

ผลการใช้เกมออนไลน์ที่มีต่อความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนวัดบำเพ็ญพรต  
(ประมาณราชานุสรณ์) จังหวัดสระบุรี

นางสาวรภัท ชัยขจรวัฒน์



การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

พ.ศ. 2564

**The Effects of Using Online Games on English Vocabulary Knowledge of  
Grade 4 - 6 Students at Wat Bumphen Phot  
(Pamarn Rat Witthaya Nusorn) School in Saraburi Province**

**Miss Rapas Chaikajornwat**



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for  
the Degree of Master of Education in Curriculum and Instruction

School of Educational Studies

Sukhothai Thammathirat Open University

2021


|                            |  |
|----------------------------|--|
| หัวข้อการศึกษาค้นคว้าอิสระ | ผลการใช้เกมออนไลน์ที่มีต่อความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ<br>ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนวัดบำเพ็ญพรต<br>(ประมาณราษฎรวิทยานุสรณ์) จังหวัดสระบุรี |
| ชื่อและนามสกุล             | นางสาวรภัศ ชัยขจรวัฒน์   |
| แขนงวิชา                   | หลักสูตรและการสอน  |
| สาขาวิชา                   | ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช   |
| อาจารย์ที่ปรึกษา           | รองศาสตราจารย์ ดร.อารีรักษ์ มีแจ้ง   |

การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้ได้รับความเห็นชอบให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรระดับปริญญาโท เมื่อวันที่ 25 มกราคม 2565

คณะกรรมการสอบการศึกษาค้นคว้าอิสระ

  
..... ประธานกรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ ดร.อารีรักษ์ มีแจ้ง)

  
..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรรณประภา สุขสวัสดิ์)

  
.....  
(รองศาสตราจารย์ ดร.นिरนาท แสนสา)  
ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาสาขาศึกษาศาสตร์

**ชื่อการศึกษา** คั่นคว่ำอิสระ ผลการใช้เกมออนไลน์ที่มีต่อความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนวัดบำเพ็ญพรต  
(ประมาณราชบุรีวิทยานุสรณ์) จังหวัดสระบุรี

**ผู้ศึกษา** นางสาวภัส ชัยขจรวัฒน์ รหัสนักศึกษา 2622100143

**ปริญญา** ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน)

**อาจารย์ที่ปรึกษา** รองศาสตราจารย์ ดร.อารีรักษ์ มีแจ้ง

**ปีการศึกษา** 2564

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ก่อนและหลังเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมออนไลน์

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนวัดบำเพ็ญพรต (ประมาณราชบุรีวิทยานุสรณ์) จังหวัดสระบุรี ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 15 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ แบบทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และแบบประเมินความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบเครื่องหมาย

ผลการวิจัยปรากฏว่า 1) ความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 หลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 2) ความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 อยู่ในระดับมากที่สุด

**คำสำคัญ** คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เกมออนไลน์ ประถมศึกษา

**Independent Study title:** The Effects of Using Online Games on English Vocabulary Knowledge of Grade 4 - 6 Students at Wat Bumphen Phot (Pamarn Rat Witthaya Nusorn) School in Saraburi Province

**Author:** Miss Rapas Chaikajornwat; **ID:** 2622100143;

**Degree:** Master of Education (Curriculum and Instruction);

**Independent Study advisors:** Dr. Areerug Mejang, Associate Professor;

**Academic year:** 2021

### **Abstract**

The purposes of this research were (1) to compare vocabulary knowledge of Grade 4 - 6 students at Wat Bumphen Phot (Pamarn Rat Witthaya Nusorn) in Saraburi province before and after learning vocabulary by using online games; and (2) to study of students' satisfaction towards learning vocabulary by using online games.

The participants consisted of 15 Grade 4 - 6 students at Wat Bumphen Phot (Pamarn Rat Witthaya Nusorn) in Saraburi province during the second semester of the academic year 2021. The employed research instruments included learning management plans using online games, an English vocabulary knowledge test, and a questionnaire to assess satisfaction towards learning vocabulary by using online games. The data were analyzed by using the mean, standard division, and sign test.

The research findings revealed that (1) the post-learning mean score on vocabulary knowledge of Grade 4 - 6 students was higher than their pre-learning counterpart mean score at the .01 level of statistical significance; and (2) the student' satisfaction towards learning vocabulary by using online games was at the highest level.

**Keywords:** English vocabulary, Online Games, primary level

## กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาของรองศาสตราจารย์ ดร.อารีรักษ์ มีแจ้ง อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัย ธรรมาราช ที่ได้อบรมสั่งสอนให้ความรู้ ให้คำปรึกษา ชี้แนะแนวทางการศึกษาและการปรับปรุงแก้ไข ข้อบกพร่องอันก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการวิจัยอย่างเอาใจใส่ นับตั้งแต่เริ่มต้นจนกระทั่งสำเร็จสมบูรณ์ รวมทั้งผลักดันให้ผู้วิจัยมีกำลังใจเสมอมา ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งเป็นอย่างยิ่ง จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน สาขาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราชที่ได้อบรมสั่งสอนให้ความรู้ตลอดระยะเวลาการศึกษาซึ่งผู้วิจัยจะนำไปพัฒนาและปรับใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

ขอกราบขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ได้กรุณาสละเวลาในการตรวจพิจารณา เครื่องมือวิจัย พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ในการปรับปรุงแก้ไขให้งานวิจัยมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณอาจารย์ บุคลากรทุกท่านและนักเรียน โรงเรียนวัดบำเพ็ญพรต (ประมาณราษฎร์ วิทยานุสรณ์) ที่ให้การสนับสนุนและช่วยเหลือทำให้สามารถดำเนินการวิจัยได้อย่างราบรื่น

สุดท้ายขอกราบขอบพระคุณคุณยาย คุณตา บิดา มารดา พี่สาวและกัลยาณมิตรทุกท่านที่คอยผลักดัน สนับสนุน ช่วยเหลือและให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยเสมอมาจนสามารถประสบความสำเร็จในการศึกษาครั้งนี้ได้

รภััส ชัยขจรวัฒน์

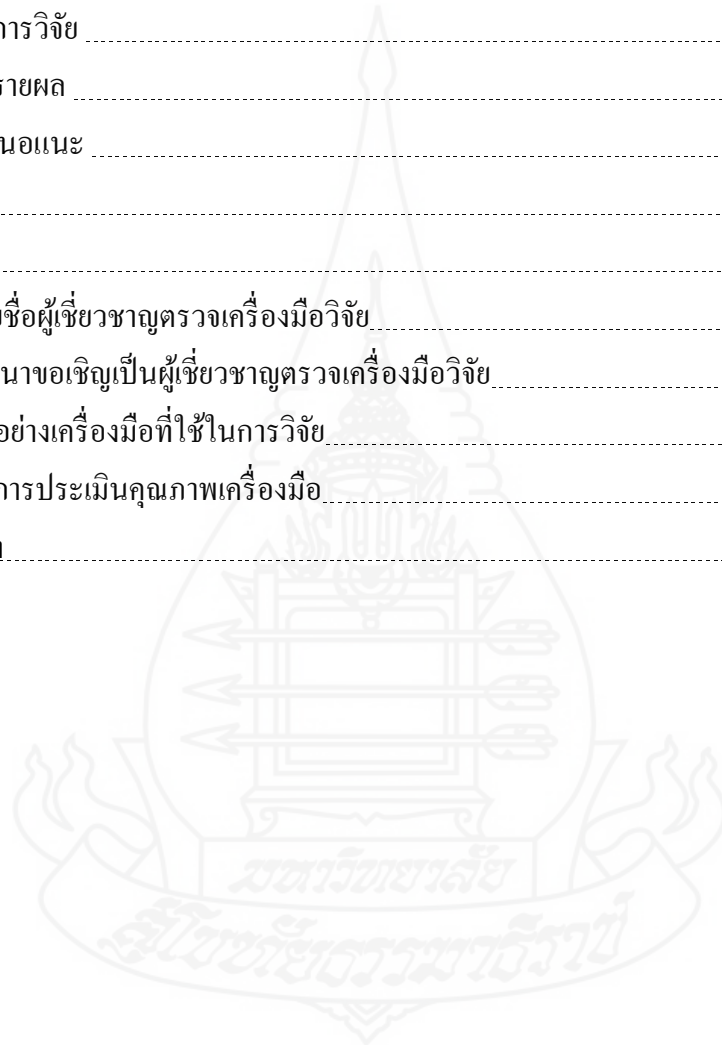
มกราคม 2565

## สารบัญ

|                                      | หน้า |
|--------------------------------------|------|
| บทคัดย่อภาษาไทย .....                | ง    |
| บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....             | จ    |
| กิตติกรรมประกาศ .....                | ฉ    |
| สารบัญภาพ .....                      | ฌ    |
| สารบัญตาราง .....                    | ญ    |
| บทที่ 1 บทนำ .....                   | 1    |
| ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา ..... | 1    |
| วัตถุประสงค์การวิจัย .....           | 4    |
| กรอบแนวคิดการวิจัย .....             | 4    |
| สมมติฐานของการวิจัย .....            | 5    |
| ขอบเขตของงานวิจัย .....              | 5    |
| ขอบเขตของเนื้อหา .....               | 5    |
| นิยามศัพท์เฉพาะ .....                | 6    |
| ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....      | 7    |
| บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง .....  | 8    |
| การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ .....        | 9    |
| การใช้เกมออนไลน์ในการศึกษา .....     | 19   |
| ความพึงพอใจในการเรียน .....          | 36   |
| งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....          | 44   |
| บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย .....     | 46   |
| กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย .....  | 46   |
| เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....     | 46   |
| การเก็บรวบรวมข้อมูล .....            | 50   |
| การวิเคราะห์ข้อมูล .....             | 51   |
| บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....   | 52   |

## สารบัญ (ต่อ)

|   | หน้า |
|---|------|
| บทที่ 5 สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....        | 55   |
| สรุปการวิจัย .....  | 55   |
| อภิปรายผล .....   | 55   |
| ข้อเสนอแนะ .....  | 57   |
| บรรณานุกรม .....  | 59   |
| ภาคผนวก .....   | 67   |
| ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย .....         | 68   |
| ข สำเนาขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย ..... | 71   |
| ค ตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....                | 73   |
| ง ผลการประเมินคุณภาพเครื่องมือ .....                      | 94   |
| ประวัติผู้ศึกษา .....                                     | 150  |





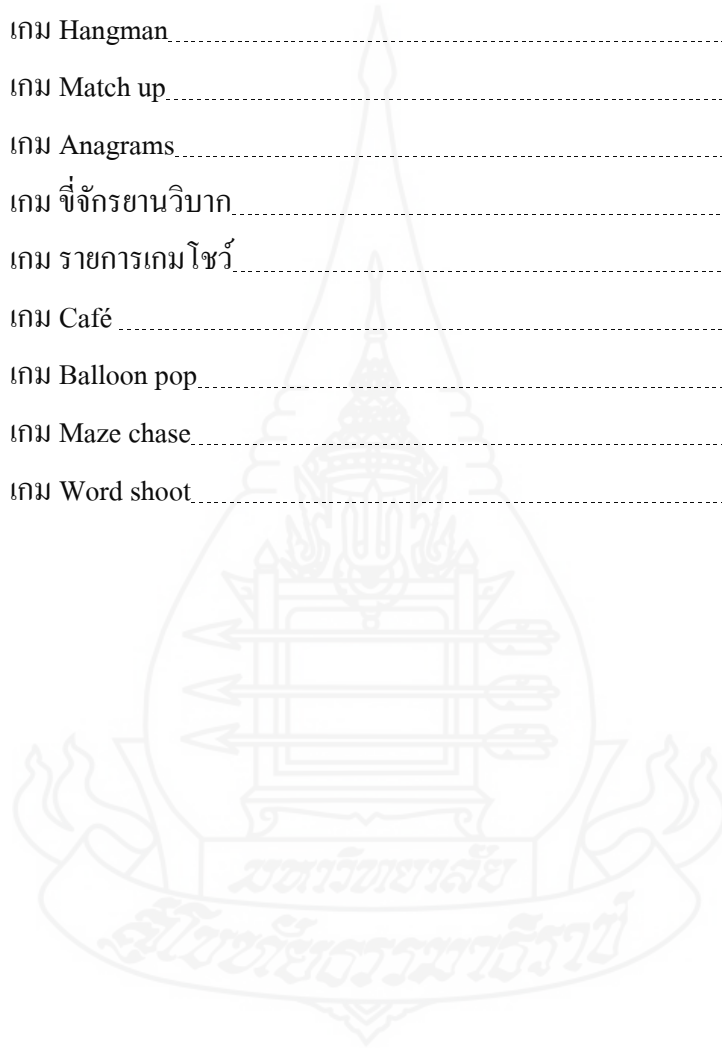
## สารบัญตาราง

|   | หน้า |
|---|------|
| ตารางที่ 2.1 การวัดความพึงพอใจตามวิธีของเทอร์สโตน ..... | 42   |
| ตารางที่ 2.2 การวัดความพึงพอใจตามวิธีของลิเคิร์ท .....  | 42   |
| ตารางที่ 2.3 การวัดความพึงพอใจตามวิธีของออสกูด.....     | 43   |



## สารบัญภาพ

|                                       | หน้า |
|---------------------------------------|------|
| ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย .....   | 5    |
| ภาพที่ 2.1 เกม Hangman .....          | 24   |
| ภาพที่ 2.2 เกม Match up .....         | 25   |
| ภาพที่ 2.3 เกม Anagrams .....         | 26   |
| ภาพที่ 2.4 เกม จี้จี้กรยานวิบาก ..... | 27   |
| ภาพที่ 2.5 เกม รายการเกม โชว์ .....   | 28   |
| ภาพที่ 2.6 เกม Café .....             | 29   |
| ภาพที่ 2.7 เกม Balloon pop .....      | 30   |
| ภาพที่ 2.8 เกม Maze chase .....       | 31   |
| ภาพที่ 2.9 เกม Word shoot .....       | 32   |



# บทที่ 1

## บทนำ

### 1. ความเป็นมาและความสำคัญ

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่มีบทบาทสำคัญอย่างมากในสังคมโลก เป็นภาษาสากลที่ได้รับการยอมรับให้ใช้ในการติดต่อสื่อสารของคนทั่วโลก ผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจภาษาอังกฤษย่อมทำให้เป็นผู้ที่ได้เปรียบทางการแข่งขันในสังคมโลก (บุญเลิศ วงศ์พรหม, 2559) ประเทศไทยเองได้ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นอย่างมากเช่นกัน โดยกระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดให้การศึกษาขั้นพื้นฐานทุกระดับชั้นต้องจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เนื่องจากภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือสำคัญที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา แสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก รวมถึงการตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในปัจจุบัน ซึ่งเป็นยุคที่ภาษาอังกฤษเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวัน การทำงาน และการศึกษา จึงกล่าวได้ว่า หัวใจสำคัญในการเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนด้านการศึกษาในศตวรรษที่ 21 คือต้องพัฒนาให้ผู้เรียนมีทักษะความเป็นนานาชาติและทักษะภาษาต่างประเทศ เพื่อเตรียมผู้เรียนให้พร้อมรับการเปลี่ยนแปลง (สมบัติคชสิทธิ์ และคณะ, 2560)

การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้เรียน ทั้งด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ในเบื้องต้นผู้เรียนจำเป็นต้องมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นพื้นฐาน เพื่อต่อยอดการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านอื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังคำกล่าวของ Nurcahyani (2016) กนกวรรณ รอดคุ้ม, ศิตา เข้มขันติถาวร และอารีรักษ์ มีแจ้ง (2559) บุษริย์ ฤกษ์เมือง (2562) ชีร์วรา ปลาตะเพียนทอง และภัทร์ธีรา เทียนเพิ่มพูล (2563) ที่มีความเห็นสอดคล้องกันว่า คำศัพท์เป็นส่วนหนึ่งในโครงสร้างประโยค อันเป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ภาษาที่ต้องพัฒนาอย่างต่อเนื่อง นักเรียนต้องมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์เพื่อให้สามารถติดต่อ โต้ตอบ สื่อสารข้อความที่ได้รับอย่างถูกต้อง การ

ที่ผู้เรียนไม่ทราบความหมายของคำศัพท์ย่อมส่งผลให้เกิดอุปสรรคในการสื่อสารและการสื่อความหมายทั้งด้านการอ่าน การฟัง การพูดและการเขียน ทำให้ผู้เรียนไม่เข้าใจคำพูดของผู้อื่น ไม่สามารถจับใจความสำคัญของข้อความที่ได้รับหรือเลือกใช้คำในการสื่อสารได้ถูกต้อง รวมถึงไม่สามารถแสดงความคิดเห็นของตนให้ผู้อื่นรับรู้ได้ ซึ่งนอกจากการที่ผู้เรียนต้องอ่านคำศัพท์ออก รู้ความหมายของคำศัพท์แล้วนั้น ยังรวมไปถึงการเขียนสะกดคำให้ถูกต้อง ดังคำกล่าวของ ปัญญาพร ปาละวัน และอโณทัย พลเยี่ยม เพชรแสง (2562) ว่าการเขียนสะกดคำผิด ทำให้ความหมายของคำผิดไป หรืออาจไม่มีความหมายเลย ดังนั้นจึงเป็นเรื่องที่สำคัญอย่างมากที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ ทั้งการอ่านคำศัพท์ที่รู้ความหมายและการเขียนสะกดคำถูก เพื่อให้สามารถสื่อสารให้ผู้รับสารได้รับสารที่ถูกต้อง ตรงตามวัตถุประสงค์ในการสื่อสาร

อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทย ยังไม่มีประสิทธิภาพมากนัก จากข้อมูลผลคะแนนสอบ O-NET วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยสถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ พบว่าปีการศึกษา 2563 นักเรียนมีค่าเฉลี่ยระดับประเทศเท่ากับ 43.55 นักเรียนโรงเรียนวัดบำเพ็ญพรต (ประมาณราชบุรีวิทยานุสรณ์) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 46.50 (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2563) ซึ่งแม้ว่าจะมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าระดับประเทศแต่คะแนนดังกล่าวยังต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐาน จากการสังเกตและสอบถามพบว่า นักเรียนไม่รู้จักความหมายของคำศัพท์ จดจำคำศัพท์ได้น้อยมาก เขียนสะกดคำไม่ถูกต้อง ส่งผลให้ไม่สามารถนำไปใช้ในการสื่อสารได้ สอดคล้องกับ ภานรินทร์ ไทยจันทร์ราชย์, ภัทรินทร บุญทวี และ วงจันทร์ พูลเพิ่ม (2564) ที่กล่าวว่า นักเรียนจำคำศัพท์ได้น้อยมากและไม่สามารถนำคำศัพท์มาใช้ได้อย่างถูกต้องเนื่องจากไม่เข้าใจความหมาย จากการศึกษาพบว่า สาเหตุสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนไม่ประสบความสำเร็จในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ คือการใช้สื่อการเรียนการสอนที่ไม่ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน และไม่เหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียนหรือเนื้อหาบทเรียน ดังที่ ชัญญา นุช สอนปิงคำ (2557) และจิตรีตน์ สูงกลาง (2562) กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้และจดจำคำศัพท์ในภาษาอังกฤษเป็นเรื่องยาก เนื่องจากครูบางท่านใช้สื่อการเรียนการสอนคำศัพท์ที่ไม่เหมาะสม รวมถึงบางท่านไม่ใช้สื่อการเรียนการสอนเลย ส่งผลให้กิจกรรมในชั้นเรียนที่จัดขึ้นไม่น่าสนใจ ไม่เอื้อในการเรียนรู้ ซึ่งสะท้อนผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนด ดังนั้นเพื่อให้ นักเรียน ได้เรียนรู้อย่างสนุกสนานและมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ครูควรที่จะใช้สื่อการเรียนการสอนคำศัพท์ที่มีความเหมาะสมกับเนื้อหาบทเรียนและช่วงวัยของผู้เรียน สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้

ในปัจจุบัน การพัฒนาความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพนั้น มีแนวทางที่หลากหลาย แนวทางหนึ่งที่น่าสนใจ คือการนำเกมออนไลน์ (Online games) ซึ่งเป็นเกมที่เล่นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตผ่านเว็บเบราว์เซอร์ โดยสามารถเล่นได้ทั้งผู้เล่นคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ มาประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน เนื่องจากเกมออนไลน์เป็นสื่อดิจิทัลที่ผู้เรียนช่วงวัยเด็กให้ความสนใจและสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ (Webb & Temple, 2016; พิจิตรา จอมศรี และคณะ, 2563) การนำเกมออนไลน์มาใช้ในการศึกษานั้น เป็นการผสมผสานกันระหว่างความบันเทิงและการศึกษา ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างเพลิดเพลิน นำไปสู่การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาได้ เกมออนไลน์เป็นการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการแข่งขัน โดยนักเรียนเป็นผู้ที่กำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ สามารถใช้ในการส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะความรู้ความเข้าใจ หรืออื่น ๆ ที่ใช้รูปแบบของการจำลองในการฝึกทักษะ (Erhel and Jamet, 2013; All et al., 2016) โดยเกมออนไลน์ที่นำมาใช้ในการสอนคำศัพท์มีด้วยกันหลายประเภท อาทิ เกมรูปแบบบทเรียน เกมจำลองสถานการณ์ หรือเกมบทบาทสมมุติ เป็นต้น (Zou, Huang and Xie, 2019) ดังนั้น การนำเกมออนไลน์มาใช้ในการสอนคำศัพท์จึงเป็นหนึ่งในวิธีการที่ดีในการช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้คำศัพท์อย่างมีประสิทธิภาพได้

จากแนวคิดดังกล่าว ได้มีผู้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้คำศัพท์ผ่านเกมออนไลน์ และพบว่า เกมออนไลน์ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ในด้านคำศัพท์ที่ดีขึ้น ดังงานวิจัยของ Andreani and Ying (2019) ที่ได้ศึกษา การใช้เกมออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชันมาช่วยในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษในเด็กประถม ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนร้อยละ 91 มีความกระตือรือร้นและมีความสุขในการเรียน และผู้เรียนร้อยละ 83 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น เช่นเดียวกับงานวิจัยของ Chen (2019) ได้ศึกษาการผลของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมโทรศัพท์มือถือในกลุ่มนักเรียนได้ห้วน 2 กลุ่ม พบว่า ผู้เรียนกลุ่มที่เรียนรู้ผ่านเกมโทรศัพท์ที่มีผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ รวมถึง Nurcahyani (2016) ได้วิจัยเกี่ยวกับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษในกลุ่มนักเรียนอินโดนีเซียผ่านเว็บไซต์ Word wall เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนพบว่า หลังเรียนนักเรียนมีคะแนนความรู้คำศัพท์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

สำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทย ได้มีการนำแนวคิดเกี่ยวกับเกมออนไลน์มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนเพื่อแก้ปัญหาการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียนเช่นกัน เห็นได้จากการวิจัยของรมณียา สุธรรมจรยา (2559) ที่ศึกษาผลการใช้แอปพลิเคชันเกมการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และนักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านแอปพลิเคชันเกมอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับการวิจัยของอภิเชษฐ์ ชาวเผือก (2559) เกี่ยวกับการพัฒนาเกมการศึกษาออนไลน์บนแท็บเล็ตเพื่อส่งเสริมความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และช่วยให้ผู้เรียนมีความคงทนในด้านการจดจำคำศัพท์ นอกจากนี้ รวีพร จรุงพันธ์เกษม, ดารณี ชาญญาสิริ, พรพิมล เสมเจริญ และ ณัฐกิตติ์ เจริญสุข (2561) ได้พัฒนาแอปพลิเคชันการอ่านออกเสียงและเกมทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่า การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจสื่ออยู่ในระดับมากที่สุด

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมุ่งศึกษาผลการใช้เกมออนไลน์ที่มีต่อความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนวัดบำเพ็ญพรต (ประมาณราษฎร์วิทยานุสรณ์) จังหวัดสระบุรี ซึ่งเป็นกลุ่มนักเรียนที่มีลักษณะใกล้เคียงกับงานวิจัยที่กล่าวมาข้างต้น เพื่อเป็นสื่อในการกระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน เพลิดเพลิน เปลี่ยนจากการเรียนรู้คำศัพท์ซึ่งเป็นเรื่องที่น่าเบื่อหน่ายและไม่เป็นที่ชื่นชอบของนักเรียน เป็นเกมออนไลน์ที่ผู้เรียนในวัยประถมศึกษาชื่นชอบโดยใช้เทคโนโลยีที่สะดวก ทันสมัย เข้าถึงได้ง่าย ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างน่าสนใจและสามารถสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียน นำไปสู่ความรู้คำศัพท์ตามวัตถุประสงค์ของการเรียนในที่สุด

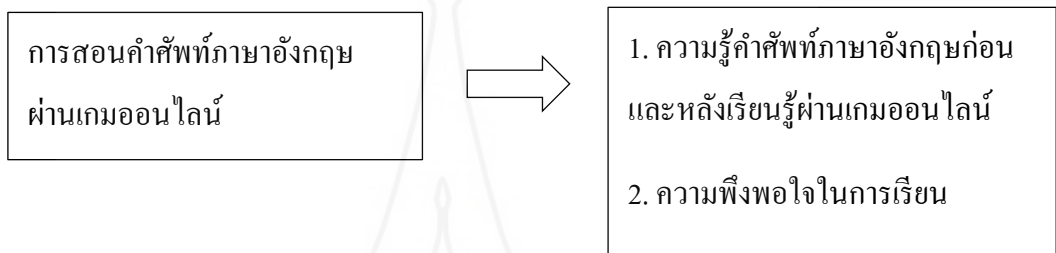
## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อเปรียบเทียบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ก่อนและหลังเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์

2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6

### 3. กรอบแนวคิดการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ได้ศึกษาการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ที่มีต่อความรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษและความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โดยมีกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังภาพ 1.1



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

### 4. สมมติฐานการวิจัย

ความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 หลังเรียนรู้คำศัพท์ผ่านเกมออนไลน์สูงกว่าก่อนเรียน

### 5. ขอบเขตของการวิจัย

**5.1 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย** คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนวัดบำเพ็ญพรต (ประมาณราษฎร์วิทยานุสรณ์) จังหวัดสระบุรี ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 15 คน

#### 5.2 ตัวแปรที่ศึกษา

**5.2.1 ตัวแปรอิสระ** คือ การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมออนไลน์

**5.2.2 ตัวแปรตาม** คือ ความรู้ด้านคำศัพท์และความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมออนไลน์

5.3 ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 เป็นระยะเวลา 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ คาบละ 60 นาที รวมทั้งหมด 9 คาบ ซึ่งไม่รวมการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

## 6. ขอบเขตของเนื้อหา

6.1 ระยะเวลาในการทดลอง การทดลองนี้ใช้เวลาทั้งหมด 9 ชั่วโมง เป็นการทดลอง สอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 9 แผน แผนการเรียนรู้ละ 60 นาที

6.2 เนื้อหาในการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ 9 หมวดหมู่ เรียนรู้คำศัพท์หมวดหมู่ละ 10 คำ ดังนี้ 1) Family members 2) Food 3) Vegetables 4) Fruits 5) Animals 6) Things in my bag 7) Clothes 8) Places 9) Occupation

## 7. นิยามศัพท์เฉพาะ

7.1 เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่เล่นบนอินเทอร์เน็ตซึ่งพัฒนาผ่านเว็บไซต์ เพื่อใช้ เรียนรู้คำศัพท์ในเรื่องความหมายและการสะกดคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 จำนวนทั้งหมด 9 เกม ได้แก่ 1) เกม Hangman 2) เกม Match up 3) เกม Anagrams 4) เกมจี้จักรยาน วิบาก 5) รายการเกมโชว์ 6) เกม café 7) เกม Balloon pop 8) เกม Maze chase 9) เกม Word Shoot ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น

7.2 การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยมีการนำเกมออนไลน์เข้ามาใช้ในขั้นตอนการสอน ซึ่งแบ่งเป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ชี้นำเข้าสู่บทเรียน เป็นการดึงดูดความสนใจของผู้เรียนและทบทวนคำศัพท์เดิมเพื่อ เชื่อมโยงกับคำศัพท์ใหม่ในหมวดหมู่ที่สอน 2) ชี้นำเสนอเนื้อหา เป็นการนำเสนocabศัพท์ใหม่โดย เน้นความหมายและการออกเสียงให้ถูกต้อง 3) ชี้นำฝึกการใช้คำศัพท์ เป็นขั้นที่ผู้เรียนจะได้ฝึกการใช้ คำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ผ่านเกมออนไลน์เพื่อฝึกความแม่นยำในการจดจำความหมายและการสะกดคำ 4) ชี้นำไปใช้ ผู้สอนยกตัวอย่างประโยคจากคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้และให้ผู้เรียนฝึกฝนการแต่ง ประโยค 5) ชี้นำสรุป โดยให้ผู้เรียนร่วมกันสรุปความรู้จากบทเรียนผ่านการสนทนา



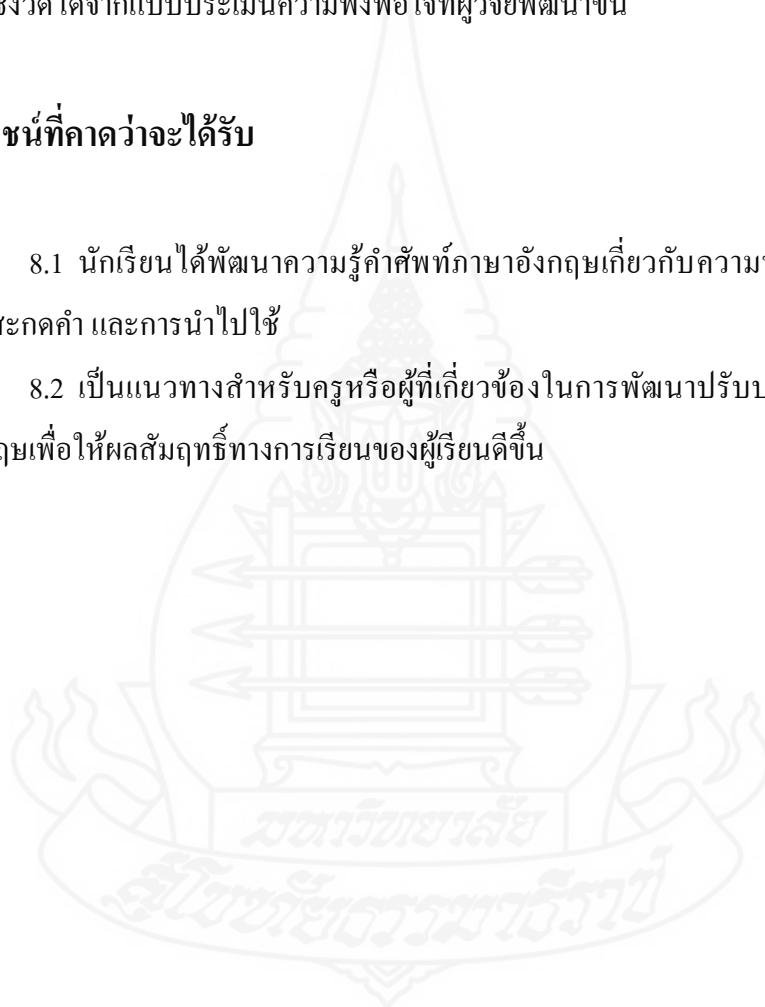
7.3 ความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่กำหนดในเรื่องความหมาย การออกเสียง การเขียนสะกดคำ และการนำไปใช้ ซึ่งวัดได้จากแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

7.4 ความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมออนไลน์ หมายถึง ความรู้สึกหรือความคิดเห็นในทางบวกของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ซึ่งวัดได้จากแบบประเมินความพึงพอใจที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

## 8. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

8.1 นักเรียนได้พัฒนาความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับความหมาย การออกเสียง การเขียนสะกดคำ และการนำไปใช้

8.2 เป็นแนวทางสำหรับครูหรือผู้ที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาปรับปรุงการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนดีขึ้น



## บทที่ 2

### วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง ผลการใช้เกมออนไลน์ที่มีต่อความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนวัดบำเพ็ญพรต (ประมาณราษฎร์วิทยานุสรณ์) จังหวัดสระบุรี ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับการดำเนินการวิจัย โดยแบ่งเนื้อหาของเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องออกเป็นหัวข้อดังต่อไปนี้

1. การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
    - 1.1 ความสำคัญของคำศัพท์
    - 1.2 ขั้นตอนการสอนคำศัพท์
    - 1.3 กิจกรรมในการสอนคำศัพท์
    - 1.4 การวัดและประเมินผลคำศัพท์
  2. การใช้เกมออนไลน์ในการศึกษา
    - 2.1 ความหมายของเกมออนไลน์ในการศึกษา
    - 2.2 รูปแบบของเกมออนไลน์ที่ใช้ในการสอนคำศัพท์
    - 2.3 หลักการเลือกเล่นเกมออนไลน์ประกอบการสอน
    - 2.4 ข้อดีของการใช้เกมออนไลน์ในการศึกษา
  3. ความพึงพอใจในการเรียน
    - 3.1 ความหมายของความพึงพอใจในการเรียน
    - 3.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับความพึงพอใจในการเรียน
    - 3.3 วิธีการสร้างความพึงพอใจในการเรียน
    - 3.4 วิธีการวัดความพึงพอใจในการเรียน
  4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
    - 4.1 งานวิจัยภายในประเทศ
    - 4.2 งานวิจัยต่างประเทศ
- รายละเอียดในแต่ละหัวข้อมีดังนี้

## 1. การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

### 1.1 ความสำคัญของคำศัพท์

จากการศึกษาและค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวข้องกับความสำคัญของคำศัพท์ที่มีนักวิชาการและนักการศึกษาได้กล่าวถึงคำศัพท์ไว้ดังนี้

Chien (2015) กล่าวว่า คำศัพท์เป็นสิ่งที่จำเป็นในการสื่อสาร ผู้เรียนภาษาย่อมพบอุปสรรคในการเรียนรู้หากขาดความรู้คำศัพท์ที่เพียงพอและวิธีการในการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ ๆ นอกจากนี้ การเรียนรู้คำศัพท์ ควรรวมถึงความหมายของคำศัพท์ การออกเสียงคำศัพท์ และการสะกดคำ เพื่อช่วยให้เข้าใจรูปแบบการใช้และความหมายได้ถูกต้อง

Wang, Yu, Yang and Wang (2019) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้คำศัพท์เป็นพื้นฐานในหลายสาขาวิชา ไม่ว่าจะเป็นการศึกษาผ่านวิธีการบรรยาย ศึกษาจากตำราเรียน วรรณกรรม หรือการเรียนรู้ในห้องปฏิบัติการต่าง ๆ แต่ละสาขาย่อมมีคำศัพท์ใหม่ที่คุณเรียนต้องเรียนรู้เพื่อเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ในศาสตร์นั้น ๆ

Siegel (2020) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับคำศัพท์ว่า คำศัพท์มีความสำคัญต่อพัฒนาการทางภาษาและทักษะในการสื่อสารของผู้เรียน เพราะหากรู้คำศัพท์ไม่เพียงพอ การที่ผู้สื่อสารจะแสดงความรู้สึก ความคิดเห็นของตนรวมถึงการตีความสิ่งต่าง ๆ ให้ผู้รับสารยอมเป็นเรื่องยาก

ธนิดา วัชรพิชิตชัย (2555) ได้กล่าวถึงคำศัพท์ว่า การเรียนคำศัพท์ที่มีความสำคัญต่อการเรียนภาษาอย่างมาก เนื่องจากคำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานทางภาษาซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรก ๆ เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียน

กนกวรรณ รอดคุ้ม, ศิลา เข็มขันติถาวร และอารีรักษ์ มิแจ้ง (2559) ได้กล่าวว่า คำศัพท์เป็นส่วนสำคัญประการหนึ่งในการเรียนรู้เกี่ยวกับภาษา เนื่องจากปัญหาพื้นฐานของการเรียนรู้เกี่ยวกับภาษาคือปัญหาคำศัพท์ สาเหตุเกิดจากการที่ผู้เรียนมีความรู้ด้านคำศัพท์ไม่เพียงพอ ทำให้ผู้เรียนไม่ประสบความสำเร็จในการเรียนทักษะด้านภาษา ไม่ว่าจะเป็นทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็น ผู้เรียนจะต้องมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับคำศัพท์ จึงจะสามารถเรียนภาษาได้ดี

ลัดดาวัลย์ กิลลาโศ (2561) ได้กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ไว้ว่า คำศัพท์เป็นส่วนหนึ่งของภาษาและเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งในการเรียนรู้ภาษา การมีความรู้และมี

คลังคำศัพท์ในปริมาณมาก รวมถึงการนำไปใช้อย่างสม่ำเสมอ จะช่วยในการเรียนรู้ภาษาเพื่อพัฒนาทักษะต่าง ๆ นอกจากนี้ยังช่วยให้การสื่อสารต่าง ๆ เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

จึงกล่าวได้ว่า คำศัพท์เป็นปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญอย่างมากในการเรียนรู้ภาษา ช่วยพัฒนาทักษะในการสื่อสารด้านต่าง ๆ ทำให้สื่อสารได้อย่างถูกต้อง มีประสิทธิภาพ หากผู้เรียนขาดความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ หรือทราบคำศัพท์ในปริมาณที่ไม่มากพอ ย่อมส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ภาษา โดยในการเรียนรู้คำศัพท์นั้นต้องครอบคลุมทั้งด้านความหมาย การออกเสียงและการสะกดคำ ดังนั้นการเรียนรู้เกี่ยวกับคำศัพท์จึงเป็นเรื่องสำคัญในการเรียนรู้ภาษาและการสื่อสาร

## 1.2 ขั้นตอนการสอนคำศัพท์

การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้นักเรียนทราบความหมาย ออกเสียงถูก เขียนสะกดคำได้ ซึ่งจะนำไปสู่การนำไปใช้ในบริบทต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องนั้น มีขั้นตอนในการสอนที่เป็นระบบ จากการศึกษาและค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวข้องกับขั้นตอนการสอนคำศัพท์ได้มีนักวิชาการและนักการศึกษาอธิบายไว้ดังนี้

Rubin and Thompson (1994 อ้างถึงใน กรกนก ภู่ง่า, 2555) ได้นำเสนอขั้นตอนการสอนคำศัพท์ที่จะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความรู้คำศัพท์มากขึ้น เข้าใจความหมาย สามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้อย่างถูกต้อง รวมทั้งสามารถจดจำได้นาน ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนได้พัฒนาความรู้คำศัพท์ให้มีประสิทธิภาพ สามารถนำมาจัดกิจกรรมในการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังนี้

1. ชุ้่นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) กิจกรรมในขั้นตอนนี้เป็นการกระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียนเกิดความต้องการในการเรียนรู้คำศัพท์ โดยการสนทนาพูดคุยและเกริ่นนำเข้าสู่บทเรียน

2. ชุ้่นนำเสนอเนื้อหา (Presentation) เป็นการให้ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ใหม่ หรือการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับคำศัพท์ใหม่ โดยการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์ด้วยวิธีต่าง ๆ ที่มีความหลากหลาย โดยครูผู้สอนให้ออกาสผู้เรียนได้ฝึกอ่านออกเสียง สะกดคำศัพท์ และบอกความหมายคำศัพท์โดยการแปลความหมาย ทำกิจกรรมกลุ่ม รวมถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เช่น บัตรคำ รูปภาพ ของจริง แถบประโยคและบัญชีคำศัพท์

3. ชุ้่นฝึก (Practice) ในขั้นนี้ผู้เรียนจะได้ฝึกใช้การใช้คำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย โดยผู้สอนต้องเลือกกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับความสามารถและความสนใจของผู้เรียน ในหลากหลายรูปแบบ เพื่อให้ผู้เรียนได้ทบทวนคำศัพท์ซ้ำ ๆ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้

4. ขั้นผลิต (Production) เป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนนำความรู้ความเข้าใจในความหมายคำศัพท์ไปใช้ในการอ่านบทความสั้น ๆ ที่มีกลุ่มคำศัพท์ที่เรียนไปแล้วและตอบคำถามจากเรื่องที้อ่าน จากนั้นจึงทำแบบฝึกหัดโดยการนำคำศัพท์ไปเติมลงในช่องว่างให้ถูกต้องและได้ความหมาย เพื่อฝึกการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคอย่างเหมาะสม

5. ขั้นประเมินผล (Evaluation) ในขั้นตอนนี้ผู้เรียนจะได้ทำแบบประเมินผล โดยการทำแผนผังสรุปความคิดรวบยอดเพื่อสรุปคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้

Guo, Wang, Hall, Breit-Smith & Busch (2016) ได้เสนอแนวทางการนำวิทยาศาสตร์มาใช้ในการสอนคำศัพท์ โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ครูคัดเลือกหนังสือวิทยาศาสตร์ตามหัวข้อคำศัพท์ที่ต้องการให้ผู้เรียนเรียนรู้
2. ใช้ตำราหรือหนังสือเรียนวิทยาศาสตร์ร่วมกับหนังสือนิทานในการจัดการเรียนการสอน เช่น จับคู่หนังสือนิทานที่มีเนื้อหาในหัวข้อวิทยาศาสตร์ตามหัวข้อที่เลือก
3. ครูชี้ให้ผู้เรียนเห็นความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาและคำศัพท์ โดยการบูรณาการคำศัพท์ที่ต้องการให้ผู้เรียนเรียนรู้เข้ากับเนื้อหาในตำรา เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจรูปแบบการนำคำศัพท์ไปใช้
4. ผู้เรียนทำกิจกรรมกลุ่มเพิ่มเติม เช่น กิจกรรมทางวิทยาศาสตร์ที่ออกแบบมาเพื่อพัฒนาการจดจำคำศัพท์
5. เมื่อผู้เรียนได้พบคำศัพท์เป้าหมายบ่อยครั้งและเข้าใจวิธีการนำคำศัพท์ไปใช้จะทำให้เกิดความรู้ด้านคำศัพท์

นวลลอ กาวีแหง (2557) ได้เสนอขั้นตอนในการสอนคำศัพท์ไว้ดังนี้

1. กิจกรรมก่อนการเรียนการสอน เป็นการสร้างแรงจูงใจก่อนจะเริ่มการเรียนการสอน โดยนำเทคนิคต่าง ๆ มาใช้ เช่น การใช้สื่อประเภทการ์ตูนที่มีสีสันสวยงาม มีเรื่องราวน่าสนใจ เป็นการเร้าเร้าก่อนเข้าสู่บทเรียน หรืออาจทบทวนเนื้อหาเดิมที่เกี่ยวข้องรวมถึงการทำแบบทดสอบก่อนเรียน ทั้งนี้ผู้สอนควรชี้แจงวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ในคาบเรียนนั้น ๆ ให้ผู้เรียนทราบด้วย

2. การนำเสนอเนื้อหา ผู้สอนต้องเลือกเนื้อหาที่จะสอนโดยพิจารณาจากระดับอายุของผู้เรียน ทักษะที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ กิจกรรมในการเรียนรู้ โดยการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนฝึกใช้คำศัพท์ในวิธีต่าง ๆ ที่มีความหลากหลาย เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์เหล่านั้น โดยครูผู้สอนให้โอกาสผู้เรียนได้ฝึกอ่านออกเสียง สะกดคำศัพท์และบอกความหมายคำศัพท์ด้วยการแปลความหมาย ทำกิจกรรมกลุ่ม รวมถึงการใช้สื่ออุปกรณ์ต่าง ๆ

3. การมีส่วนร่วมของนักเรียน นักเรียนควร ได้ฝึกหัดทักษะ โดยการทำกิจกรรมที่ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการสอน เช่น ผู้สอนให้ผู้เรียนดูรูปภาพพร้อมออกเสียงคำนั้น ๆ และ บอกลำดับเกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์ไปพร้อม ๆ กับการได้รับการเสริมแรงและการให้ผล บ้อนกลับ เช่นการพูดชมเชย การให้รางวัล

4. การทดสอบ เป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนนำความรู้ความเข้าใจในความหมายคำศัพท์ ไปใช้โดยการทดสอบ หรือการสร้างสถานการณ์ให้นักเรียนได้ใช้คำศัพท์นั้น โดยการแบ่งประโยค หรือเขียนบรรยายเป็นเรื่องราว

5. การติดตามผล เป็นกิจกรรมที่ใช้ในการตรวจสอบว่าผู้เรียนได้เรียนรู้ตาม วัตถุประสงค์หรือไม่ โดยดูจากผลการทดสอบและอธิบายเพิ่มเติมในส่วนที่ผู้เรียนยังบกพร่อง รวมถึงเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น ข้อเสนอแนะต่าง ๆ ในการเรียนรู้

ภักดิ์นันทน์ ยอดสิงห์ (2560) ได้ศึกษาลำดับขั้นในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษขั้น พื้นฐาน ดังนี้

1. ครูออกเสียงคำศัพท์ทีละคำ คำละ 2 - 3 ครั้ง อย่างชัดเจน
  2. ครูให้ความหมายของคำศัพท์ด้วยการใช้สื่ออุปกรณ์หรือแสดงท่าทางประกอบ ให้ผู้เรียนทายคำศัพท์
  3. ครูพูดตัวอย่างประโยคประกอบด้วยคำศัพท์นั้นซ้ำ ๆ 2 - 3 ครั้ง โดยให้ผู้เรียน ฟังและฝึกพูดไปด้วย
  4. ครูทบทวนคำศัพท์ที่สอนผ่านกิจกรรมการร้องเพลง เล่านิทาน หรือเปิดโอกาส ให้ผู้เรียนได้เล่นเกมทางภาษาที่เกี่ยวข้องกับศัพท์ที่เรียนมา เพื่อเป็นการทบทวนหรือเรียนรู้ซ้ำ
- ขวัญพัฒน์ เอกนราจิรารัตน์, ศศิวรรณ พชรพรรณพงษ์ และนันท์นภัส นิยมทรัพย์ (2561) ได้อธิบายขั้นตอนในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมไว้ดังนี้
1. ขั้นทบทวนคำศัพท์ ทบทวนคำศัพท์เดิมและเชื่อมโยงกับคำศัพท์ใหม่โดยใช้สื่อ เช่น บัตรคำหรือรูปภาพประกอบการทบทวน
  2. ขั้นเรียนรู้ด้วยเกม เรียนรู้คำศัพท์ใหม่ในบทเรียน เพื่อให้ให้นักเรียนเรียนรู้ ความหมาย การสะกดคำ
  3. ขั้นฝึกการใช้คำศัพท์ นักเรียนฝึกใช้คำศัพท์ในประโยคต่าง ๆ โดยครูเสนอ ตัวอย่างประโยคก่อนแล้วจึงให้นักเรียนฝึกการใช้คำศัพท์ด้วยตนเอง
  4. ขั้นสรุป นักเรียนสรุปสิ่งที่เรียน ไปแล้วจากการเรียนรู้ด้วยตัวเอง

5. ชั้นวัดผลและประเมินผล สามารถทำได้โดยให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ต้องใช้คำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ไป รวมถึงการนำคำศัพท์ไปใช้ในการแต่งประโยค

กฎเกณฑ์ (2563) ได้สรุปขั้นตอนการสอนคำศัพท์ออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่

1. ชั้นสังเกต เป็นการฝึกให้ผู้เรียนได้สังเกตคำศัพท์ ความหมาย และการใช้คำศัพท์ ที่มักปรากฏบ่อยครั้งในบทเรียน โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนจดบันทึก จำการนำไปใช้ในเบื้องต้นให้ได้ก่อน

2. ชั้นเรียนรู้การใช้คำศัพท์ ผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้ในการนำคำศัพท์ไปใช้ร่วมกัน อาจใช้วิธีการบรรยาย การหาคำศัพท์ที่อยู่ในบทเรียน การใช้เกม โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจกฎเกณฑ์การสร้างชุดคำศัพท์อย่างเป็นระบบ มีการรวบรวม สรุปและนำไปสู่การฝึกฝนเพื่อใช้ในสถานการณ์จริง

3. ชั้นทดลองการใช้คำศัพท์ ผู้สอนจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ให้ผู้เรียนได้นำความรู้ที่ปฏิบัติไปในขั้นตอนที่ 2 มาทดลองใช้ตามสถานการณ์จำลองต่าง ๆ ผู้สอนบันทึกผลประเมินพัฒนาการด้านการสื่อสารต่อไป

จากการศึกษารวบรวมข้อมูล จึงสรุปได้ว่า ขั้นตอนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลัก ๆ แบ่งเป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ชี้นำเข้าสู่บทเรียน เป็นการดึงความสนใจของผู้เรียนหรือ ทบทวนคำศัพท์เดิมเพื่อเชื่อมโยงกับคำศัพท์ใหม่ในหมวดหมู่ที่สอน ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย 2) ชี้นำเสนอเนื้อหา ครูสอนความหมายและสอนออกเสียงให้ถูกต้อง โดยผู้สอนควรรายคำศัพท์ ชำ ๆ ผ่านกิจกรรมและสื่อต่าง ๆ ที่มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและวัยของผู้เรียนเพื่อให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจ 3) ชั้นฝึกการใช้คำศัพท์ เป็นขั้นที่ผู้เรียนจะได้ฝึกการใช้คำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ผ่านเกม เพื่อฝึกความแม่นยำในการจดจำความหมายและการสะกดคำศัพท์ 4) ชี้นำไปใช้ ผู้เรียนได้เรียนรู้ ตัวอย่างประโยคและฝึกฝนการนำคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ไปแต่งประโยค 5) ชั้นสรุป โดยให้ผู้เรียนสรุป ความรู้จากบทเรียนผ่านการสนทนา โยงานและการทำแบบฝึกหัด

### 1.3 กิจกรรมในการสอนคำศัพท์

ในการสอนคำศัพท์ ผู้สอนต้องหารูปแบบกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมและสอดคล้องกับความสนใจและวัยของผู้เรียน โดยนำเทคนิควิธีการสอนต่าง ๆ อย่างหลากหลายมาใช้ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข ส่งเสริมให้เกิดความรู้ที่มีความคงทน ส่งผลให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง

ผู้วิจัยได้รวบรวมเอกสารที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมในการสอนคำศัพท์จำนวน 7 กิจกรรม (กัลยา (ไกรวัลนิช) สุวรรณเกษิ, 2561; ธนิส พูนวงศ์ประเสริฐ, 2560; ธัญวรัตน์ โหสุภา

และวรรณกรรม เหมชะญาตี, 2562; นรินทร์ทิพย์ ทองศรี, 2561; เนตรทิพย์ วิเชียร และกรรวิการ์ หงษ์งาม, 2562; ญเทพ ประภากร, 2563; โสภณา บัวศรี, 2561; Bahari, 2020) ซึ่งสามารถอธิบายได้ ดังนี้

**1. กิจกรรมในการสอนคำศัพท์ผ่านเกม** เป็นเครื่องมือที่ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ที่ยากหรือมีปริมาณมากได้อย่างสนุกสนาน เพลิดเพลิน ลดความเบื่อหน่ายและเพิ่มความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ พร้อมช่วยฝึกทักษะให้ผู้เรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน อาจมีรางวัล หรือการเลื่อนระดับเพื่อความท้าทาย โดยมักเริ่มจากระดับง่ายและค่อย ๆ เพิ่มระดับความยากให้มากขึ้น ผู้เล่นจะต้องมีโอกาสในการฝึกฝนทักษะต่าง ๆ จากการเล่นเกมทั้งแบบเดี่ยวและกลุ่ม ซึ่งการเรียนรู้ผ่านเกมทำให้ผู้เรียนมุ่งความสนใจกับกิจกรรมที่จัดขึ้นจนลืมไปว่ากำลังเรียนอยู่ ทำให้เกิดความรู้โดยไม่รู้ตัว นอกจากนี้การเรียนรู้ผ่านเกมยังส่งเสริมให้ความรู้ที่ได้มีความคงทน โดยในการทำกิจกรรมจะต้องมีการกำหนดกฎกติกาการเล่นและมีจุดมุ่งหมายในการเล่นเพื่อการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย

**2. กิจกรรมการสอนคำศัพท์โดยใช้แผนผังคำศัพท์** เป็นการสอน โดยใช้แผนผังแสดงการจัดกลุ่มคำศัพท์หลาย ๆ คำที่มีความหมายเกี่ยวข้องกันให้จัดอยู่ในกลุ่มเดียวกัน ผู้สอนสามารถใช้แผนผังคำศัพท์เป็นสื่อการสอนโดยให้ผู้เรียนเขียนและจัดกลุ่มคำศัพท์เอง เมื่อจบกิจกรรมควรให้ผู้เรียนนำคำศัพท์ไปแต่งประโยค เพื่อทบทวนความหมายและไวยากรณ์แล้วจึงให้ผลสะท้อนกลับกับผู้เรียน โดยแผนผังคำศัพท์นี้ช่วยให้ผู้เรียนมีความคงทนและเพิ่มความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้

**3. กิจกรรมการสอนคำศัพท์โดยบูรณาการการสอนแบบธรรมชาติ** (The Natural Approach) มีหลักการสำคัญคือ ให้ผู้เรียนเรียนรู้ภาษาที่สองเหมือนการที่เด็กเล็กเรียนรู้ภาษาที่หนึ่งโดยธรรมชาติ เน้นการสอนคำศัพท์ผ่านการใช้สื่อ เช่น รูปภาพ วัตถุจริง วิดีทัศน์ การใช้ท่าทาง เป็นต้น ผู้เรียนจะต้องฟังก่อนการพูด และจะพูดเมื่อรู้สึกพร้อม พร้อมๆกับการสร้างบรรยากาศในห้องเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ลดความวิตกกังวล ไม่บังคับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ดี สามารถพูดคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ออกมาอย่างเป็นธรรมชาติ

**4. กิจกรรมการสอนคำศัพท์โดยใช้ใบงานกิจกรรม** โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และฝึกฝนการใช้คำศัพท์ผ่านการทำใบงานกิจกรรม อาทิเช่น

1) *Scrambled Letters* เป็นเกมการสอนคำศัพท์ที่ผู้สอนจะคัดเลือกคำศัพท์จากบทอ่าน ประมาณ 7 – 10 คำ และให้ผู้เรียนเรียนรู้โดยเขียนคำที่ตัวสะกดไม่ได้เรียงลำดับไว้อย่างถูกต้อง (jumbled letters) ลงในคอลัมน์ A เช่น H N T U, R C E E N T จากนั้นจึงเขียนความหมาย



ของคำนั้นเป็นภาษาอังกฤษลงในคอลัมน์ B เช่น go after animals for food, not long before สุดท้ายให้นักเรียนเรียงลำดับตัวอักษรเหล่านั้นให้เป็นคำที่ถูกต้อง

2) *Group the things (จัดเข้ากลุ่ม)* เป็นแบบฝึกกิจกรรมในการเรียนรู้คำศัพท์เป็นหมวดหมู่ มีขั้นตอนในการเรียนรู้โดยให้นักเรียนช่วยกันจัดกลุ่มสิ่งที่เป็นพวกเดียวกัน แล้วเขียนคำตอบที่จัดกลุ่มไว้ในช่องว่างใต้ภาพ จากนั้นจึงนำเสนอและเขียนคำศัพท์ลงในสมุดแบบฝึกหัด

5. *กิจกรรมการสอนคำศัพท์โดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน* เป็นการนำซอฟต์แวร์มาใช้ในรูปแบบของคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อฝึกทักษะด้านคำศัพท์ โดยเป็นการให้ผู้เรียนศึกษาด้วยตนเองโดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์เป็นศูนย์กลาง เป็นเสมือนทั้งครูผู้สอนและเครื่องมือช่วยสอน ซึ่งการเรียนรู้ผ่านซอฟต์แวร์นี้เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ประสบความสำเร็จและเป็นเครื่องมือที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้ตลอดเวลาและทุกสถานที่ อาทิ โปรแกรมการฝึกทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ สื่อมัลติมีเดียเพื่อฝึกฝนการใช้คำศัพท์ และเกม เป็นต้น

6. *กิจกรรมการสอนคำศัพท์แบบเน้นงานปฏิบัติ* เป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ตรง ไม่เน้นความรู้ด้านไวยากรณ์แต่จะเน้นการเชื่อมโยงความรู้จากการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในห้องเรียนเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวันภายนอกห้องเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นแนวทางการสอนที่ได้รับความนิยมในต่างประเทศ โดยมีแนวความเชื่อว่า ขณะที่เรียนรู้ จิตได้สำนึกจะซึมซับความหมายของเนื้อหาทางภาษาอย่างไม่รู้ตัว ดังนั้นการเรียนรู้คำศัพท์และไวยากรณ์ควรถูกนำมาบูรณาการกับงานหรือกิจกรรมที่ผู้เรียนทำ มากกว่าแยกเรียนรู้ทีละส่วนและการเรียนรู้นั้นต้องเชื่อมโยงให้เข้ากับสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน โดยที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองตั้งแต่เริ่มต้นจนสำเร็จ ทำให้เกิดความเข้าใจในภาษาอย่างเป็นธรรมชาติ

7. *กิจกรรมการสอนภาษาแบบเน้นชุดคำศัพท์* เป็นการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับกระบวนการจำของมนุษย์โดยการเรียนรู้คำศัพท์เป็นชุดหรือเป็นหมวดหมู่ โดยที่ผู้สอนจะนำข้อมูลหนึ่งมาประกอบเข้ากับข้อมูลอื่นอีกชุดหนึ่งที่มีความเชื่อมโยงกันทำให้ได้ข้อมูลที่มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น เช่น จัดคำศัพท์ตามหมวดหมู่สิ่งมีชีวิตที่อาศัยอยู่ในน้ำและบนบก ซึ่งกระบวนการเรียนรู้คำศัพท์ในรูปแบบนี้มีข้อดีคือ ช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสาร ยกกระดับความสามารถในการสื่อสาร ทำให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้ง่ายขึ้นด้วยความรู้สึกสนุกสนาน ไม่เครียด เกิดความท้าทายและภูมิใจในตนเอง

จากการศึกษากิจกรรมในการสอนคำศัพท์จะเห็นได้ว่า กิจกรรมในการสอนคำศัพท์มีหลากหลายกิจกรรม โดยแต่ละกิจกรรมนั้น มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ในการสอนคำศัพท์นั้นมักมีกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างสบายใจ ไม่มีการบังคับ ผ่านสื่อการเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจ เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน นำไปสู่การนำคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ไปใช้ในบริบทต่าง ๆ อย่างเหมาะสม ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้กิจกรรมการสอนคำศัพท์ด้วยรูปแบบเกมออนไลน์ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และฝึกฝนการใช้คำศัพท์ โดยจัดคำศัพท์เป็นหมวดหมู่ เพื่อให้จดจำได้ง่าย

#### 1.4 การวัดและประเมินผลคำศัพท์

การจะทราบว่าผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้หรือไม่นั้น ผู้สอนจะต้องมีวิธีการวัดและประเมินผลที่มีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์ในการเรียน จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารพบว่าการวัดและประเมินผลคำศัพท์ในเรื่องความหมาย การสะกดคำและการออกเสียงไว้ 6 วิธี ได้แก่ 1) แบบทดสอบประเภทถูก – ผิด 2) แบบทดสอบประเภทเลือกตอบ 3) แบบทดสอบประเภทจับคู่ 4) แบบทดสอบประเภทเติมคำ 5) แบบทดสอบประเภทโคลซ 6) แบบทดสอบการออกเสียงคำ (ขวัญพัฒน์ เอกนราจิรารัตน์ และคณะ, 2561; พรพิมล ประสงค์พร, 2561; ลัดดาวัลย์ กิลาโส, 2561) ดังนี้

1. **แบบทดสอบประเภทถูก – ผิด (true or false)** เป็นข้อคำถามที่ไม่ซับซ้อนสามารถใช้กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนในระหว่างเรียน มีลักษณะเป็นข้อความให้ผู้เรียนพิจารณาเลือกตอบสองทางเลือก เช่น ถูก – ผิด, ใช่ – ไม่ใช่, เหมือนกัน - ต่างกัน ฯลฯ โดยใช้ความรู้ตามหลักวิชาเป็นเกณฑ์พิจารณา สามารถนำมาใช้ในการทดสอบคำศัพท์ อาทิเช่น

- ให้นักเรียนใส่เครื่องหมาย ✓ หน้าคำศัพท์ที่เขียนสะกดคำได้ถูกต้องและใส่เครื่องหมาย ✗ หน้าคำศัพท์ที่สะกดไม่ถูกต้อง

laundry ร้านซักรีด

museum พิพิธภัณฑ์

libray ห้องสมุด

chureh โบสถ์

- ให้นักเรียนใส่เครื่องหมาย ✓ หน้าคำศัพท์ที่แปลความหมายได้ถูกต้อง และใส่เครื่องหมาย ✗ หน้าคำศัพท์ที่แปลความหมายไม่ถูกต้อง

- laundry = ร้านขายเครื่องเขียน
- museum = โรงภาพยนตร์
- library = ห้องสมุด
- church = โบสถ์

**2. แบบทดสอบประเภทเลือกตอบ (multiple choice)** เป็นแบบทดสอบที่ประกอบด้วยคำถามและกำหนดคำตอบหลาย ๆ คำตอบ โดยที่ผู้ตอบจะเลือกคำตอบที่คิดว่าถูกต้องที่สุด เพียงคำตอบเดียว ข้อสอบแบบเลือกตอบเป็นข้อสอบที่ได้มีการพัฒนารูปแบบ และคำถามให้พลิกแพลงได้มากมายหลายแบบ ทำให้มีประสิทธิภาพในการวัด และมีประโยชน์ทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อผู้สอบในการฝึกสมรรถภาพทางสมองให้คิดเป็น ข้อสอบประเภทนี้ประกอบด้วย 2 ส่วนคือ ตัวคำถาม (stem) เป็นข้อความที่เป็นตัวเร้าให้ผู้ตอบคิด และตัวเลือก (choices) เป็นคำตอบหลาย ๆ คำตอบเพื่อให้ผู้สอบเลือกตอบอย่างใดอย่างหนึ่งมีทั้งตัวถูก (key) และตัวลวง (distractor) ข้อสอบแบบนี้มี 2 รูปแบบ แบ่งได้เป็น 1) แบบคำถามเดียว (single question) เป็นแบบที่นิยมใช้กันมาก โดยแต่ละข้อจะมีคำถามและตัวเลือกจบสมบูรณ์ในข้อนั้น ๆ เมื่อขึ้นข้อใหม่ก็จะมีคำถามใหม่และตัวเลือกใหม่ และ 2) แบบตัวเลือกคงที่ (constant choice) เป็นชุดของคำถามที่มีอามีหลายคำถาม แต่ใช้ชุดของตัวเลือกกลุ่มเดียวกัน เช่น กำหนดให้ใช้ตัวเลือก A - D ในการตอบคำถามข้อ 1 - 4 เป็นต้น ตัวอย่างการนำแบบทดสอบประเภทเลือกตอบมาใช้ในการทดสอบคำศัพท์ เช่น

- ข้อใดสะกดคำที่มีความหมายว่า ร้านซักรีด ได้ถูกต้อง

- A. laundy
- B. landry
- C. laundry
- D. leundry

- คำศัพท์ในข้อใด สอดคล้องกับรูปภาพ



- A. museum
- B. library
- C. market
- D. church

**3. แบบทดสอบประเภทจับคู่ (matching)** เป็นแบบทดสอบที่กำหนดข้อความที่สัมพันธ์กัน 2 รายการ ทางด้านซ้ายเรียกว่า ตัวยื่นหรือคำถาม รายการด้านขวาเรียกว่า ตัวเลือกหรือคำตอบ ให้ผู้ตอบพิจารณารายการทั้งสองที่เกี่ยวข้องกัน รายการที่นำมาออกข้อสอบแบบจับคู่ ได้แก่

ศัพท์กับความหมาย เหตุการณ์กับเวลา เวลากับสถานที่ ชื่อบุคคลกับผลงาน ชื่อกระบวนการกับการผลิต กฎกับการใช้ เหตุกับผล เครื่องมือกับประโยชน์ใช้สอย เช่น

- ให้นักเรียนจับคู่ภาพกับความหมายให้ถูกต้อง



4. **แบบทดสอบประเภทเติมคำ (completion)** เป็นข้อสอบที่ต้องการให้ผู้สอบเติมคำหรือข้อความลงในช่องว่างที่กำหนดให้ โดยอาจกำหนดคำศัพท์มาให้หรือไม่ก็ได้ สามารถนำมาปรับใช้ในการทดสอบความรู้คำศัพท์ ดังนี้

- ให้นักเรียนเติมคำศัพท์ที่สอดคล้องกับรูปภาพที่กำหนดให้



5. **แบบทดสอบประเภทโคลซ (cloze test)** เป็นการทดสอบที่วัดความสามารถในการเลือกคำศัพท์ให้สอดคล้องกับเนื้อความ (text) โดยสามารถทดสอบทั้งคำศัพท์และการนำไปใช้ไปพร้อม ๆ กัน การทดสอบประเภทนี้ควรใช้เนื้อความที่มีโครงสร้างเรื่องต่อเนื่องและสมบูรณ์ในตัว เนื้อเรื่องไม่ห่างไกลตัวผู้เข้าสอบ และระดับความยากของเนื้อความที่เหมาะสม การละคำในแบบทดสอบโคลซ มักจะเว้นประโยคที่เป็นใจความหลักของเรื่องไว้ เพื่อให้ผู้สอบเข้าใจว่าเรื่องที่อ่านเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร โดยปกติแล้วแบบทดสอบโคลซจะเป็นการให้ผู้เรียนคิดคำที่จะนำมาเติมด้วยตนเอง อย่างไรก็ตามผู้สอนสามารถนำมาบูรณาการร่วมกับแบบทดสอบประเภทเลือกตอบได้ โดยการกำหนดคำมาให้ ยกตัวอย่างเช่น

- ให้นักเรียนนำคำศัพท์ที่กำหนดเติมลงในช่องว่างให้สมบูรณ์

When I go on \_\_\_\_\_ trip, I carry my \_\_\_\_\_ on my back. I wear \_\_\_\_\_ when I go hiking. I stay in a \_\_\_\_\_ and use a \_\_\_\_\_ when I sleep in a tent. I use a \_\_\_\_\_ to see things at night in my tent but a \_\_\_\_\_ is brighter than a torch. Sometimes I go \_\_\_\_\_ in a stream.

|              |       |         |         |               |
|--------------|-------|---------|---------|---------------|
| backpack     | rope  | camping | lantern | first aid kit |
| sleeping bag | torch | boots   | tent    | swimming      |

#### 6. แบบทดสอบการออกเสียงคำศัพท์ ใช้วัดและประเมินผลการออกเสียง โดยเป็น

การออกเสียงแยกคำ ในภาษาต่างประเทศจะมีเสียงที่ไม่คุ้นเคยสำหรับผู้เรียน เช่น เสียง th, t และ sh ดังนั้นในการทดสอบการออกเสียงคำจึงควรให้ดูภาพและออกเสียงให้ตรงกับภาพ มักใช้เกณฑ์ ดังนี้

- ความถูกต้องในการอ่านออกเสียง รูปแบบการออกเสียง สั้น-ยาว เสียงควบกล้ำ

- การใช้น้ำเสียงเน้นหนัก – เบา

- ความมั่นใจในการออกเสียง

โดยสรุปการวัดและประเมินผลคำศัพท์ เป็นการทดสอบเพื่อสะท้อนความรู้คำศัพท์ในเรื่องความหมาย การสะกดคำและการออกเสียงคำศัพท์สามารถทำได้โดยใช้แบบทดสอบ 6 วิธี ดังนี้ แบบทดสอบประเภทถูก – ผิด แบบทดสอบประเภทเลือกตอบ แบบทดสอบประเภทจับคู่ แบบทดสอบประเภทเติมคำ แบบทดสอบประเภทโคลซ และแบบทดสอบการออกเสียงคำ ผู้สอนสามารถเลือกรูปแบบการทดสอบคำศัพท์ให้เหมาะสมกับผู้เรียนและเนื้อหาบทเรียนได้

## 2. การใช้เกมออนไลน์ในการศึกษา

เกมออนไลน์ ในปัจจุบันนี้เป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย จนกล่าวได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของผู้คนในยุคนี้ ในด้านการจัดการเรียนการสอนได้มีการประยุกต์นำเกมออนไลน์มาใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนสนใจและนำไปสู่การพัฒนาความสามารถด้านทักษะต่าง ๆ ของผู้เรียน

## 2.1 ความหมายของเกมออนไลน์ในการศึกษา

ในปัจจุบันเป็นยุคที่เทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทในการดำรงชีวิตของทุกคน โดยเฉพาะในคนรุ่นใหม่ที่มีความคุ้นเคยกับการใช้เทคโนโลยีมาตั้งแต่เด็ก เกมออนไลน์เป็นสิ่งที่เด็กในยุคปัจจุบันคุ้นเคยและชื่นชอบเป็นอย่างมาก จากการศึกษาและค้นคว้าเอกสารโดยนักวิชาการ และนักการศึกษาพบว่าได้มีการกล่าวถึงเกมออนไลน์ในการศึกษา ดังนี้

ภาสกร ไหลสกุล (2558) ได้อธิบายเกี่ยวกับความหมายของเกมออนไลน์ในการเรียนการสอนว่า เป็นสื่อการเรียนรู้อุปกรณ์หนึ่ง ซึ่งนำแนวคิดการเรียนรู้ผ่านเกม มาออกแบบในการสอนเพื่อให้ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาของหลักสูตรนั้น ๆ ไว้ในเกมที่ใช้เทคโนโลยีด้านดิจิทัลมีเดียในการสร้าง ซึ่งเกมออนไลน์สามารถนำเสนอภาพจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย

ฉินสินธุ์ คลังทอง และกุลทิพย์ ศาสตรระจุก (2560) ได้กล่าวถึงการใช้เกมออนไลน์ในการสอนว่า เป็นสื่อการสอนใหม่ที่ให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ผ่านเกมได้ โดยที่ผู้เรียนสามารถให้ข้อมูลและคำตอบของตนเองได้อย่างอิสระผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นวิธีที่สื่อเก่า อย่างภาพยนตร์ ละคร รายการโทรทัศน์และหนังสือไม่สามารถทำได้

รวีพร จรูญพันธ์เกษม, ดารณี ชาญยุติริ, พรพิมล เสมเจริญ และณัฐกิตติ์ เจริญสุข (2561) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้ผ่านเกมออนไลน์เป็นการใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่มาเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตมาใช้เสริมในการเรียนการสอนเพื่อให้เกิดความสะดวก ช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียน และเกิดความสนุกสนาน

กัลยาณี ถนัดคำ และอังคณา เหลืองนภา (2562) ได้กล่าวว่า เกมออนไลน์ เป็นเกมที่มีลักษณะที่มีผู้เล่นหลายคนผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยมีตัวละครแทนตัวผู้เล่น มีการพูดคุยในเกม และสร้างสังคมขึ้นในเกม เมื่อนำมาบูรณาการในการศึกษา จึงเป็นการเรียนรู้ผ่านเกมออนไลน์ที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนกับเพื่อนที่อยู่ต่างที่กัน ให้สามารถเรียนรู้ด้วยกันได้ ช่วยพัฒนาปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียน

ปิยะนุช เทือกเทพ (2563) ได้กล่าวถึงการนำเกมออนไลน์ในการเรียนการสอนว่า เป็นนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้อุปกรณ์หนึ่งที่ออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานพร้อมกับได้รับความรู้โดยสอดแทรกเนื้อหาในการเรียนเอาไว้ในเกม ผู้เรียนเมื่อได้ลงมือเล่นเกมทำให้เกิดการเรียนรู้ เป็นทิศทางของการเรียนการสอนสมัยใหม่เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและได้ลงมือทำด้วยตนเอง

ดังนั้น เกมออนไลน์ในการศึกษา จึงหมายถึง เกมที่เล่นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสามารถเล่นผ่านอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น โทรศัพท์มือถือหรือคอมพิวเตอร์ ซึ่งเมื่อนำมาบูรณาการ

ประกอบการเรียนการสอนจะเป็นสื่อใหม่ที่ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนาน เพลิดเพลิน มีรูปแบบที่หลากหลาย สามารถพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ และให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมได้โดยที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้

## 2.2 รูปแบบของเกมออนไลน์ที่ใช้ในการสอนคำศัพท์

เกมออนไลน์มีรูปแบบที่หลากหลาย จัดทำขึ้นตามวัตถุประสงค์ของเกมนั้น ๆ ในการจะนำเกมออนไลน์มาใช้ในการสอนคำศัพท์นั้น ผู้วิจัยได้ศึกษาและรวบรวมข้อมูลของเกมออนไลน์ที่ใช้ในการสอนคำศัพท์ไว้ดังนี้ (ภาสกร ไหลสกุล, 2558; เจริญ ถิ หุณี อี้, 2556; Febtrina, Suparman, Supriyadi, 2014; Manan, 2016; Lukas, Patrick, Chong, Jaino & YUnus, 2020; Stemkoski, 2018; Sulistianingsih, Juliani & Pradjarto, 2020; Zou, Huang and Xie, 2019)

1. **เกมรูปแบบบทเรียน (Tutorial games)** เป็นเกมที่ออกแบบมาโดยเฉพาะเพื่อใช้ในการเรียนการสอน โดยจะมีรูปแบบที่เรียบง่าย ไม่ซับซ้อนและใช้เวลาไม่มาก มีหลายรูปแบบยกตัวอย่างเช่น

1.1 *Puzzle game* หรือ *Crossword* เป็นหนึ่งในสื่อการสอนคำศัพท์ที่นิยม มีหลายชนิด อาทิ จิ๊กซอว์, ปริศนาภาพ, ปริศนาอักษรไขว้, ปริศนาซูโดกุ และปริศนาตรรกะ

1.2 *Anagram* คือการเล่นคำ โดยการนำตัวอักษรคำต้นฉบับมาจัดเรียงใหม่ เพื่อสร้างคำหรือวลีใหม่ เป็นเกมที่สนุกและสร้างไหวพริบ ความคิดสร้างสรรค์ให้ผู้เรียน เช่น night เรียงใหม่เป็นคำว่า thing หรือ dormitory เรียงใหม่เป็น dirty room เป็นต้น

1.3 *Hangman* เป็นเกมที่พัฒนาความรู้เกี่ยวกับตัวอักษรและคำศัพท์โดยใช้การคาดเดาคำศัพท์ ผู้เล่นต้องพยายามคาดเดาคำศัพท์ที่กำหนดโดยเกมจะระบุจำนวนตัวอักษรมาให้ และจะแพ้เมื่อตอบตัวอักษรผิดมากเกินไป ซึ่งเกม hangman นี้สามารถพัฒนาความมั่นใจและความกล้าแสดงออกของผู้เรียน รวมถึงเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนอีกด้วย

1.4 *drag and drop* เป็นเกมที่ให้ผู้เล่นคลิกที่วัตถุและในขณะที่ปุ่มเมาส์ถูกกดค้างไว้ให้วัตถุที่เลือกย้ายไปพร้อมกับเมาส์จนกว่าปุ่มจะถูกปล่อย ซึ่งเกมในลักษณะนี้สามารถนำไปใช้ได้หลายบริบท เช่น ลากตัวอักษรมาเรียงกันเป็นคำศัพท์ ลากชิ้นส่วนรูปภาพมาประกอบกันให้สมบูรณ์

1.5 **เกมจับคู่ภาพกับคำศัพท์** โดยให้ผู้เรียนจับคู่ภาพกับคำศัพท์ที่ถูกต้องภายในเวลาที่กำหนด ในรูปแบบออนไลน์จะสามารถให้ผลป้อนกลับได้ทันที ทำให้ผู้เรียนจดจำได้ง่ายขึ้น ทั้งผ่านการเห็นคำศัพท์และภาพความหมาย

2. **เกมสถานการณ์จำลอง (Simulation games)** เป็นเกมจำลองสถานการณ์จริงหรือตามจินตนาการเพื่อให้ผู้เล่นแก้ปัญหาและทำภารกิจให้สมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ของเกม โดยผู้เล่นสามารถควบคุมตัวละครได้อย่างอิสระ อาทิเช่น เกมจำลองให้ผู้เล่นเป็นศัลยแพทย์และทำการผ่าตัดเพื่อเรียนรู้คำศัพท์ทางการแพทย์ หรือจำลองให้ผู้เล่นเป็นนักแข่งรถวิบาก โดยระหว่างทางต้องบังคับรถผ่านอุปสรรคต่าง ๆ เพื่อให้ได้คะแนน เป็นต้น

3. **บทบาทสมมติ (Role-playing games)** ให้ผู้เล่นสวมบทบาทบางอย่างและทำหน้าที่ของตนตามบทบาทนั้นให้สมบูรณ์ โดยผู้เล่นสามารถตัดสินใจการแสดงออกได้อย่างอิสระ การแสดงออกที่แตกต่างกันจะให้ผลลัพธ์ที่แตกต่างกัน เช่น ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์ในชีวิตประจำวันผ่านการเล่นบทบาทสมมติเป็นเด็กที่ช่วยผู้ปกครองทำงานบ้านและซื้อของตามรายการที่กำหนด หรือเล่นบทบาทสมมติเป็นเจ้าของร้านอาหาร และเรียนรู้คำศัพท์ผ่านรายการสินค้า หรือคำสั่งต่าง ๆ ที่กำหนดในเกม นอกจากนี้ อาจมีการเสริมบทเรียนด้วย บัตรคำ (Flash cards) cloze หรือการเลือกแบบหลายตัวเลือก

4. **เกมตรวจจับการเคลื่อนไหว (Motion-sensing games)** เป็นเกมที่มีเทคโนโลยีในการตรวจจับการเคลื่อนไหวของร่างกายผู้เล่น โดยผู้เล่นต้องเคลื่อนไหวร่างกายตามที่กำหนด เช่น เก็บผลไม้ หรือขับรถเพื่อเก็บหรือชนคำศัพท์ที่สะกดได้ถูกต้อง หรือการจับคู่ความหมายและตอบคำถามผ่านการเคลื่อนไหวร่างกาย

5. **หนังสือเกมดิจิทัล (Gamification digital books)** เป็นการเรียนรู้ในรูปแบบของหนังสือ โดยจะแตกต่างจากหนังสือทั่วไปตรงการใช้คุณสมบัติด้านเทคโนโลยีในการตอบโต้กับผู้เล่นในรูปแบบ e-books

6. **เกมเสมือนจริง (Virtual games)** มักเป็นภาพสามมิติ โดยเน้นให้ผู้เล่นสัมผัสโลกเสมือนจริงในรูปแบบภาพสามมิติที่สร้างให้เหมือนจริงมากที่สุด ทำให้ผู้เรียนเห็นและตอบโต้กับวัตถุในเกมได้อย่างสมจริง เสมือนว่าผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์จากของจริง

7. **เกมผจญภัย (Adventure games)** มักมีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการสำรวจและแก้ปัญหาตามจินตนาการ โดยเกมจะมีการกำหนดเป้าหมายภารกิจเพื่อสร้างความท้าทาย เน้นกระบวนการแข่งขันหรือร่วมมือกันในกลุ่มเพื่อให้ทำภารกิจได้สำเร็จ เช่น เกมผจญภัยในสวนสัตว์ ผู้เล่นต้องหาสัตว์ที่หนีออกมาแล้วใส่กลับเข้าไปในสวนสัตว์ โดยต้องหารายการตามคำศัพท์ที่กำหนด โดยมีตัวช่วยในการเดาคำศัพท์จากคำใบ้ที่กำหนดให้

8. **เกมไพ่ (Card games)** เป็นเกมที่ผู้เล่นจะต้องผลัดกันเล่น โดยผู้เล่นต้องปฏิบัติตามคำสั่งในการ์ด เช่น เกมไพ่ UNO โดยจำลองสถานการณ์เสมือนว่าผู้เล่นนั่งล้อมเป็นวงกลมและ



ต้องผลัดกันลงไพ่ตามคำสั่งของคนก่อนหน้า ซึ่งสามารถสอดแทรกการสอนคำศัพท์ได้อย่างหลากหลาย โดยอาจจะบุคำศัพท์ไว้ในไพ่ หรือให้ผู้เล่นกำหนดคำสั่งได้อย่างอิสระ

**9. เกมกระดาน (Board games)** โดยจำลองฉากหรือพื้นหลังในเกมเป็นกระดาน และมักมีชิ้นส่วนต่าง ๆ ที่เคลื่อนที่ ย้ายหรือวางโดยผู้เล่นตามเงื่อนไขที่กำหนด มักเป็นการแข่งขันระหว่างผู้เล่น 2 คนขึ้นไป เช่น ผู้เล่นเรียนรู้คำศัพท์โดยการทอยลูกเต๋าเดินไปตามกระดานเกม เมื่อตกในช่องใดต้องอ่าน สะกดคำหรือบอกความหมายของคำศัพท์หรือคำใบ้ในช่องนั้นเป็นภาษาอังกฤษ หากตอบถูกจะสามารถเดินต่อไปได้ แต่หากตอบผิดจะต้องถอยกลับไปอยู่ที่เดิม ซึ่งเกมกระดานอาจใส่กลวิธีต่าง ๆ ที่มีความหลากหลายเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน

**10. ซีเรียสเกม (Serious games)** เป็นเกมประเภทการสร้างเหตุการณ์หรือกระบวนการจำลองโลกเสมือนจริง ที่ออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การแก้ปัญหาต่าง ๆ อย่างเสมือนจริงมากที่สุด เป็นเกมที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน พัฒนาทักษะการแก้ปัญหาควบคู่ไปกับการให้ความบันเทิง เช่น เกมแข่งขันสะกดคำศัพท์ โดยอาจจัดทำเป็นรายการแข่งขันที่มีรูปภาพ วิดิทัศน์ มีการบันทึกเสียงและบันทึกคะแนนในรูปแบบที่เป็นระบบ ชัดเจน หรือเกมสอนคำศัพท์ควบคู่ไปกับการออกกำลังกาย เป็นต้น

จากการศึกษารูปแบบของเกมที่ใช้ในการสอนคำศัพท์ทำให้สรุปได้ว่า เกมที่ใช้ในการสอนคำศัพท์ที่หลากหลายประเภท ส่วนใหญ่มีจุดมุ่งหมายเดียวกันคือ เพื่อให้เกิดความผ่อนคลาย ไม่เคร่งเครียดในการจดจำคำศัพท์แบบท่องจำ เน้นจัดทำขึ้นเพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างเพลิดเพลิน โดยการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกเกมออนไลน์จำนวน 9 เกม โดยแบ่งเป็น 1) เกมออนไลน์ประเภทรูปแบบบทเรียน จำนวน 3 เกม ได้แก่ Hangman, Match up และ Anagrams 2) เกมออนไลน์ประเภทสถานการณ์จำลอง จำนวน 2 เกม ได้แก่ เกมจักรยานวิบาก และรายการเกมโชว์ 3) เกมออนไลน์ประเภทบทบาทสมมติ จำนวน 1 เกม ได้แก่ เกม Café 4) เกมออนไลน์ประเภทตรวจจับการเคลื่อนไหว จำนวน 3 เกม ได้แก่ Balloon pop, Maze chase และ Word shoot เพื่อนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนคำศัพท์ เนื่องจากเป็นเกมที่ไม่ซับซ้อน เหมาะกับผู้เรียนในวัยประถม สอดคล้องกับเนื้อหาบทเรียนตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด รูปแบบเกมช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียนได้ดี ใช้เวลาไม่มาก สามารถเรียนรู้ได้ในเวลาที่กำหนด รวมถึงสามารถประยุกต์ใช้ได้หลากหลายเหมาะสมกับเนื้อหาบทเรียน โดยรายละเอียดในแต่ละเกม มีดังนี้

## 1. Hangman

### วิธีการเล่น

1) นักเรียนเปิดเว็บไซต์ที่ครูกำหนด เมื่อเริ่มเกมจะมีรูปภาพคำใบ้และช่องว่างปรากฏบนหน้าจอเพื่อให้นักเรียนเติมอักษรภาษาอังกฤษลงในช่องที่เว้นไว้

2) นักเรียนต้องพิมพ์ตัวอักษรที่คาดว่าเป็นหนึ่งในตัวอักษรในคำศัพท์นั้น หากเลือกตัวอักษรได้ถูกต้องตัวอักษรจะปรากฏในช่องว่าง หากผิดจะลากเส้นเป็นตุ๊กตาแขวนคอทีละขีด โดยคำศัพท์ที่ปรากฏในเกมจะเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนรู้อาจบทเรียน

3) หากตอบได้ถูกต้อง จะได้รับคะแนน ตัวอักษรละ 1 คะแนน หากตอบผิดจะมีเส้นเพิ่มขึ้นทีละเส้น หากถูกแขวนคอจะถือเป็นการจบเกม

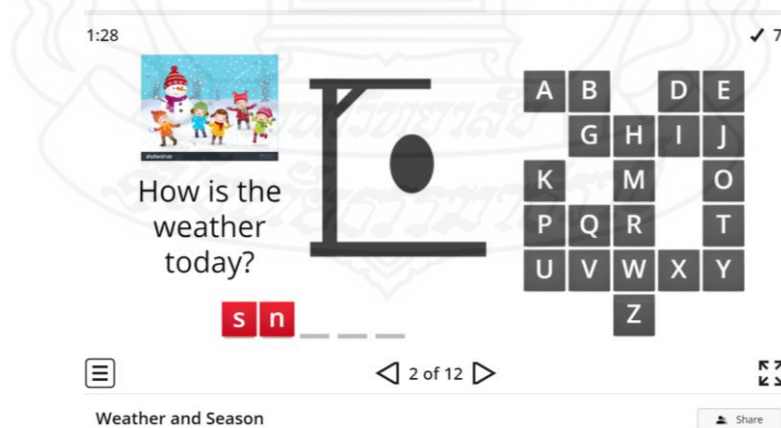
4) เมื่อจบเกมให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับคำศัพท์และความหมายของคำศัพท์ที่นักเรียนรู้ออกเสียง

### ข้อดี

นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ จดจำการสะกดคำและฝึกออกเสียงคำศัพท์ ช่วยให้จดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้นอย่างสนุกสนานและน่าสนใจ

### ข้อจำกัด

โปรแกรมจะแสดงตัวอักษรในตำแหน่งที่ถูกต้องโดยอัตโนมัติทำให้นักเรียนอาจไม่สนใจจดจำตำแหน่งของตัวอักษรในคำศัพท์นั้น ๆ เท่าที่ควร



ภาพ 2.1 เกม Hangman

## 2. Match up

วิธีการเล่น

1) นักเรียนเปิดเว็บไซต์ที่ครูกำหนด เมื่อเริ่มเล่นเกมจะมีรูปภาพและคำศัพท์แสดง  
ในหน้าจอ

2) นักเรียนลากคำศัพท์ไปวางจับคู่กับรูปภาพที่เหมาะสม ให้ครบทุกคำ จากนั้นจึง  
กดส่งคำตอบ

3) รูปภาพและคำศัพท์ที่จับคู่กันได้ถูกต้อง จะได้รับคะแนนคำศัพท์ละ 1 คะแนน  
รูปภาพและคำศัพท์ที่จับคู่กันไม่ถูกต้อง จะไม่ได้รับคะแนน

4) เมื่อหมดเวลา นักเรียนที่ได้คะแนนมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

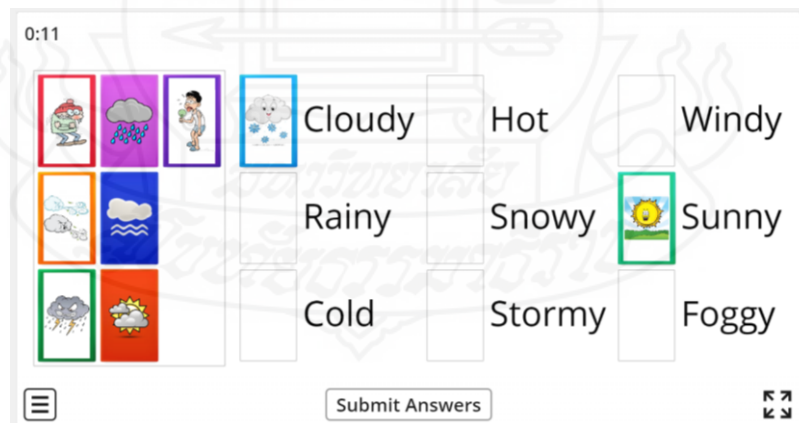
5) นักเรียนแต่ละคนนำเสนอคะแนนของตนและซักถามเกี่ยวกับคำศัพท์ที่นักเรียน  
ตอบไม่ถูกต้อง

ข้อดี

เป็นการทบทวนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้วในรูปแบบการจับคู่ที่มีภาพสีสันสดใสทำให้  
ผู้เรียนสนใจ และช่วยให้จดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น

ข้อจำกัด

รูปภาพที่นำมาใช้ต้องสื่อถึงความหมายของคำศัพท์นั้นได้อย่างชัดเจน



ภาพ 2.2 เกม Match up

### 3. Anagram

#### วิธีการเล่น

1) นักเรียนเปิดเว็บไซต์ที่ครูกำหนด เมื่อเริ่มเกมจะมีตัวอักษรแสดงในหน้าจอโดยจะมีภาพเป็นคำใบ้ความหมายของคำศัพท์มาให้

2) นักเรียนต้องนำตัวอักษรที่กำหนดให้ลากมาเรียงในตำแหน่งที่ถูกต้องเพื่อสะกดคำเป็นคำศัพท์ที่มีความหมาย สอดคล้องกับบทเรียนที่ได้เรียนรู้

3) หากเลือกตัวอักษรไปวางในตำแหน่งที่ถูกต้องจะสามารถวางได้ หากไม่ถูกต้องตัวอักษรจะเต็งกลับไปอยู่ที่เดิม

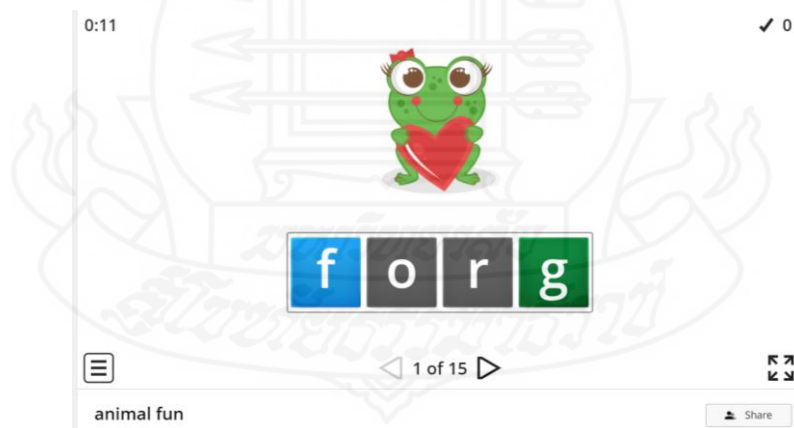
4) เกมจบเมื่อเรียนรู้คำศัพท์ครบทุกคำ

#### ข้อดี

นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ จดจำการสะกดคำและฝึกออกเสียงคำศัพท์ ทำให้จดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้นอย่างสนุกสนานและน่าสนใจ

#### ข้อจำกัด

นักเรียนใส่คำศัพท์แบบเดาสุ่มทำให้ใช้เวลานานมาก



ภาพ 2.3 เกม Anagrams

#### 4. เกมขี่จักรยานวิบาก

##### วิธีการเล่น

1) นักเรียนเปิดเว็บไซต์ที่ครูกำหนด เมื่อเริ่มเกมจะมีภาพคนขี่จักรยาน เตรียมตัวออกรถ

2) นักเรียนต้องใช้ปุ่มทิศทางบนแป้นพิมพ์เพื่อบังคับรถในทิศทางที่กำหนดและขี่รถจักรยานให้ชนกล่องที่อยู่ตามทางเพื่อตอบคำถาม

3) หากตอบคำถามถูกต้องจะได้รับคะแนนและพลังให้ขยับรถต่อไปได้ หากไม่ชนกล่องหรือตอบคำถามผิดบ่อยครั้ง พลังจะหมด

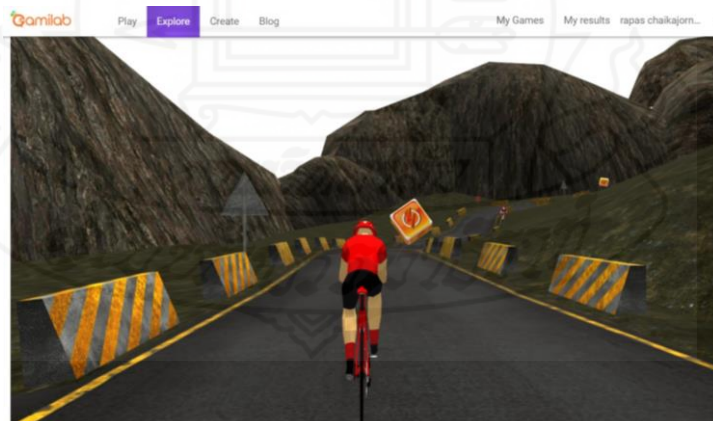
4) เกมจบเมื่อผู้เล่นบังคับรถเข้าเส้นชัย หรือพลังหมดก่อนไปถึงเส้นชัย

##### ข้อดี

นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์และจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้นอย่างสนุกสนานและน่าสนใจ ผู้เรียนได้รับผลป้อนกลับทันทีที่ตอบคำถาม

##### ข้อจำกัด

การบังคับทิศทางต้องใช้ปุ่มในแป้นคีย์บอร์ด นักเรียนที่ไม่ได้ใช้คอมพิวเตอร์เป็นประจำอาจบังคับทิศทางรถได้ยาก



ภาพ 2.4 เกมขี่จักรยานวิบาก

## 5. รายการเกมโชว์

### วิธีการเล่น

1) นักเรียนเปิดเว็บไซต์ที่ครูกำหนด เมื่อเริ่มเกมจะมีภาพและเสียงเหมือนเปิดรายการเกมโชว์

2) นักเรียนต้องตอบคำถามที่ปรากฏขึ้นให้ถูกต้อง โดยคำถามจะเป็นลักษณะของคำถาม 4 ตัวเลือก ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด เมื่อตอบคำถามถูกต้องจะได้รับคะแนนสะสม

3) หากตอบคำถามไม่ได้ นักเรียนมีตัวเลือกว่าจะลดตัวเลือกจาก 4 ข้อ ให้เหลือ 2 ข้อ หรือเพิ่มเวลาในการคิดคำตอบ รวมถึงสามารถเลือกคะแนนคูณ 2 สำหรับข้อที่นักเรียนมั่นใจในคำตอบเพื่อสะสมคะแนนให้มากขึ้น

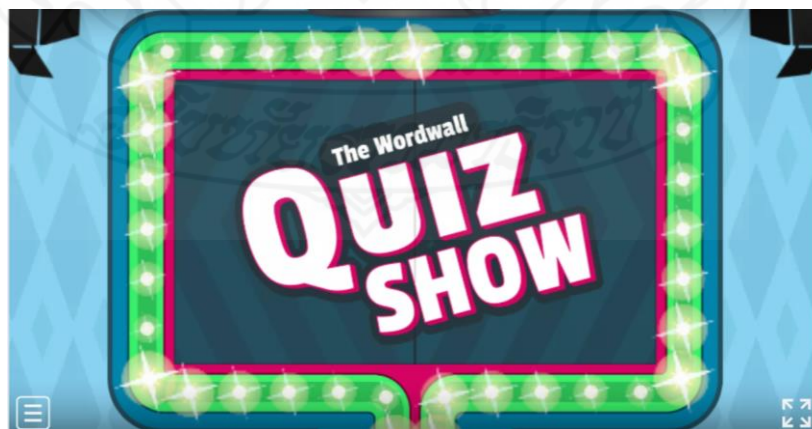
4) เมื่อเกมจบจะมีการสรุปคะแนน ให้นักเรียนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับคำถามและคำตอบแต่ละข้อเพื่อทบทวนความเข้าใจ

### ข้อดี

นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์อย่างสนุกสนาน ตื่นเต้น ทำให้จดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น ผู้เรียนได้รับผลป้อนกลับทันทีที่ตอบคำถาม

### ข้อจำกัด

เกมเหมาะกับการเล่นโดยมีผู้รับชมนักเรียนเล่น จะเพิ่มความสนุกสนานมากกว่า นักเรียนเล่นคนเดียว



ภาพ 2.5 รายการเกมโชว์

## 6. เกม Café

### วิธีการเล่น

1) นักเรียนเปิดเว็บไซต์ที่ครูกำหนด เมื่อเริ่มเกมจะจำลองนักเรียนเป็นคนขายของในร้านอาหาร โดยนักเรียนสามารถเลือกตัวละครที่ต้องการได้

2) นักเรียนต้องส่งของตามคำสั่งของลูกค้าในเวลาที่กำหนด หากลูกค้ารอนานเกินไป ลูกค้าจะกลับ โดยเมื่อของหมด นักเรียนจะต้องตอบคำถามให้ถูกต้องเพื่อเติมของในร้าน

3) หากนักเรียนตอบคำถามไม่ถูก เกมจะเปลี่ยนคำถามข้ออื่น ๆ มาให้จนนักเรียนตอบถูกจึงจะเล่นต่อได้

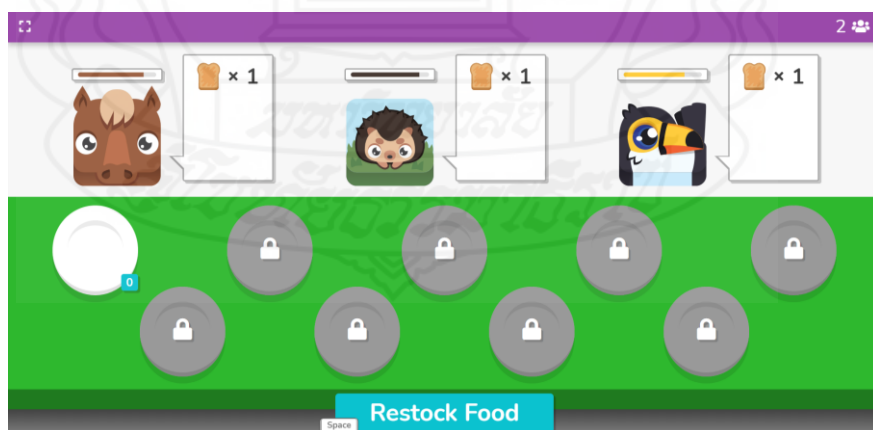
4) เมื่อหมดเวลา จะเป็นการจบเกม หากนักเรียนส่งของให้ลูกค้าได้มากจะได้คะแนนมาก หากส่งของได้น้อยจะได้คะแนนน้อย

### ข้อดี

เป็นการทบทวนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้วในรูปแบบการทดสอบที่น่าสนใจ และช่วยให้จดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น

### ข้อจำกัด

ในเวลาเท่ากันนักเรียนจะเรียนรู้คำศัพท์ได้ไม่เท่ากัน เวลาอาจหมดก่อนที่นักเรียนจะเรียนรู้คำศัพท์ครบทุกคำ



ภาพ 2.6 เกม Café

## 7. เกม Balloon pop

### วิธีการเล่น

1) นักเรียนเปิดเว็บไซต์ที่ครูกำหนด เมื่อเริ่มเกมจะมีรูปภาพและคำศัพท์ปรากฏอยู่ในกล่องคำที่ติดกับบอลูน

2) เมื่อมีรถไฟวิ่งมา จะมีกล่องใส่ของที่ระบุความหมายของคำศัพท์พุ่งมากรับรถไฟ นักเรียนต้องคลิกบอลูนที่คำศัพท์ตรงกับความหมายของกล่องนั้นให้ตกลงในกล่องที่ถูกต้อง

3) เมื่อคลิกคำตอบ บอลูนจะแตก หากเลือกคำตอบได้ถูกต้องกล่องจะบรรจุอยู่ในกล่องใส่ของและจะได้รับคะแนน หากเลือกคำตอบที่ผิดกล่องนั้นจะหายไปและจะไม่ได้รับคะแนน

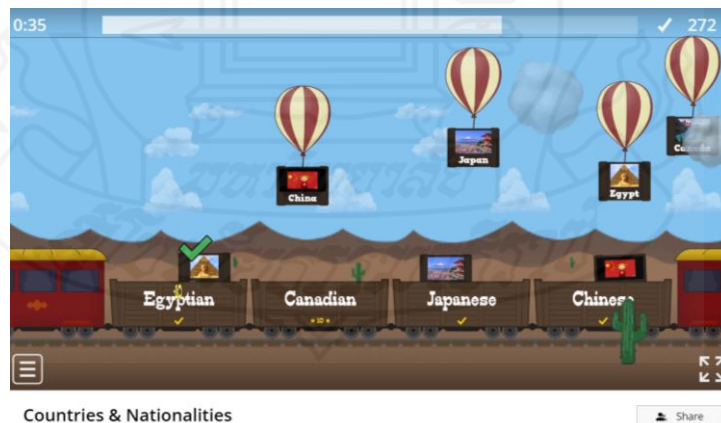
4) เมื่อจบเกมให้นักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับคำศัพท์และความหมายของคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ พร้อมฝึกออกเสียง

### ข้อดี

นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์และจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้นอย่างสนุกสนานและน่าสนใจ

### ข้อจำกัด

หากนักเรียนเลือกคำตอบถูกแต่ตกลงผิดกล่อง จะไม่ได้รับคะแนน



ภาพ 2.7 เกม Balloon pop



## 8. เกม Maze chase

### วิธีการเล่น

1) นักเรียนเปิดเว็บไซต์ที่ครูกำหนด เมื่อเริ่มเกมจะมีรูปภาพและคำศัพท์แสดงในหน้าจอ โดยนักเรียนจะแทนด้วยตัวการ์ตูนสีแดง

2) นักเรียนต้องบังคับตัวการ์ตูนให้เดินไปในเขาวงกตเพื่อไปหารูปภาพที่สอดคล้องกับคำศัพท์ที่กำหนดให้ โดยต้องหลีกเลี่ยงไม่ชนกับตัวการ์ตูนสีฟ้า

3) หากเลือกคำตอบที่ถูกจะได้รับคะแนน 1 คะแนน หากเลือกคำตอบที่ผิดหรือชนกับตัวการ์ตูนสีฟ้าจะถูกหักหัวใจ 1 ดวง เมื่อครบ 3 ดวงจะถือเป็นการสิ้นสุดเกม

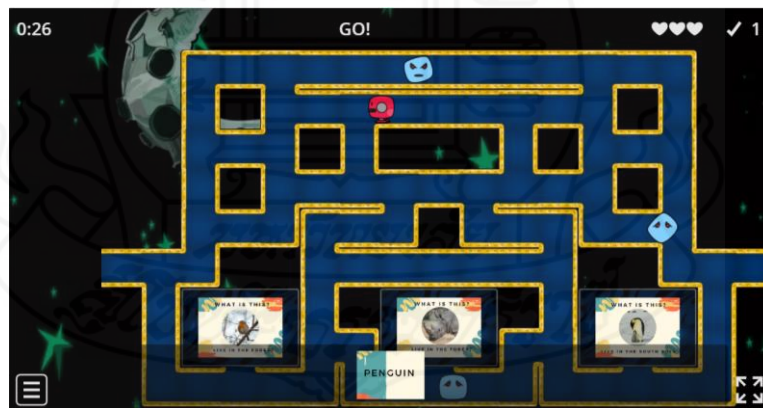
4) เมื่อจบเกมให้นักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับคำศัพท์และความหมายของคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ พร้อมฝึกออกเสียง

### ข้อดี

นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์และจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้นอย่างสนุกสนานและน่าสนใจ

### ข้อจำกัด

หากนักเรียนเลือกคำตอบผิด หรือชนตัวการ์ตูนสีฟ้าถึง 3 ครั้ง จะจบเกม ซึ่งนักเรียนอาจยังเรียนรู้คำศัพท์ไม่ครบทุกคำ



ภาพ 2.8 เกม Maze chase

## 9. เกม Word shoot

### วิธีการเล่น

1) นักเรียนเปิดเว็บไซต์ที่ครูกำหนด เมื่อเริ่มเกมจะมีรูปภาพยานอวกาศที่มีคำศัพท์ลอยอยู่

2) แถบสีฟ้าด้านล่าง จะมีคำถามแสดงอยู่ นักเรียนต้องบังคับเป่ายิงให้ยิงโดนคำศัพท์ที่เป็นคำตอบของคำถามที่โจทย์กำหนด

3) หากยิงคำตอบที่ถูกต้องจะได้รับคะแนน 10 คะแนน

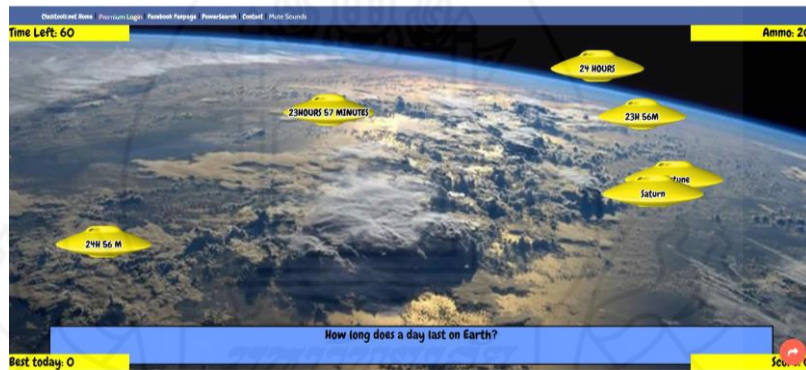
4) เมื่อเวลาหมดจะถือว่าจบเกม

### ข้อดี

นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์และจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้นอย่างสนุกสนานและน่าสนใจ

### ข้อจำกัด

หากนักเรียนเลือกคำตอบผิด หรือเวลาหมดจะจบเกม ซึ่งนักเรียนอาจยังเรียนรู้คำศัพท์ไม่ครบทุกคำ



ภาพ 2.9 เกม Word shoot

### 2.3 หลักการเลือกเล่นเกมออนไลน์ประกอบการสอน

ในการจัดการเรียนการสอนความรู้คำศัพท์โดยใช้เกมออนไลน์นั้น ผู้สอนต้องเลือกสื่อหรือกิจกรรมการเรียนการสอนที่สามารถสร้างความสนใจในบทเรียนให้ผู้เรียน เหมาะสมกับเนื้อหาและต้องเลือกเกมที่จะสามารถพัฒนาให้ผู้เรียนบรรลุจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ควบคู่ไปกับการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน จากการศึกษาและค้นคว้าเอกสารพบว่า มีนักวิชาการและนักการศึกษาได้ทำการศึกษาและรวบรวมหลักการเลือกเล่นเกมประกอบการสอน ไว้ดังนี้ (ชนิตา วัชรพิชิตชัย, 2555; บุษริย์ ฤกษ์เมือง, 2552; ภัคนันท์ ยอดสิงห์, 2560; อัจฉราพรรณ โพธิ์คุ่น, 2559)

1. ความสอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาในบทเรียน ในการใช้เกมออนไลน์ ในการสอนคำศัพท์ ผู้สอนต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของเกมที่น่ามาใช้กับเนื้อหาคำศัพท์ที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ โดยตรวจสอบว่าเกมออนไลน์ที่น่ามาบูรณาการในการสอนนั้น เมื่อสิ้นสุดการเรียนรู้ สามารถทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้และทักษะได้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ได้หรือไม่
2. คำนึงถึงระยะเวลาในการเล่นเกมนั้น ต้องเหมาะสมกับเวลาเรียน ไม่ใช่เวลามากจนทำกิจกรรมอื่น ๆ ไม่ทันหรือน้อยจนผู้เรียนไม่ได้รับความรู้จากเกม
3. ความเหมาะสมของจำนวนผู้เล่นในแต่ละเกม ก่อนนำมาใช้ผู้สอนต้องพิจารณาว่าเกมที่น่ามาใช้ประกอบการสอนนั้นควรจัดให้ผู้เรียนรู้เป็นกลุ่ม เป็นคู่หรือเดี่ยว จึงจะเหมาะสมและมีประสิทธิภาพมากที่สุด
4. ความเหมาะสมกับช่วงอายุ วุฒิภาวะ ความสามารถและความสนใจของผู้เรียน ในผู้เรียนระดับประถมศึกษา ควรเป็นเกมที่มีสีสันสวยงาม ไม่ซับซ้อนมากนัก ไม่มีภาพหรือพฤติกรรมที่ไม่ดีส่งผลให้ผู้เรียนนำไปเป็นแบบอย่างได้
5. ความเต็มใจและการมีส่วนร่วมในการเล่นเกมนั้นของผู้เรียนทุกคน ในการนำเกมมาใช้ในการสอน ต้องคำนึงถึงบรรยากาศในชั้นเรียน ผู้สอนควรส่งเสริมให้เกิดบรรยากาศที่ผ่อนคลาย ไม่เน้นการแข่งขันจนเคร่งเครียดเกินไป ทำให้ผู้เรียนดกความรู้สึกไม่สบายใจ
6. ประเภทของเกมออนไลน์ ต้องเหมาะสมกับเนื้อหา จำนวนคำศัพท์ เวลาเรียน และความสนใจของผู้เรียน
7. มีกฎกติกาที่เหมาะสม ไม่ยุ่งยากและซับซ้อนเกินไป ให้เหมาะกับวัยของผู้เรียน โดยผู้สอนควรแจ้งให้ผู้เรียนทราบว่า เกมชื่ออะไร มีกติกาการเล่นอย่างไร รวมถึงวิธีการและการปฏิบัติตัวของผู้เล่นมีจุดมุ่งหมายอย่างไร จนจบการแข่งขัน
8. ความพร้อมของวัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ การใช้เกมออนไลน์จะต้องมีอุปกรณ์ในการเรียน ผู้สอนต้องตรวจสอบให้แน่ใจว่าผู้เรียนมีอุปกรณ์การเล่นครบถ้วน เช่น คอมพิวเตอร์ หรือ โทรศัพท์ รวมถึงอินเทอร์เน็ตมีความเสถียรและความเร็วเพียงพอสำหรับการเรียนรู้ในเกมนั้น ๆ
9. การให้คะแนนมีความยุติธรรม ให้ผลป้อนกลับทันที อาจมีการให้รางวัลหรือแรงเสริมกับผู้ชนะหรือผู้ที่ทำคะแนนได้ดี
10. คัดแปลง และปรับปรุงเกมออนไลน์ต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ และบริบทของผู้เรียน

11. ไม่ขัดต่อขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรมที่ดีงาม ไม่มีความรุนแรงหรือพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน

12. ควรจัดลำดับเกมตามความสามารถ เริ่มจากสิ่งที่ไม่ละเอียดนัก เมื่อผู้เรียนรู้จักสังเกตมากขึ้นจึงค่อย ๆ เพิ่มรายละเอียดมากขึ้นตามลำดับ และเลือกเกมที่มีความยากเพิ่มขึ้น เพื่อให้เด็กรู้จักคิด รู้จักสังเกตและจดจำตามความสามารถของผู้เรียน

13. ลักษณะของเกมออนไลน์ที่นำมาใช้ต้องมีความหลากหลาย ไม่น่าเบื่อ

14. ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้น ๆ ให้เข้าใจและทดลองเล่นเพื่อจะได้เห็นประเด็นและข้อขัดข้องต่าง ๆ เพื่อให้ผู้สอนมีการเตรียมการ ป้องกันหรือแก้ไขไว้ล่วงหน้า ช่วยให้การเรียนของผู้เรียนเป็นไปอย่างราบรื่น

จึงสรุปได้ว่า เกมออนไลน์ที่นำมาใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์นั้น ต้องคำนึงถึงวัตถุประสงค์ในการสอนเพื่อให้สอดคล้องกับบทเรียนและความต้องการของผู้เรียน จำนวนและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน เวลา อุปกรณ์และสถานที่ กติกาต้องไม่ยุ่งยาก ซับซ้อนและเหมาะสมกับความสามารถของผู้เล่น การให้ผลป้อนกลับหรือการเสริมแรง ความเหมาะสมด้านประเพณี วัฒนธรรมรวมถึงความหลากหลายของเกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน

#### 2.4 ข้อดีของการใช้เกมออนไลน์ในการศึกษา

ในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมออนไลน์มาประยุกต์ใช้นั้น ได้รับความนิยมและเป็นที่ยอมรับอย่างแพร่หลายว่าสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ จากการศึกษาและค้นคว้าเอกสารได้พบว่ามีนักวิชาการและนักการศึกษาได้อธิบายเกี่ยวกับข้อดีของการใช้เกมออนไลน์ประกอบการสอน (กัลยาณี ถนัดคำ และอังคณา เหลืองนภา, 2562; จิตติ ศรีสินธรา, 2560; จูตาภา สีนธรัตน์, 2557; Chung, Chen, Kuo, 2015; Erhel & Jamet, 2013; Sebastien Daniel, 2020; Zou et al., 2019) ไว้ดังนี้

1. ส่งเสริมการเรียนรู้ระยะสั้นในการเรียนรู้ความหมาย ปรับปรุงการออกเสียง และช่วยในเรื่องความคงทนในการจดจำคำศัพท์ เกมออนไลน์ทำให้สมองถูกกระตุ้นให้ทำงานอย่างต่อเนื่อง ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาอย่างเป็นระบบอีกด้วย

2. สร้างและพัฒนาแรงจูงใจทางบวกในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกดีหรือรื่นในการเรียนและการฝึกฝนการทำแบบฝึกหัดอย่างเพลิดเพลิน ไม่น่าเบื่อ

3. ส่งเสริมการเรียนรู้ ความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงฝึกฝนทักษะการตัดสินใจ การแก้ปัญหาและความสามารถทางภาษา ทำให้เรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด นำไปสู่การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้เพิ่มขึ้นอีกด้วย

4. พัฒนาการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในขณะที่เล่นเกม ไม่ว่าจะเป็นการเล่นแบบเดี่ยวในขณะที่มีเพื่อนเป็นผู้รับชม หรือเล่นแบบคู่หรือกลุ่มที่ต้องอาศัยการทำงานเป็นทีม ทำให้ผู้เรียนได้สร้างปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน

5. ส่งเสริมความกล้าแสดงออก โดยเฉพาะนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ จะกล้าแสดงออกมากขึ้นและวิตกกังวลในการพูดน้อยลงขณะทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผ่านเกมออนไลน์

6. มีรูปแบบที่หลากหลาย รองรับความแตกต่างระหว่างบุคคล ผู้เรียนสามารถเล่นได้หลายรูปแบบ ทั้งเดี่ยว คู่และกลุ่ม ปรับระดับความยากง่ายได้ตามความต้องการ

7. สะดวก ผู้เล่นสามารถเรียนรู้ได้จากหลากหลายสถานที่ ในช่วงเวลาที่สะดวก สามารถค้นคว้าได้ทั่วโลกทำให้มีแหล่งเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย

8. เข้าถึงง่าย รวดเร็ว ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตบนคอมพิวเตอร์หรือสมาร์ตโฟน

9. ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และฝึกฝนได้ด้วยตนเอง เนื่องจากเกมออนไลน์สามารถให้ผลป้อนกลับได้ทันที และยังสามารถเล่นซ้ำได้หลายครั้งโดยไม่จำกัดจำนวน ตามเวลาที่สะดวก

10. ใช้ในการเรียนการสอนได้อย่างหลากหลาย ทำให้มีความแปลกใหม่แตกต่างไปจากการเรียนปกติ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในบทเรียน

11. ช่วยสร้างบรรยากาศให้รู้สึกผ่อนคลายแก่ผู้เรียน สร้างความสนใจในการเรียนรู้ คำศัพท์ที่ต้องทำซ้ำ ๆ กัน ได้ดีกว่าการเรียนด้วยการท่องจำคำศัพท์แบบธรรมดา

12. มีกราฟิกที่สวยงาม สามารถใส่ดนตรีหรือเสียงประกอบที่เหมาะสมกับเนื้อหา

13. ตัดสินผลผ่านระบบที่ชัดเจน ทำให้ผลของการเล่นเกมเป็นไปอย่างยุติธรรม

ดังนั้น การใช้เกมออนไลน์ในการเรียนรู้คำศัพท์ จึงมีผลดีต่อการพัฒนาการจดจำคำศัพท์อย่างสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ ในการช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ดี ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตที่มีความสะดวก รวดเร็ว หลากหลาย ทันสมัยและยุติธรรม เกมออนไลน์ซึ่งมีทั้งภาพและเสียงที่ช่วยในการดึงดูดความสนใจให้ผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียน รวมถึงส่งเสริมทักษะด้านต่าง ๆ และพัฒนาการมีปฏิสัมพันธ์ในกลุ่มผู้เรียน ได้อีกด้วย

### 3. ความพึงพอใจในการเรียน

ในการที่ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้บรรลุตามวัตถุประสงค์และได้ผลสัมฤทธิ์ที่คั้นั้น ย่อมต้องอาศัยความสนใจ ความพยายามและความตั้งใจในการเรียน ซึ่งสิ่งนี้จะเกิดขึ้นได้ ผู้เรียนต้องมีความพึงพอใจในการเรียนก่อนเพื่อให้การเรียนบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้

#### 3.1 ความหมายของความพึงพอใจในการเรียน

จากการศึกษาและค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวข้องกับความหมายของความพึงพอใจในการเรียน ได้มีนักวิชาการและนักการศึกษาทำการศึกษาและรวบรวมความหมายไว้ดังนี้

Naaj, Nachouki & Ankit (2012) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจในการเรียนว่าเป็นแนวคิดในการสะท้อนผลลัพธ์จากความรู้สึกและทัศนคติของผู้เรียนในการจัดการเรียนการสอนของครูและสภาพแวดล้อมในการเรียน ซึ่งเป็นเรื่องที่สำคัญและส่งผลกระทบต่อความสำเร็จในการเรียนรู้

Weerasinghe & Fernando (2017) กล่าวว่าความพึงพอใจในการเรียนเป็นทัศนคติในการเรียนรู้ สามารถทราบได้จากการประเมินผลประสบการณ์ในการศึกษา ซึ่งความพึงพอใจในการเรียนเป็นกระบวนการที่เกิดจากอิทธิพลต่าง ๆ หลายปัจจัย อาทิ คุณภาพของห้องเรียน ความสัมพันธ์ของผู้สอนและผู้เรียน ความสามารถในการสอนและการเอาใจใส่ผู้เรียนของผู้สอน ปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในชั้นเรียน เนื้อหาหลักสูตร สิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ซึ่งมีผลกระทบต่อประสิทธิภาพในการเรียนรู้

จารุวรรณ เทวกุล (2555) ได้ศึกษาค้นคว้า และสรุปความหมายของความพึงพอใจในการเรียนรู้ไว้ว่า ความพึงพอใจเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ ความรู้สึกและทัศนคติของบุคคลที่ได้รับการตอบสนองตรงความต้องการของตนเอง จึงทำให้เกิดความรู้สึกที่ดี แสดงออกทางพฤติกรรมที่ทำให้กิจกรรมในการเรียนรู้ประสบความสำเร็จ ความพึงพอใจยังเป็นแรงจูงใจสำคัญของการเรียนรู้ เพราะมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้และการสอนสูงมาก ผู้สอนจึงต้องพยายามสร้างสิ่งจูงใจเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจ มีความสนใจ ต่อการเรียนการสอน

เกวลี ผังคี และพิมพ์ธดา ครอบยุติ (2556) ได้ให้นิยามของความพึงพอใจในการเรียนว่า ความพึงพอใจเป็นทัศนคติอย่างหนึ่ง ที่เป็นนามธรรมเป็นความรู้สึกส่วนตัว เกิดขึ้นเมื่อได้รับความสำเร็จตามความมุ่งหมาย เป็นสิ่งที่กำหนดพฤติกรรม ในการแสดงออกของบุคคลที่มีผลต่อการเลือกที่จะปฏิบัติสิ่งใดสิ่งหนึ่ง การจัดการเรียนรู้ใด ๆ ทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจ การเรียนรู้นั้นจะสนองความต้องการของผู้เรียน

สายฝน ศรีษะนาราช (2558) ได้สรุปความหมายของความพึงพอใจในการเรียนว่า หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดหรือเจตคติของบุคคลที่มีต่อการทำงานหรือการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ ในทางที่ดี ความรู้สึกพอใจ ความชอบใจในการร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้สามารถดำเนินกิจกรรมนั้น ๆ ได้จนสำเร็จลุล่วง

ดังนั้น จึงสรุปได้ว่า ความพึงพอใจในการเรียน หมายถึง อารมณ์ ความรู้สึกหรือเจตคติที่เกิดจากการปัจจัยต่าง ๆ ในการเรียน ความพึงพอใจสามารถกำหนดพฤติกรรมของบุคคลนั้นได้ หากผู้เรียนเกิดความรู้สึกพึงพอใจในกิจกรรมการเรียน จะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเต็มใจในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้นั้น โดยไม่ต้องบังคับ นำไปสู่การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องจนบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

### 3.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับความพึงพอใจในการเรียน

ในเรื่องของแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจในการเรียนนั้น ได้มีนักวิชาการและนักการศึกษาหลายท่านได้นิยามและอธิบายไว้มากมาย จากการศึกษาและค้นคว้าเอกสาร พบข้อมูลดังนี้

Thorndike (1921) เสนอทฤษฎีความพึงพอใจว่า คนเราจะทำในสิ่งที่ก่อให้เกิดความพึงพอใจ และจะหลีกเลี่ยงสิ่งที่ไม่พึงพอใจ และได้พัฒนา ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไดค์ ซึ่งเป็นการสร้างเสริมพฤติกรรมให้กับผู้เรียนได้เรียนรู้ตามกฎ 3 ข้อ คือ

1. กฎแห่งความพร้อม (Law of Readiness) กฎข้อนี้อธิบายความพร้อมทั้งกายและวุฒิภาวะ หรือความพร้อมทุกด้านของผู้เรียน ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สติปัญญา รวมถึงสภาพแวดล้อมที่เอื้อในการเรียนรู้

2. กฎแห่งการฝึกหัด (Law of Exercise) กฎข้อนี้อธิบายการฝึกหัดหรือการทำซ้ำบ่อย ๆ จนสามารถทำได้ด้วยตนเอง ซึ่งธอร์นไดค์กล่าวว่า การได้กระทำซ้ำ ๆ จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่มั่นคงถาวร ทั้งนี้การฝึกหัดจะมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ก็ต่อเมื่อผลการเรียนรู้หรือการกระทำนั้นทำให้บุคคลเกิดความพึงพอใจ แต่ถ้าการเรียนรู้นั้นไม่ทำให้บุคคลพึงพอใจหรือไม่มีแรงจูงใจที่จะกระทำ การกระทำซ้ำ ๆ ก็ไม่ก่อประโยชน์ต่อการเรียนรู้แต่อย่างใด

3. กฎของความพึงพอใจ (Law of Effect) กฎข้อนี้อธิบายว่า ความพึงพอใจของผู้เรียนที่ได้รับจากผู้ฝึก วิธีการฝึก ผลที่ได้รับจากการฝึก เป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อความต้องการฝึกและต้องการเรียนรู้ต่อไป

Maslow (1943) ได้กล่าวถึงทฤษฎีลำดับขั้นของความต้องการ (Needs-Hierarchy Theory) โดยสรุปลักษณะความต้องการของมนุษย์ ได้แก่

1. ความต้องการของมนุษย์เป็นไปตามลำดับชั้นความสำคัญ โดยเริ่มระดับความต้องการขั้นสูงสุด
2. มนุษย์มีความต้องการอยู่เสมอ และไม่สิ้นสุด เมื่อความต้องการอย่างหนึ่งได้รับการตอบสนองแล้วก็มีความต้องการสิ่งใหม่เข้ามาแทนที่
3. เมื่อความต้องการในระดับหนึ่งได้รับการตอบสนองแล้วจะไม่จูงใจให้เกิดพฤติกรรมต่อสิ่งนั้น แต่จะมีความต้องการในระดับสูงเข้ามาแทนและเป็นแรงจูงใจให้เกิดพฤติกรรมขึ้น
4. ความต้องการที่เกิดขึ้นอาศัยซึ่งกันและกัน มีลักษณะควบคู่คือ เมื่อความต้องการอย่างหนึ่งยังไม่หมดสิ้นไป ก็มีความต้องการอีกอย่างหนึ่งเกิดขึ้นมาเสมอ
5. ความต้องการของมนุษย์จะเรียงลำดับชั้นตามความสำคัญ 5 ชั้น ดังนี้ 1) ความต้องการด้านร่างกาย 2) ความต้องการด้านความปลอดภัยหรือความมั่นคง 3) ความต้องการด้านสังคม 4) ความต้องการได้รับการยอมรับนับถือ และ 5) ความต้องการความสำเร็จในชีวิต

จารุวรรณ เทวกุล (2555) และ ขวัญดาว มาอยู่ และคณะ (2563) กล่าวว่า ในการจัดการเรียนการสอน ผู้สอนจะต้องศึกษาปัจจัยที่ทำให้เกิดความพึงพอใจและพยายามสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียน เพื่อให้ผู้เรียนสนใจเนื้อหาบทเรียน เนื่องจากความพึงพอใจเป็นสิ่งที่มียุทธผลต่อการเรียนรู้ ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนดียิ่งขึ้น โดยสามารถแบ่งออกได้ 2 ประเภท ดังนี้

1. แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) ได้แก่ การจูงใจที่เกิดจากความรู้สึกภายในตัวของผู้เรียนเอง อาจเป็นเจตคติ ความคิด ความสนใจ ความตั้งใจ ความพอใจ หรือความต้องการ โดยไม่ต้องมีบุคคลหรือสิ่งต่าง ๆ มาเกี่ยวข้อง เป็นสิ่งที่มียุทธผลต่อพฤติกรรมก่อนข้างถาวร ซึ่งมีผลต่อการกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งตามความต้องการหรือตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ แรงจูงใจภายในมีความสำคัญมากกว่าแรงจูงใจภายนอก เนื่องจากเป็นสิ่งที่เกิดจากความรู้สึกและความต้องการของบุคคล เช่น นักเรียนสนใจเล่าเรียนด้วยความต้องการของตัวเอง ไม่ใช่เพราะถูกบังคับ

2. แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) หมายถึง แรงจูงใจที่เกิดจากภายนอกซึ่งมีผลต่อการกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งตามความต้องการหรือตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ เป็นต้นว่า วิธีสอน บุคลิกภาพของผู้สอน เทคนิคที่ผู้สอนใช้ การได้รับรางวัล คำชม เพื่อจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกอยากเรียน มักไม่คงทนถาวร บุคคลจะแสดงพฤติกรรมเฉพาะกรณีต้องการสิ่งตอบแทนเท่านั้น



จากแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจในการเรียนที่ผู้วิจัยได้ศึกษาพบว่า ความพึงพอใจเป็นปัจจัยหนึ่งในความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ มนุษย์นั้นมีความต้องการใหม่ ๆ อยู่เสมอ โดยทั่วไปมักจะทำในสิ่งที่ตนพึงพอใจและหลีกเลี่ยงที่จะทำในสิ่งที่ไม่พึงพอใจ โดยแรงจูงใจสามารถเกิดได้จากทั้งภายในจิตใจของบุคคลนั่นเอง โดยไม่ต้องการบังคับ มักคงทนกว่าแรงจูงใจที่เกิดจากการกระตุ้นจากสิ่งแวดล้อมภายนอก ซึ่งต้องได้รับสิ่งตอบแทนจึงจะเกิดความพึงพอใจ

### 3.3 วิธีการสร้างความพึงพอใจในการเรียน

การสร้างความพึงพอใจให้ผู้เรียน ถือเป็นปัจจัยสำคัญที่จะทำให้การเรียนการสอนบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ จึงนำไปสู่การศึกษาและค้นคว้าเอกสารที่กล่าวถึงวิธีการสร้างความพึงพอใจในการเรียนจากนักวิชาการและนักการศึกษา ไว้ดังนี้

Skinner (1974) เสนอแนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการสร้างแรงจูงใจ โดยการให้สิ่งตอบแทนที่ดึงดูดใจหรือพอใจเป็นรางวัลเมื่อบุคคลนั้นมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ ซึ่งมีอยู่ด้วยกัน 4 วิธี ได้แก่

1. การเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) หมายถึง การบริหารรางวัลตอบแทนตามผลการปฏิบัติงาน เพื่อให้เกิดพฤติกรรมที่พึงปรารถนา เป็นการสร้างให้เกิดพฤติกรรมมากขึ้นด้วยการให้รางวัล พิเศษสำหรับการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น การชื่นชมเมื่อนักเรียนทำงานได้ดี อาจให้รางวัลเป็นสิ่งของหรือให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมที่ชื่นชอบ

2. การเรียนรู้หลีกเลี่ยงปัญหา (Avoidance Learning) หรือการเสริมแรงด้านลบ (Negative Reinforcement) หมายถึง การจัดลำดับเหตุการณ์หรือปัญหาที่ไม่น่าพึงพอใจต่อจากพฤติกรรมที่พึงพอใจการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น เช่น ครูให้นักเรียนส่งงานให้ตรงตามเวลาที่กำหนด นักเรียนจะเกิดการหลีกเลี่ยงปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้น โดยการพยายามส่งงานให้ทันตามกำหนด

3. การยับยั้งพฤติกรรม (Extinction) หมายถึง การเลิกให้รางวัลเพื่อจุดมุ่งหมายในการยับยั้งพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งในอนาคต เป็นพฤติกรรมที่มีผลด้านบวกเป็นการระงับพฤติกรรมบางอย่างโดยการลดเสริมแรง เช่น การไม่ให้ความสนใจกับนักเรียนที่ชอบส่งเสียงดังในห้องเรียน เพื่อให้นักเรียนไม่ทำพฤติกรรมนั้น ๆ อีก

4. การลงโทษ (Punishment) หมายถึง การปรับพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องภายใต้เงื่อนไขที่ว่า การให้ผลลัพธ์ที่เป็นลบจะช่วยลดหรือยับยั้งพฤติกรรมหรือเป็นการลบพฤติกรรมที่ไม่ต้องการ เนื่องจากพฤติกรรมดังกล่าวส่งผลให้เกิดผลลัพธ์ที่ไม่พึงพอใจ เช่น การว่ากล่าวตักเตือน ทำโทษ นักเรียนที่กระทำความผิด

ทฤษฎีแรงจูงใจของสกินเนอร์มีความเชื่อมั่นว่าการเสริมแรงทางบวกหรือการให้รางวัลเป็นวิธีที่ดีกว่าการลงโทษ ดังนั้นในการสร้างแรงจูงใจจึงควรเน้นในเรื่องการชมเชย การกระตุ้น การให้ความช่วยเหลือ การสร้างแรงจูงใจถ้ามีประสิทธิภาพจะต้องอาศัยการมอบหมายงานให้เหมาะสมกับคุณสมบัติของผู้ได้รับมอบหมาย และให้มีส่วนร่วมในการตั้งเป้าหมาย รวมไปถึงวิธีการดำเนินงานด้วยจึงได้ผลดีที่สุด

การสร้างแรงจูงใจตามแนวคิดของ Burden (2003 อ้างถึงใน เมธี ธรรมวัฒนา, 2555) กล่าวถึงกลยุทธ์ในการสร้างแรงจูงใจในการเรียนการสอน 4 กลยุทธ์ ดังนี้

1. การสร้างความสนใจในบทเรียน โดยเลือกเนื้อหาที่นักเรียนสนใจ นำเหตุการณ์ในปัจจุบันมาใช้ หรือเน้นความสัมพันธ์ของเนื้อหาบทเรียน
2. ออกแบบวิธีสอนที่หลากหลาย เช่น การสอนบรรยาย สาธิต เกม การทำงานกลุ่ม การใช้แบบฝึกหัด เป็นต้น ซึ่งแต่ละวิธีสอนจะมีข้อดีและข้อจำกัดที่แตกต่างกัน ผู้สอนควรคำนึงถึงเนื้อและความเหมาะสม สอดรับกับความสนใจของผู้เรียน
3. การแสดงออกของผู้สอนนั้นสำคัญ ภาพของผู้เรียนคือสิ่งที่สะท้อนครูผู้สอน ถ้าในห้องเรียนผู้สอนไม่แสดงถึงความมุ่งมั่นกระตือรือร้นในการถ่ายทอดเนื้อหา ผู้เรียนก็อาจจะแสดงความรู้สึกรักไม่กระตือรือร้นเช่นเดียวกัน
4. เปิดกว้างเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ควบคุมตนเอง ดำเนินกิจกรรมเอง และบังคับตนเองให้เรียนรู้ตามแผนกิจกรรมที่ครูผู้สอนกำหนดไว้ ส่วนหนึ่งจะทำให้เกิดแรงจูงใจภายในตัวผู้เรียนได้ เนื่องจากผู้เรียนจะมีความเป็นอิสระในการเรียนรู้ นอกจากนี้ควรสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ให้มีความสนุกสนาน ตื่นเต้นและท้าทาย จะช่วยสร้างแรงจูงใจภายในของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

ธัญยาภรณ์ (พาพลงาม) นวลสิงห์, ยุวธิดา ชาญปัญญา และชีวิรัตน์ ศีลพันธุ์ (2559) ได้กล่าวถึงวิธีการสร้างแรงจูงใจไว้ว่า ผู้สอนต้องมอบหมายลักษณะงานที่จะจูงใจให้ผู้ได้รับมอบหมายสนใจ โดยงานนั้นควรมีลักษณะที่ท้าทายความสามารถและจูงใจให้ผู้เรียนต้องการที่จะปฏิบัติ และควรเป็นงานที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกรักและสนุกกับการทำงานหรือกิจกรรมนั้น โดยอาจใช้วิธีต่าง ๆ อาทิเช่น การให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทำงานมากขึ้น ลดบทบาทของผู้สอนลง ทำให้ผู้เรียนรู้สึกอิสระ มีโอกาสได้แสดงความคิดเห็นและสามารถทำงานหรือกิจกรรมนั้น ๆ ได้อย่างเสรี นอกจากนี้ การหมุนเวียนงานหรือกิจกรรมให้ไม่ซ้ำซาก จำเจ หรือการปรับปรุงออกแบบการเรียนรู้ให้มีความหลากหลาย ก็เป็นอีกวิธีการที่ช่วยจูงใจให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจและความพึงพอใจในการเรียนรู้ได้

ดังนั้น การสร้างแรงจูงใจในการเรียน จึงอาจใช้วิธีการเสริมแรงทางบวก โดยให้ผลป้อนกลับที่ดีเมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ และสร้างความสนใจในบทเรียน ปรับลักษณะการเรียนรู้ให้ตรงกับความต้องการของผู้เรียน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ สร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน ตื่นเต้นและท้าทาย ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียนรู้

### 3.4 วิธีการวัดความพึงพอใจในการเรียน

การจะทราบว่าผู้เรียนพึงพอใจในกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนจัดให้มากน้อยเพียงใด จำเป็นจะต้องมีการวัดระดับความพึงพอใจในการเรียนของผู้เรียน เพื่อนำไปสู่การพัฒนาปรับปรุงการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น จากการศึกษาและค้นคว้าเอกสารที่กล่าวถึงวิธีการวัดความพึงพอใจในการเรียน (เกวลี ผังดี และพิมพ์รดา ครอบยุต, 2556; พัฒนา พรหมณี, ยุพิน พิทยาวัฒน์ชัย และจิระศักดิ์ ทัพพา, 2563; ลดาวัลย์ แยมกรวณ, 2559; อัจฉราพรรณ โพธิ์คุ่น, 2559) พบว่าวิธีการวัดความพึงพอใจในการเรียนมี 5 วิธี ดังนี้

1. **การสังเกต** เป็นการสังเกตพฤติกรรมเป้าหมาย ด้วยการติดตาม ฝ้ามอง จดบันทึกและสังเกตอย่างเป็นระบบ สามารถสังเกตได้ทั้งจากการพูด กิริยา ท่าทางที่แสดงออกในประเด็นที่ต้องการประเมินอย่างมีแบบแผน โดยจะต้องทำหลายครั้งในหลายช่วงเวลาจึงจะได้ข้อมูลที่ใกล้เคียงความเป็นจริง ผู้สังเกตจะไม่มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกับผู้ถูกสังเกต จากนั้นจึงนำผลการสังเกตมาวิเคราะห์ สรุปและตีความตามวัตถุประสงค์ในการประเมิน การสังเกตเป็นวิธีที่เก่าแก่และได้รับความนิยมมาก

2. **การใช้แบบสอบถามประมาณค่า** โดยผู้สอบถามจะออกแบบสอบถามที่นำไปสู่ข้อมูล ความคิดเห็นในประเด็นที่ต้องการในลักษณะเลือกตอบหรือตอบอิสระ มีหลายประเภท เช่น

2.1 **วิธีใช้ค่าประจำประโยค** เรียกว่า เครื่องมือวัดความพึงพอใจแบบเทอร์สโตน (Thurstone's method) ซึ่งเป็นข้อคิดเห็นที่ผู้ตอบอาจจะเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยก็ได้ โดยผู้เชี่ยวชาญจะเป็นผู้นำข้อความมาจำแนกตามระดับความเข้มของข้อความ ซึ่งแบ่งเป็นช่วงต่อเนื่อง 11 ช่วง ตามความรู้สึกที่มีจากไม่เห็นด้วยมากที่สุดไปจนถึงเห็นด้วยมากที่สุด เช่น การวัดความพึงพอใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ดังตาราง 2.1

| ข้อความ   | ระดับความรู้สึก |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
|---|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
|   | 1               | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 1.ฉันชอบเรียนวิชาภาษาอังกฤษ                               |                 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| 2.การเรียนภาษาอังกฤษทำให้ฉันรู้สึก<br>สนุกสนาน เพลิดเพลิน |                 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| 3.ฉันเข้าเรียนวิชาภาษาอังกฤษอย่างตรง<br>เวลาเสมอ          |                 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |

หมายเหตุ. จาก “การวัดและประเมินผลการเรียนรู้”, โดย อาภาพรณ ประทุมไทย, 2564, วิทยาลัย  
การศึกษา มหาวิทยาลัยพะเยา.

#### ตาราง 2.1 การวัดความพึงพอใจตามทฤษฎีของเทอร์สโตน

2.2 วิธีการประเมินมาตราส่วนลิเคิร์ต (Likert's method) เป็นเครื่องมือวัดที่มีความ  
เชื่อมั่น แบ่งความรู้สึกเป็น 5 ช่วงเท่า ๆ กัน ได้แก่ เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย  
และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง โดยให้คะแนนเป็น 5, 4, 3, 2 และ 1 ตามลำดับ โดยแบ่งคำถามเป็นคำถาม  
เชิงบวก กำหนดน้ำหนักสูงสุดอยู่ที่ เห็นด้วยอย่างยิ่ง และคำถามเชิงลบ กำหนดน้ำหนักสูงสุดอยู่ที่  
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง เช่น การวัดความพึงพอใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ดังตาราง 2.2

| รายการ  | ระดับความรู้สึก           |              |          |                 |                              |
|---|---------------------------|--------------|----------|-----------------|------------------------------|
|   | เห็น<br>ด้วย<br>อย่างยิ่ง | เห็น<br>ด้วย | ไม่แน่ใจ | ไม่เห็น<br>ด้วย | ไม่เห็น<br>ด้วย<br>อย่างยิ่ง |
| 1.ข้าพเจ้าเชื่อว่าวิชาภาษาอังกฤษเป็นประโยชน์ใน<br>ชีวิตประจำวัน           |                           |              |          |                 |                              |
| 2.ข้าพเจ้ารู้สึกมีความสุขเมื่อได้ทำการบ้านวิชา<br>ภาษาอังกฤษ              |                           |              |          |                 |                              |
| 3.เมื่อถึงเวลาเรียนวิชาภาษาอังกฤษข้าพเจ้ามักจะ<br>มาถึงห้องเรียนเป็นคนแรก |                           |              |          |                 |                              |

หมายเหตุ. จาก “การพัฒนาแบบสอบถามและแบบวัดทางจิตวิทยา”, โดย สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2559,  
วารสารวิจัยเพื่อพัฒนาสังคมและชุมชน มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. 1(5). น.37.

#### ตาราง 2.2 การวัดความพึงพอใจตามทฤษฎีของลิเคิร์ต

2.3 วิธีการใช้ความหมายแฝงของคำคุณศัพท์ ตามทฤษฎีของออสกูด (Osgood's method) ใช้มาตราอยู่ระหว่างคำตรงกันข้าม 2 คำ หรือมาตราแบบ 2 ขั้ว เช่น การวัดความพึงพอใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ดังตาราง 2.3

|                |   |   |   |   |   |            |
|----------------|---|---|---|---|---|------------|
| 1. ยาก         | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | ง่าย       |
| 2. สับสน       | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | แจ่มชัด    |
| 3. ไม่มีคุณค่า | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | มีประโยชน์ |
| 4. น่าเบื่อ    | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | น่าสนใจ    |
| 5. เกือบ       | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | ชอบ        |

หมายเหตุ. จาก “การวัดและประเมินผลการเรียนรู้”, โดย อภาพรรณ ประทุมไทย, 2564, วิทยาลัยการศึกษา มหาวิทยาลัยพะเยา.

ตาราง 2.3 การวัดความพึงพอใจตามทฤษฎีของออสกูด

3. **การสัมภาษณ์** เป็นวิธีที่ง่ายและตรงไปตรงมา เป็นการวัดความพึงพอใจทางตรงด้วยการถามและจดบันทึกหรือบันทึกเสียง เพื่อนำมาวิเคราะห์ในภายหลัง โดยผู้สัมภาษณ์ต้องเตรียมข้อคำถามไว้เป็นอย่างดี เลือกคำถามที่จะทำให้ผู้สัมภาษณ์ทราบความรู้สึกหรือความคิดเห็นตามเป้าหมาย นอกจากนี้ผู้สัมภาษณ์ควรทำความคุ้นเคยกับผู้ถูกสัมภาษณ์ให้เกิดความสนิทสนมเพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริงมากที่สุด แต่ข้อเสียคือ ผู้ถูกสัมภาษณ์อาจบิดเบือนคำตอบได้ ทั้งนี้ต้องอาศัยเทคนิคและวิธีการของผู้สัมภาษณ์เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ตรงตามความเป็นจริง

4. **การใช้การต่อประโยคให้สมบูรณ์** เป็นข้อคำถามที่เขียนเฉพาะตอนนำประโยคและเว้นข้อความท้ายประโยคให้ผู้ตอบเขียนข้อความต่อให้จบ และนำมาวิเคราะห์เฉพาะข้อความท้ายประโยคเพื่อตีความหมาย

5. **การรายงานตนเอง** ผู้รายงานจะแสดงความรู้สึกผ่านการตอบคำถาม ซึ่งข้อคำถามเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้ผู้ตอบตอบคำถามอย่างตรงไปตรงมา

ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วัดความพึงพอใจของผู้เรียนโดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ ด้วยวิธีใช้มาตราประมาณค่าตามวิธีของลิเคิร์ต 5 ระดับ ได้แก่ ชอบมาก ชอบ ไม่แน่ใจ ไม่ชอบ และไม่ชอบมาก จำนวนทั้งสิ้น 10 ข้อ เนื่องจากเป็นวิธีที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายเป็นที่ยอมรับและสามารถประเมินผลการวัดได้สะดวก รวดเร็ว เหมาะสมกับงานวิจัยและสามารถให้ผลการวัดได้ตามวัตถุประสงค์ โดยจะให้ผู้เรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจหลังเสร็จสิ้นการเรียนการสอน

#### 4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวกับการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความรู้และความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ผ่านเกมออนไลน์ สรุปได้ดังนี้

##### 4.1 งานวิจัยภายในประเทศ

อภิเชษฐ์ ขาวเผือก (2559) ได้พัฒนาเกมการศึกษาบนแท็บเล็ต โดยใช้เทคนิคช่วยจำ เพื่อส่งเสริมความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดสะแกงาม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง 2) แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษาบนแท็บเล็ตเพื่อส่งเสริมความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 3) เกมจับคู่คำศัพท์กับรูปภาพบนแท็บเล็ตเพื่อส่งเสริมความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 4) แบบประเมินคุณภาพเกมการศึกษาบนแท็บเล็ต 5) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 6) แบบวัดความพึงพอใจต่อเกมการศึกษาบนแท็บเล็ต ผลการวิจัยพบว่า 1) เกมการศึกษาบนแท็บเล็ตเพื่อส่งเสริมความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 76.40/76.06 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ 75/75 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 3) ความพึงพอใจที่มีต่อเกมการศึกษาบนแท็บเล็ตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับมาก และพบว่านักเรียนมีความคงทนทางการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ ลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

รวีพร จรูญพันธ์เกษม, ดารณี ธัญญศิริ, พรพิมล เสมเจริญ และณัฐกิตติ์ เจริญสุข (2561) ได้พัฒนารูปแบบการสอน โดยอาศัยแอปพลิเคชันการอ่านออกเสียงด้วยระบบรู้จำเสียงพูด และเกมทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วย 1) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 2) แอปพลิเคชันการอ่านออกเสียงด้วยระบบรู้จำเสียงพูดและเกมทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ผลการประเมินประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้นในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ผลการประเมินประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 88.53/90.00 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยเกมทายคำศัพท์มีภาพรวมในระดับมากที่สุด

#### 4.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Andreani & Ying (2019) ได้ศึกษา การเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ ในแอปพลิเคชัน pow pow ในเด็กอายุ 7 – 12 ปี เครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วย 1) แอปพลิเคชัน เกม pow pow 2) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบวัดความพึงพอใจในการเรียนผ่านแอปพลิเคชันเกม pow pow ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนร้อยละ 83 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น ผู้เรียนร้อยละ 91 มีความกระตือรือร้นและมีความสุขในการเรียน ผู้เรียนร้อยละ 86 มีทัศนคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษที่ดีขึ้น และผู้เรียนร้อยละ 83 แนะนำให้ผู้อื่นใช้แอปพลิเคชันเกม pow pow ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

Nurcahyani (2016) ได้วิจัยเกี่ยวกับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษในกลุ่มนักเรียน อินโดนีเซียผ่านเว็บไซต์ Word wall เครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วย 1) แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน 2) เกมการเรียนรู้คำศัพท์ผ่านเว็บไซต์ Word wall 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ ผลวิจัยพบว่า นักเรียนรู้สึกผ่อนคลาย ไม่มีความกังวลขณะเรียนรู้ และเกิดทัศนคติว่าภาษาอังกฤษเป็นเรื่องง่าย ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ในการทดสอบหลังเรียนของนักเรียนมีคะแนนความรู้คำศัพท์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

จากการศึกษางานวิจัยทั้งในและต่างประเทศ พบว่าการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมออนไลน์ของผู้เรียนระดับประถมศึกษาที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง ในรูปแบบการเรียนผ่านเกมทางแอปพลิเคชันและเว็บไซต์ ผลการเก็บรวบรวมข้อมูลในรูปแบบแบบทดสอบแบบสอบถามความพึงพอใจ รวมถึงแบบสัมภาษณ์ ในการวิจัยทั้งหมดพบว่าการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์สามารถพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีผลการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน นอกจากนี้ยังส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียนรู้อีกด้วย

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเสนอรายละเอียดการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล

#### 1. กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนวัดบำเพ็ญพรต (ประมาณราษฎร์วิทยานุสรณ์) จังหวัดสระบุรี ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 15 คน

#### 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือในการวิจัย ดังนี้

- 2.1 แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์
  - 2.2 แบบทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
  - 2.3 แบบประเมินความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์
- โดยมีรายละเอียดของการสร้างและหาประสิทธิภาพของเครื่องมือดังนี้

##### 2.1 แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ มีขั้นตอนดังนี้

2.1.1 ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และเกมออนไลน์ เพื่อนำไปจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6



2.1.2 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ จำนวน 9 แผน ได้แก่ Family members, Food, Vegetables, Fruits, Animals, Things in my bag, Clothes, Places, Occupation โดยมีส่วนประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ดังนี้

- 1) สาระสำคัญ
- 2) มาตรฐานการเรียนรู้
- 3) วัตถุประสงค์
- 4) สื่อที่ใช้ในการเรียนการสอน
- 5) เนื้อหาทางภาษา
- 6) กระบวนการเรียนการสอน
- 7) การวัดและประเมินผล
- 8) ภาคผนวก
- 9) บันทึกหลังเรียน

2.1.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้พร้อมทั้งเกมออนไลน์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระตรวจสอบรูปแบบและเนื้อหา ตลอดจนขอคำแนะนำมาปรับปรุงแก้ไข ซึ่งได้เสนอแนะให้แก้ไขการจัดกิจกรรมการสอนในชั้นเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในขั้นนำไปใช้ให้มีความหลากหลาย น่าสนใจสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และช่วงวัยของผู้เรียนให้มากยิ่งขึ้น

2.1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน (ดูรายชื่อในภาคผนวก ก) ประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งผลการประเมินพบว่าแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 9 แผน มีผลการประเมินความเหมาะสม ทั้งในภาพรวมและรายแผน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.98 และมีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมรายแผนเท่ากับ 4.98, 4.97, 4.98, 4.97, 4.96, 4.98, 4.98, 4.98 และ 4.98 ตามลำดับ (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ค) และในส่วนของเกมออนไลน์ จำนวน 9 เกม มีผลการประเมินความเหมาะสม ทั้งในภาพรวมและรายเกมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากและมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.79 และมีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมรายเกมเท่ากับ 4.83, 4.84, 4.69, 4.96, 4.90, 4.94, 4.65, 4.86 และ 4.48 ตามลำดับ (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ค) นอกจากนี้ ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอแนะให้ปรับแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้ 1) ปรับแก้ชื่อบทเรียนให้เหมาะสม 2) ปรับแก้ข้อความที่ผิดให้ถูกต้อง 3) เพิ่มเติมและแก้ไขข้อความในเนื้อหาบางส่วนเพื่อให้แผนสมบูรณ์มากขึ้น

2.1.5 จัดพิมพ์แผนการจัดการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปทดลองใช้ต่อไป

**2.2 แบบทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ** ผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

2.2.1 ศึกษาเนื้อหาที่สอนและจัดทำตารางวิเคราะห์ข้อสอบเพื่อกำหนดเนื้อหาของแบบทดสอบ

2.2.2 ศึกษาวิธีสร้างแบบทดสอบที่เหมาะสมกับการวัดความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.2.3 สร้างแบบทดสอบ จำนวน 1 ฉบับ เนื้อหาครอบคลุม 3 ด้าน คือ การสะกดคำ ความหมายและการนำไปใช้ แบ่งเป็น 5 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 นำคำศัพท์ที่กำหนดให้ไปเขียนในกรอบให้ตรงกับหมวดหมู่ที่กำหนด จำนวน 5 ข้อ

ตอนที่ 2 เลือกคำศัพท์จากคำอธิบายที่กำหนด จำนวน 5 ข้อ

ตอนที่ 3 เลือกคำศัพท์ที่สะกดถูกหรือผิดตามคำสั่ง จำนวน 5 ข้อ

ตอนที่ 4 นำตัวอักษรที่กำหนดมาเรียงเป็นคำศัพท์ที่สอดคล้องกับรูปภาพ จำนวน 5 ข้อ

ตอนที่ 5 เขียนคำตอบของคำถามที่กำหนดให้สอดคล้องกับรูปภาพประกอบ จำนวน 5 ข้อ

2.2.4 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ ตรวจสอบรูปแบบและเนื้อหา ตลอดจนขอคำแนะนำมาปรับปรุงแก้ไขให้แบบทดสอบมีความเหมาะสมมากขึ้น

2.2.5 นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้าน การสอนภาษาอังกฤษ จำนวน 3 ท่าน (ดูรายชื่อในภาคผนวก ก) พิจารณาความสอดคล้องของแบบทดสอบกับผลการเรียนรู้ โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (index of item-objective congruence: IOC) โดยมีเกณฑ์ดังนี้

-1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบนั้นไม่สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่กำหนด

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่กำหนดหรือไม่

+1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบนั้นสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่กำหนด

ผลการประเมิน ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง 1.00 รวมมีข้อสอบที่อยู่ในเกณฑ์ทั้งหมดจำนวน 25 ข้อ (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ง) ซึ่งผู้วิจัยได้ปรับปรุงแบบทดสอบตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

1) แก้ไขข้อความที่ผิดให้ถูกต้อง 2) แก้ไขคำสั่งในแบบทดสอบให้มีความชัดเจน 3) ปรับแก้ข้อความในคำถามและคำตอบให้มีความเหมาะสมมากขึ้น

2.2.6 ผู้วิจัยนำแบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ ไปทดสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ในภาคการเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 30 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ โดยมีเกณฑ์การตรวจให้คะแนนโดยข้อถูกให้ 1 คะแนน ส่วนข้อผิดให้ 0 คะแนน

2.2.7 นำผลคะแนนจากแบบทดสอบปรนัยมาวิเคราะห์เพื่อหาค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความยาก (p) พบว่า ข้อสอบจำนวน 25 ข้อ มีค่าความยากระหว่าง .43 - .73 และค่าอำนาจจำแนกระหว่าง .27 - .53 อยู่ในเกณฑ์ที่กำหนดทั้ง 25 ข้อ ทั้งนี้เมื่อหาค่าความเชื่อมั่นของข้อสอบทั้งหมดได้อยู่ที่ .87

2.2.8 จัดพิมพ์แบบทดสอบซึ่งประกอบด้วยข้อสอบจำนวน 25 ข้อ เพื่อนำไปใช้ต่อไป (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ค)

**2.3 แบบประเมินความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ มีขั้นตอนการสร้างดังต่อไปนี้**

2.3.1 ศึกษาแนวทางการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจในการเรียน จากนักวิชาการหลาย ๆ ท่าน ทั้งจากหนังสือ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.3.2 สร้างแบบประเมินความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) 5 ระดับของลิเคิร์ต (Likert) จำนวน 10 ข้อ โดยกำหนดให้

5 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด

4 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจมาก

3 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจปานกลาง

2 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจน้อย

1 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุด

2.3.3 นำแบบประเมินความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ ที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ ตรวจสอบรูปแบบและเนื้อหา ตลอดจนขอคำแนะนำมาปรับปรุงแก้ไขโดยปรับปรุง ตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาเกี่ยวกับการปรับปรุงเนื้อหาของแบบสอบถามและลดจำนวนข้อให้น้อยลง

2.3.4 นำแบบประเมินความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน (ดูรายชื่อในภาคผนวก ก) ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยใช้เกณฑ์ประเมินความสอดคล้อง (index of item-objective congruence: IOC) ดังนี้

-1 คือ แน่ใจว่าข้อความนี้ไม่สอดคล้องกับประเด็นการประเมินที่ต้องการวัด

0 คือ ไม่แน่ใจว่าข้อความนี้สอดคล้องกับประเด็นการประเมินที่ต้องการวัด

+1 คือ แน่ใจว่าข้อความนี้สอดคล้องกับประเด็นการประเมินที่ต้องการวัด

ผลการประเมิน ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบวัดเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ พบว่าได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง 1.00 รวมมีข้อคำถามที่อยู่ในเกณฑ์ทั้งหมดจำนวน 10 ข้อ (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ง) โดยผู้วิจัยได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเรื่องการเรียนรู้ลำดับรายการประเมินให้มีความเหมาะสม

2.3.5 จัดพิมพ์แบบประเมินความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ที่แก้ไขเรียบร้อยแล้วเพื่อนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

### 3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเอง ดังนี้

3.1 ก่อนการทดลอง ผู้วิจัยทดสอบนักเรียนก่อนเรียนโดยใช้แบบทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ใช้เวลา 30 นาที

3.2 ดำเนินการทดลองโดยผู้วิจัยดำเนินการสอนกลุ่มเป้าหมายตามแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ จำนวน 9 แผน ใช้เวลาสอน 9 ชั่วโมง ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ระหว่างวันที่ 15 เดือนพฤศจิกายน 2564 ถึง วันที่ 15 เดือนธันวาคม 2564

3.3 หลังจากจัดการเรียนการสอนเสร็จสิ้น ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ใช้เวลา 30 นาที ซึ่งเป็นข้อสอบฉบับเดียวกับข้อสอบก่อนการทดลอง และให้นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ จำนวน 10 ข้อ

3.4 นำผลคะแนนจากแบบทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน และผลจากแบบประเมินความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์มาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติเพื่อสรุปผลการวิจัยต่อไป

#### 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ภายหลังการทดลองผู้วิจัยได้นำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ด้วยโปรแกรม SPSS ในการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ โดยมีรายละเอียดดังนี้

4.1 ตรวจสอบทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน จากนั้นนำคะแนนมาหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และเปรียบเทียบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน โดยการทดสอบเครื่องหมาย (sign test)

4.2 นำแบบประเมินความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์มารวมคะแนนจากนั้นนำมาหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำไปแปลความหมายตามเกณฑ์ที่กำหนด (เพ็ญแข ศิริวรรณ และคณะ, 2551) ดังนี้

4.51 - 5.00 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด

3.51 - 4.50 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจมาก

2.51 - 3.50 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจปานกลาง

1.51 - 2.50 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจน้อย

1.00 - 1.50 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุด



## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัย เรื่อง การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ที่มีต่อความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ดังนี้

#### 1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์คะแนนแบบวัดความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ แสดงดังตารางที่ 4.1 ดังนี้

ตารางที่ 4.1 เปรียบเทียบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ (คะแนนเต็ม 25 คะแนน)

| การทดสอบ  | N  | $\bar{X}$ | S.D.  | P     |
|-----------|----|-----------|-------|-------|
| ก่อนเรียน | 15 | 5.20      | 1.699 | .000* |
| หลังเรียน | 15 | 15.13     | 3.944 |       |

\*P < .01

จากตารางที่ 4.1 แสดงให้เห็นว่าค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ก่อนเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ มีค่าเท่ากับ

5.20 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.699 ส่วนคะแนนความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 หลังเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ มีค่าเท่ากับ 15.13 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.944 และคะแนนทดสอบความรู้คำศัพท์หลังเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ มีคะแนนสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

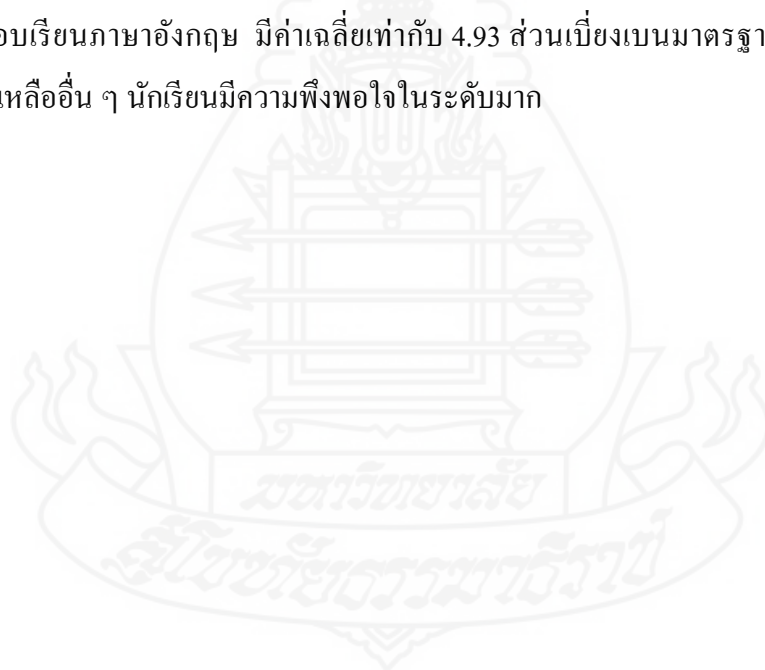
**ตอนที่ 2** การศึกษาความพึงพอใจการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6

ผู้วิจัยได้นำคะแนนเฉลี่ยจากแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนหลังการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ แสดงดังตารางที่ 4.2 ดังนี้

ตารางที่ 4.2 ความพึงพอใจของนักเรียนหลังการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์

| ข้อ | รายการประเมิน  | $\bar{X}$   | S.D.        | การแปลผล         |
|-----|--|-------------|-------------|------------------|
|     | การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ ...       |             |             |                  |
| 1   | มีความหลากหลาย                                       | 4.80        | 0.41        | มากที่สุด        |
| 2   | มีความสนุกสนาน น่าสนใจ                               | 5.00        | 0.00        | มากที่สุด        |
| 3   | มีระยะเวลาในการทำกิจกรรมที่เหมาะสม                   | 4.40        | 0.74        | มาก              |
| 4   | ช่วยพัฒนาความรู้คำศัพท์ด้านการสะกดคำ                 | 4.93        | 0.26        | มากที่สุด        |
| 5   | ช่วยพัฒนาความรู้คำศัพท์ด้านความหมายของคำศัพท์        | 4.93        | 0.26        | มากที่สุด        |
| 6   | ช่วยพัฒนาความรู้คำศัพท์ด้านการออกเสียง               | 4.33        | 0.72        | มาก              |
| 7   | ทำให้ข้าพเจ้าได้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน               | 4.87        | 0.35        | มากที่สุด        |
| 8   | ทำให้ข้าพเจ้าจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้มากขึ้น         | 4.87        | 0.35        | มากที่สุด        |
| 9   | ทำให้ข้าพเจ้านำความรู้คำศัพท์ไปใช้ในประโยคต่าง ๆ ได้ | 4.33        | 0.72        | มาก              |
| 10  | ทำให้ข้าพเจ้าชอบเรียนภาษาอังกฤษ                      | 4.93        | 0.26        | มากที่สุด        |
|     | <b>รวม</b>   | <b>4.74</b> | <b>0.27</b> | <b>มากที่สุด</b> |

จากตารางที่ 4.2 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ ในภาพรวม พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.74 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.27 เมื่อพิจารณาเป็นรายประเด็นพบว่า มีรายการประเมินจำนวน 7 ข้อ ที่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด คือ 1) มีความหลากหลาย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.41 2) มีความสนุกสนาน น่าสนใจ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.00 3) ช่วยพัฒนาความรู้คำศัพท์ด้านการสะกดคำ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.93 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.26 4) ช่วยพัฒนาความรู้คำศัพท์ด้านความหมายของคำศัพท์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.93 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.26 5) ทำให้ข้าพเจ้าได้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.87 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.35 6) ทำให้ข้าพเจ้าจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้มากขึ้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.87 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.35 และ 7) ทำให้ข้าพเจ้าชอบเรียนภาษาอังกฤษ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.93 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.26 ส่วนประเด็นที่เหลืออื่น ๆ นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก





## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้เกมออนไลน์ที่มีต่อความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนวัดบำเพ็ญพรต (ประมาณราชบุรีวิทยานุสรณ์) จังหวัดสระบุรี ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะดังนี้

#### 1. สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า

1.1 ความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 หลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยพบค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ก่อนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ มีค่าเท่ากับ 5.20 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.69 ส่วนค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 หลังการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ มีค่าเท่ากับ 15.13 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 3.94

1.2 ความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 อยู่ในระดับ มากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.74 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.27

#### 2. อภิปรายผล

งานวิจัยเรื่อง ผลการใช้เกมออนไลน์ที่มีต่อความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนวัดบำเพ็ญพรต (ประมาณราชบุรีวิทยานุสรณ์) จังหวัดสระบุรี มีประเด็นที่น่าสนใจสามารถนำมาอภิปรายได้ ดังนี้

2.1 การจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์สามารถพัฒนาความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ให้สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Andreani and Ying (2019) Chen (2019) และ Nurcahyani (2016) ที่นำแนวคิดเกมออนไลน์ดังกล่าวไปใช้ในการพัฒนาความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ อาจเนื่องมาจากการวางแผนกำหนดขั้นตอนการสอนที่ชัดเจน โดยเน้นการออกเสียง สะกดคำ บอกความหมายของคำศัพท์ รวมถึงการนำไปใช้ ผ่านกิจกรรมการสอนที่น่าสนใจ ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและขั้นตอน และกิจกรรมการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากนักวิชาการ อาทิ Guo, Wang, Hall, Breit-Smith & Busch (2016) นวลลอ กาวีแหง (2557) ภัคนันท์ ยอดสิงห์ (2560) ทำให้ผู้วิจัยเกิดความรู้ความเข้าใจ ในการวางแผนการจัดกิจกรรมการสอน และการใช้สื่อเพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนสอนได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ส่งผลให้ผู้เรียนได้รับความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษอย่างเต็มที่ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ใช้เกมออนไลน์ซึ่งได้คัดเลือกให้เหมาะสมกับการเรียน และมีความแตกต่างกันในแต่ละบทเรียน เกมดังกล่าวได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญทั้งด้านภาษาและเทคโนโลยีว่าจึงทำให้มีคุณภาพ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินในระหว่างการจัดการเรียนรู้ มีความตื่นตัวไม่รู้สึกลบเมื่อหน่วยต่อการเรียน จากการสังเกตพบว่า ผู้เรียนรู้สึกตื่นเต้น กระตือรือร้นในการเรียน ผู้เรียนทุกคนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมในห้องเรียน ถึงแม้ว่าจะพูดผิดหรือสะกดคำผิดบ้าง แต่ก็มี ความพยายามในการทำใบงานที่ได้รับมอบหมาย สอดคล้องกับ อภิเชษฐ์ ขาวเฟือก (2559) ที่กล่าวว่า การเชื่อมโยงภาพ คำและเสียงที่พบในเกมออนไลน์ สามารถสนับสนุนการเรียนรู้คำศัพท์ให้มีความน่าสนใจ และช่วยให้จดจำคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น รวมถึงเนตรทิพย์ วิเชียร และกรรวิการ์ หงษ์งาม (2562) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ผ่านเกมที่ผู้เรียนชื่นชอบเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมทักษะทางภาษา เนื่องจากผู้เรียนเกิดความสุขขณะเรียนรู้ ทำให้ไม่เบื่อหน่าย และต้องการเรียนรู้เพิ่มขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น

2.2 จากผลการวิจัยที่พบว่า ความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 อยู่ในระดับมากที่สุด และเมื่อพิจารณาเป็นรายประเด็นพบว่า ผู้เรียนมีพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์ผ่านเกมออนไลน์ในด้านมีความหลากหลาย มีความสนุกสนาน น่าสนใจ ช่วยพัฒนาความรู้คำศัพท์ด้านการสะกดคำ ช่วยพัฒนาความรู้คำศัพท์ด้านความหมายของคำศัพท์ ทำให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนและทำให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้มากขึ้นและทำให้ผู้เรียนชอบเรียนภาษาอังกฤษ ในระดับมากที่สุด เนื่องจากผู้วิจัยคัดเลือกเกมออนไลน์ที่มีความหลากหลาย ไม่ซ้ำกันมาประกอบการเรียนรู้ในแต่ละครั้ง ใช้ภาพประกอบที่มีสีสันสวยงามและมีเสียงประกอบที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน รูปแบบของเกมทำให้ผู้เรียนเกิดความท้าทาย สนุกสนาน เน้นการเรียนรู้คำศัพท์ในเรื่องของการสะกดคำและความหมายของคำศัพท์ จึงส่งผลให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้มากขึ้น รวมถึงส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมในห้องเรียนร่วมกับเพื่อน และจากการสังเกตปฏิกิริยาตอบสนองของผู้เรียน

ระหว่างการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนผู้วิจัยพบว่า ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออก ความกระตือรือร้น ต้องการมีส่วนร่วมในกิจกรรม ให้ความสนใจในการร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Andreani and Ying (2019) ศึกษา การใช้เกมออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชัน มาช่วยในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษในเด็กประถม ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนร้อยละ 91 มีความกระตือรือร้นและมีความสุขในการเรียน และรมณียา สุธรรมจรยา (2559) ที่ศึกษาผลการใช้แอปพลิเคชันเกมการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่าน แอปพลิเคชันเกมอยู่ในระดับมาก โดยอาจเป็นเหตุมาจากการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่าน เกมออนไลน์มีความแตกต่าง หลากหลาย ทันสมัย และมีความเหมาะสมกับวัยและความสนใจของ ผู้เรียน ทำให้การเรียนในแต่ละครั้งมีความน่าตื่นเต้นและน่าสนใจอยู่เสมอ เช่น การเล่นเกมออนไลน์ ที่มีการแข่งขันและให้คะแนน มีการจัดลำดับทำให้ผู้เรียนก็รู้สึกท้าทาย สนุกสนาน ส่งผลให้มีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น นำไปสู่การที่ผู้เรียนมีความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 อยู่ในระดับมากที่สุด

ดังนั้นการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์จึงเป็นวิธีการที่ทำให้ผู้สอน ได้ตรวจสอบ และปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนการสอนของตนให้มีเหมาะสมและสมบูรณ์ มากยิ่งขึ้น โดยเน้นไปที่เกมออนไลน์ที่มีความทันสมัย สนุกสนาน เชื่อมโยงคำศัพท์กับรูปภาพที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้น อีกทั้งยังทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจในการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นอย่างมาก ผู้เรียนรู้สึกมีความสุขในการเรียนและเกิดความใฝ่เรียนรู้ อันเป็น คุณลักษณะที่ดีในการเรียนต่อไปในอนาคต

### 3. ข้อเสนอแนะ

#### 3.1 ข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนการสอน

3.1.1 ผู้สอนควรจัดการเรียนการสอนตามขั้นตอนและเวลาที่วางไว้ในแผนการจัดการ เรียนรู้ โดยศึกษาแผนการจัดการเรียนการสอนอย่างละเอียด และจัดเตรียมสื่อ อุปกรณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ กระบวนการจัดการเรียนการสอนดำเนินไปอย่างราบรื่น

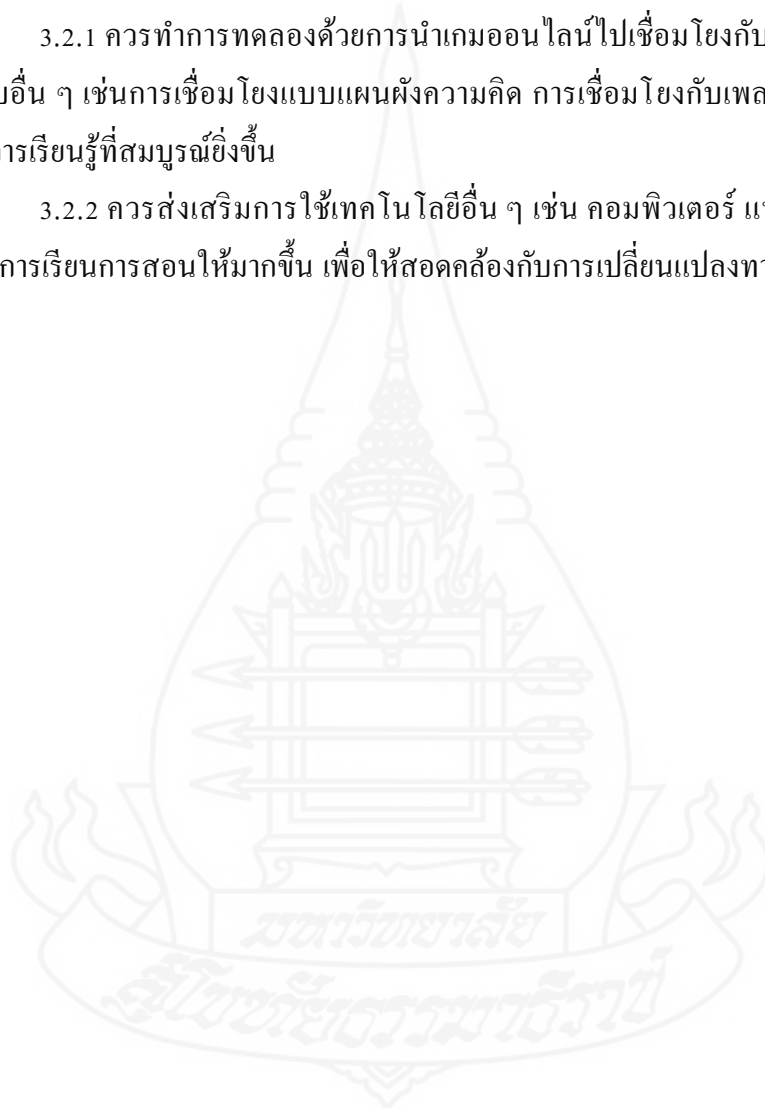
3.1.2 การจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 นั้นมีความหลากหลายของผู้เรียนมาก ผู้สอนต้องพิจารณาความสามารถ ของผู้เรียนและเลือกเนื้อหาที่จะนำมาสอนให้เหมาะสมตรงตามระดับความรู้ของผู้เรียน

3.1.3 การจัดการเรียนการสอนด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ควรมีอุปกรณ์ให้เพียงพอกับจำนวนนักเรียน และบางครั้งอาจเกิดความไม่เสถียรของเทคโนโลยี ควรจะต้องเตรียมเครื่องสำรองไว้รองรับ

### 3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

3.2.1 ควรทำการทดลองด้วยการนำเกมออนไลน์ไปเชื่อมโยงกับกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบอื่น ๆ เช่นการเชื่อมโยงแบบแผนผังความคิด การเชื่อมโยงกับเพลง เพื่อพัฒนาให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

3.2.2 ควรส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีอื่น ๆ เช่น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต หรือ Smart Phone กับการเรียนการสอนให้มากขึ้น เพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีในปัจจุบัน





บรรณานุกรม

## บรรณานุกรม

- กนกวรรณ รอดคุ้ม, ศิลา เข็มขันติถาวร และอารีรักษ์ มิแจ้ง. (2559). ผลการใช้เกมที่มีต่อการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารบัณฑิตศึกษา วไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 10(2). 1-10.
- กรกนก ภู่น้ำ. (2555). การใช้กลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางการอ่านและความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์ การเกษตรแห่งประเทศไทย 2551.
- กัมปนาท เหลาเป. (2562). การพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนในสังกัดเทศบาลเมืองเลย โดยใช้แบบฝึกทักษะ. *วารสารศรีล้านช้างปริทรรศน์*, 5(2). 37-48.
- กัลยาณี ถนัดคำ และอังคัรวรา เหลืองนภา. (2562). การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านคำศัพท์. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา*, 2(2). 45-54.
- กุสุมา เลาะเด. (2563). ผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบรูปภาพผสานกลวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือต่อนักศึกษาที่มีระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษต่างกัน. *วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์*. 21(1). 30-43.
- เกวลี ผังดี และพิมพ์รดา ครองยุดิ. (2556). *ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนในหลักสูตรของภาควิชาสถิติ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*. (สารนิพนธ์วิทยาศาสตร์บัณฑิต). มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ขจิตรัตน์ สูงกลาง. (2562). การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการจดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนการกุศลหลวงปู่ศรีจันทร์วิวัฒนาโก อำเภอเมืองเลย จังหวัดเลย. *วารสารศรีล้านช้างปริทรรศน์*, 5(2). 1-9.
- ขวัญดาว มาอยู่, นภัสสรณ์ เหลืองศักดิ์ศรี, โชติวัน แยมขยาย และมูทิตา สัตตฤศาสน์. (2563). การสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาการแปลภาษาจีนเป็นภาษาไทยของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา. *วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์*, 7(2). 200-208.

- ขวัญพัฒน์ เอกนราจรรัตน์, ศศิวรรณ พชรพรรณพงษ์ และนันท์นภัส นิยมทรัพย์. (2561). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกม. งานประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 10 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม. 29-30 มีนาคม 2561. <https://publication.npru.ac.th/jspui/handle/123456789/133>
- จรรววรรณ เทวกุล. (2555). ความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม ชั้นปีที่ 1 ชั้นปีที่ 2 และชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาละโว้. (สารนิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- จิตติ ศรีสินธรา. (2560). การศึกษาคุณลักษณะของเกมออนไลน์ การรับรู้ข้อมูลข่าวสาร และพฤติกรรมผู้บริโภคของผู้เล่นเกมออนไลน์. (การค้นคว้าอิสระนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ชญานุช สอนปิงคำ. (2557). การใช้สมุดจดคำศัพท์เพื่อพัฒนาความสามารถทางด้านคำศัพท์ ความคงทนในการจดจำคำศัพท์ ความสามารถทางด้าน การอ่านภาษาอังกฤษ. (สารนิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยพะเยา.
- ฉินสินธุ์ คลังทอง และกุลทิพย์ ศาสตรระจุก. (2560). การบริหารจัดการชุมชนเสมือน ในสื่อเกมออนไลน์. สุธชิปริทัศน์. 31(98). 46-59.
- ณัฐวราพร เปลี่ยนปราณ. (2558). การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภออุบลูรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์. วารสารสาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์และศิลปะ, 8(2). 1672-1684
- ชนิดา วัชรพิชิตชัย. (2555). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.
- ธนิต พูนวงศ์ประเสริฐ. (2560). การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของการสอนคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นโดยใช้แผนผังคำศัพท์และการสอนตามปกติ: กรณีศึกษานักเรียนที่เรียนภาษาญี่ปุ่นในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. วารสารมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์, 34(3). 57-81.
- ธัญวรัตน์ โหสุภา และวรวรรณ เหมชะญาติ. (2562). การพัฒนากรอบแนวคิดกระบวนการจัดประสบการณ์โดยบูรณาการแนวการสอนแบบเน้นงานปฏิบัติที่มีต่อความเข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้กับเด็กอนุบาล. วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 47(4). 228-248.

- ชั้นยากรณ์ (พาพลงาม) นวลสิงห์, ยุวธิดา ซาปัญญา และชีวรัตน์ ศิลพันธุ์. (2559). ผู้บริหารกับการสร้างแรงจูงใจ. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด*, 10(2). 45-53.
- ธีรภัค คมณา. (2556). การวิเคราะห์รูปแบบเกมออนไลน์ที่มีต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชัยรัตน์ จังหวัดปทุมธานี. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- ธีรวิภา ปลายตะเพียนทอง และภัทร์ธีรา เทียนเพิ่มพูล. (2563). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านคำศัพท์และความคงทนโดยใช้เทคนิคช่วยจำร่วมกับสมุดภาพคำศัพท์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลนครปฐม. *วารสารสหวิทยาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 3(3). 532-547.
- นวลลออ กาวีแหง. (2557). การสร้างชุดการสอนการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดศรีดอนชัย อำเภอดอยหล่อ จังหวัดเชียงใหม่. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- เนตรทิพย์ วิเชียร และกรรวิภากร หงษ์งาม. (2562). การเรียนรู้คำศัพท์ของเด็กออทิสติก ระดับปฐมวัย โดยการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา. *บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสวนดุสิต*, 16(1). 147-161.
- บุญเลิศ วงศ์พรหม. (เมษายน, 2559). *ภาษาอังกฤษเด็กไทยไม่ก้าวหน้า ปัญหาอยู่ที่ใคร?* หนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจ.
- บุษริย์ ฤกษ์เมือง. (2552). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์. (สารนิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ปัญญาพร ปาละวัน และอโณทัย พลเยี่ยม เพชรแสง. (2563). การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 15(2). 126-136.
- ปิยะนุช เทือกเทพ. (2563). ผลสัมฤทธิ์และผลจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อผ่านเกม. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี*, 9(2). 230-241.
- พัฒนา พรหมณี, ยุพิน พิทยาวัฒนชัย และจิระศักดิ์ ทัพพา. (2563). แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจและการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจในงาน. *วารสารวิชาการสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย*, 26(1). 59-66.
- พิจิตรา จอมศรี, ดุลยวิทย์ ปรางชุมพล และเจนจิต สาริบุตร. (2563). การพัฒนาเกมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. *วารสารวิทยาสารสนเทศและเทคโนโลยี*, 1(2). 61-72.



- ภักคินันท์ ยอดสิงห์. (2560). การออกแบบสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะด้านความสามารถทางภาษาอังกฤษของเด็กอายุ 3-6 ปี. (ศิลปนิพนธ์ศิลปประยุกต์บัณฑิต). มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี.
- ภานรินทร์ ไทยจันทร์รักษ์, ภัทรินทร์ บุญทวี และวงจันทร์ พูลเพิ่ม. (2564). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์. *วิจิตรวรรณสาร*, 5(1). 163-184.
- ภาสกร ไหลสกุล. (2558). Game-based Learning. *Digital media animation television*. 8(57).
- ภูเทพ ประภากร. (2563). การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาจีนกลางโดยการสอนแบบเน้นชุดคำศัพท์. *วารสารวิชาการคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 11(2). 13-30.
- เมธี ธรรมวัฒนา. (2555). กลยุทธ์การสร้างแรงจูงใจที่มีประสิทธิภาพในชั้นเรียน: กรณีศึกษานิสิตปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา ของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา. *วารสารศึกษาศาสตร์*, 23(3). 17-26.
- รมณียา สุธรรมจรยา. (2559). ผลการใช้แอปพลิเคชันสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 2. *Veridian E-Journal Silapakorn University*, 9(2). 1030-1045.
- รวีพร จรุงพันธ์เกษม, ดารณี ชาญศิริ, พรพิมล เสมเจริญ และณัฐกิตติ์ เจริญสุข. (2561). การพัฒนารูปแบบการสอนโดยอาศัยแอปพลิเคชันการอ่านออกเสียงด้วยระบบรู้จำเสียงพูดและเกมทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษ. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ*, 4(1). 56-68.
- ลดาวัลย์ เข้มครวญ. (2559). การออกแบบและพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับวิชาคณิตศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. (วิทยานิพนธ์วิทยาการสารสนเทศมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี.
- ลัดดาวัลย์ กิลาโส. (2561). ผลการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช ที่มีต่อผลการสะกดคำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช (ราชทัณฑ์อุบลรัตน์). (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- วิรุทธ กองศูนย์. (2562). การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านนาโคก จังหวัดเลย. *วารสารศรีล้านช้างปริทรรศน์*, 5(1). 1-7.

- สมบัติ คชสิทธิ์, จันทน์ อินทรสุด และชนกร สุวรรณพฤติ. (2560). การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียนยุค THAILAND 4.0. *วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 7(2). 175-186.
- สมบัติ ท้ายเรือคำ. (2559). การพัฒนาแบบสอบถามและแบบวัดทางจิตวิทยา. *วารสารวิจัยเพื่อพัฒนาสังคมและชุมชน มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 1(5). 35-48.
- สายฝน ศรีชนะนาราช. (2558). ผลของการใช้ชุดฝึกทักษะการคำนวณ เรื่องเสียงที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาฟิสิกส์และความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยชุดฝึกทักษะการคำนวณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ สตรีวิทยา 2 กรุงเทพมหานคร. (การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช, นนทบุรี.
- โสภณา บัวศรี. (2561). การใช้แนวการสอนแบบธรรมชาติเพื่อพัฒนาความรู้คำศัพท์และความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา*, 14(3). 358-366.
- หญิงนถิ หญู้อี. (2556). การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักเรียนชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม. (สารนิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อภิเชษฐ์ ขาวเฟือก. (2559). การพัฒนาเกมการศึกษาบนแท็บเล็ต โดยใช้เทคนิคช่วยจำเพื่อส่งเสริมความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดสะแกงาม. *Veridian E-Journal Silapakorn University*, 9(2). 1416-1431.
- อัจฉราพรรณ โพธิ์ตุ่น. (2559). ผลการสอนโดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- ไอลดา จันทร์ลอย. (2562). การอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- All, A., Castellar, P. N. C., & Looy, J. V. (2016). Assessing the effectiveness of digital game-based learning: best practices. *Computers & Education*, 92-93. 90-103.
- Andreani, W., & Ying, Y. (2019). "PowPow" interactive game in supporting English vocabulary Learning for elementary students. *Procedia computer science*, 157. 473-478.

- Bahari, A. (2020). Game-based collaborative vocabulary learning in blended and distance L2 learning. *The Journal of open, distance and e-learning*, <https://doi.org/10.1080/02680513.2020.1814229>
- Burden, R. P. (2003). Classroom management: Create a successful learning community. *Second editions*. USA: John Wiley & Sons, Inc.
- Chen, C. M. (2019). Effects of a mobile game-based English Vocabulary learning app on learners' perceptions and learning performance: A case study of Taiwanese EFL learners. *ReCALL*, 31(2). 170-188. <https://doi.org/10.1017/S0958344018000228>
- Cheng, C. C. (2020). Game-based learning and TOEIC vocabulary building: NNES students' learning attitudes and motivations. *Journal of applied linguistics and language research*, 7(1). 135-143.
- Erhel, S., & Jamet, E. (2013). Digital game-based learning: impact of instructions and feedback on motivation and learning effectiveness. *Computers & Education*, 67. 156-167.
- Febtrina, R., Suparman, U., Supriyadi, D. (2014). The use of crossword puzzle on students' interaction in learning vocabulary. *Unila journal of English teaching*, 3(6).
- Guo, Y., Wang, S., Hall, A. H., Breit-Smith, A., & Busch, J. (2016). The effects of science instruction on young children's vocabulary learning: A research synthesis. *Early Childhood Educ J*, 44. 359-367. <https://doi.org/10.1007/s10643-015-0721-6>
- Lukas, B. A., Patrick, F. I. A., Chong, G., Jaino, N. B., Yunus, M. M. (2020). Using U-NO-ME card game to enhance primary one pupils' vocabulary. *International journal of learning, teaching and Education research*, 19(5). 304-317.
- Manan, R. M. (2016). The use of hangman game in motivating students in learning English. *ELT Perspective*, 4(2). 139-151.
- Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychol*, 50, 370-396.
- Naaj, M. A., Nachouki, M., & Ankit, A. (2012). Evaluating student satisfaction with blended learning in a gender-segregated environment. *Journal of information technology education : research*, 11. 185-200.
- Nurcahyani, D. R. (2016). *The effectiveness of using word wall media toward students vocabulary mastery of eight grade in MTs Negeri bandung*. [State Islamic institute (IAIN) of Tulungagung].

- Rubin, J., & Thompson, I. (1995). How to be a more successful language learner. *Heinle & Heinle Publishers*, 1(3).
- Skinner, B. F. (1974). *About Behaviorism*. New York : Alford A Kuaft F.
- Stemkoski, L. (2018). Java game development with LibGDX.  
[https://doi.org/10.1007/978-1-4842-3324-5\\_9](https://doi.org/10.1007/978-1-4842-3324-5_9)
- Sulistianingsih, E., Juliani, R. D., Pradjarto, T. (2020). The effect of anagram games on secondary level students' reading achievement. *Journal of linguistics and literature*, 5(1). 52-59. <https://dx.doi.org/10.33369/joall.v5i1.8763>
- Thorndike, E. L. (1921). Measurement in education. *Teachers College record*, 22(5). 371-379.
- Wang, J., Yu, C., Yang, W., & Wang, J. (2019). Vocab Learn: A Text Mining System to Assist Vocabulary Learning. *Engineering and Management*, 155-162.  
<https://doi.org/10.5220/0008319301550162>
- Weerasinghe, I. S., Lalitha, R., Fernando, S. (2017). Student' satisfaction in higher education literature review. *American journal of education research*, 5(5). 533-539
- Wikipedia Contributors. "Online game." *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Wikipedia, The Free Encyclopedia, 21 Sep 2019. Web. 21 Sep 2019.  
 <[https://simple.wikipedia.org/wiki/Online\\_game](https://simple.wikipedia.org/wiki/Online_game)>
- Zou, D., Huang, Y., & Xie, H. (2019). Digital game-based vocabulary learning: where are we and where are we going? *Computer assisted language learning*,  
<https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1640745>



ภาคผนวก

มหาวิทยาลัย

สกลนครราชภัฏ



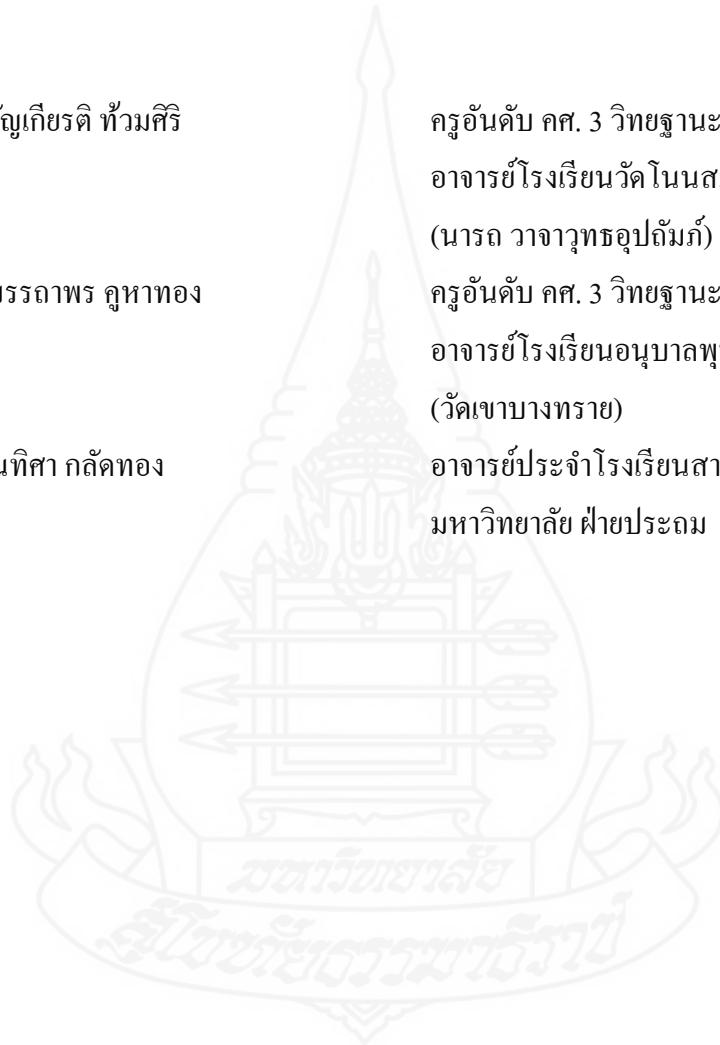
ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

## รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

ตรวจแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ แบบทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและแบบประเมินความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์

- |                                |  |
|--------------------------------|--|
| 1. อาจารย์ขวัญเกียรติ ท้วมศิริ | ครูอันดับ คศ. 3 วิทยฐานะ ชำนาญการพิเศษ<br>อาจารย์โรงเรียนวัด โนนสภาราม<br>(นารถ วาจาทูทอุปถัมภ์) |
| 2. อาจารย์สมรรถภาพ คูหาทอง     | ครูอันดับ คศ. 3 วิทยฐานะ ชำนาญการพิเศษ<br>อาจารย์โรงเรียนอนุบาลพุทธชาคม<br>(วัดเขมาบางทราย)      |
| 3. อาจารย์ปณิตา กัดทอง         | อาจารย์ประจำโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์<br>มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม                                     |



## รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

ตรวจแบบประเมินความเหมาะสมของเกมออนไลน์เพื่อใช้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ  
ในเรื่องความหมายและการสะกดคำ

1. ดร.กุลิสรา เบ้าสุข

ครูอันดับ คศ. 3 วิทยฐานะ ชำนาญการพิเศษ

อาจารย์โรงเรียนบ้านม่วงฝ้าย

2. อาจารย์คัทลียา วิเลปะนะ

อาจารย์ประจำโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย

ศรีนครินทรวิไลฒ ประสานมิตร ฝั่งมัธยม

3. อาจารย์วีรษา วรรณวิจิตกุล

อาจารย์ประจำโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์

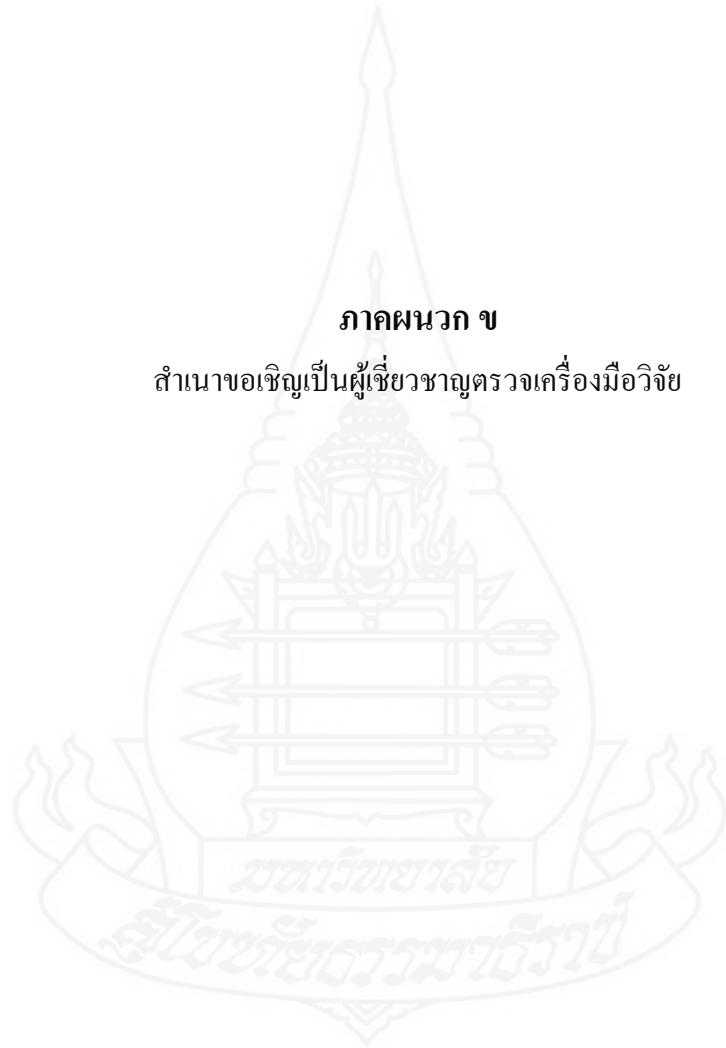
มหาวิทยาลัย ฝั่งประถม





ภาคผนวก ข

สำเนาขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย





ที่ อว.0602.16 (บ) / 515

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช  
ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด  
จังหวัดนนทบุรี 11120

10 พฤศจิกายน 2564

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์ขวัญเกียรติ ท่วมศิริ (โรงเรียนวัดโนนสภาราม (นารถ วาจาพุทธอุปถัมภ์))

สิ่งที่ส่งมาด้วย โครงการการศึกษาค้นคว้าอิสระ จำนวน 1 ชุด

ด้วยนางสาวรภัส ชัยขจรวัฒน์ นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน วิชาเอกภาษาอังกฤษ สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ได้รับอนุมัติให้ทำการศึกษาค้นคว้าอิสระ เรื่อง ผลการใช้เกมออนไลน์ที่มีต่อความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดบำเพ็ญพรต (ประมาณราษฎร์วิทยานุสรณ์) จังหวัดสระบุรี ตามโครงการการศึกษาค้นคว้าอิสระที่แนบมาด้วยนี้

การจัดทำการศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่องดังกล่าว นักศึกษาได้จัดทำเครื่องมือที่จะเก็บรวบรวมข้อมูลและได้รับความเห็นชอบเบื้องต้นจากอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระไว้ขั้นหนึ่งแล้ว แต่เพื่อให้เครื่องมือที่จัดทำนั้นมีความครอบคลุมเนื้อหาวิชา แนวปฏิบัติ และสอดคล้องกับหลักและกระบวนการวิจัย ทางสาขาวิชาจึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในฐานะผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ได้โปรดพิจารณาตรวจสอบและให้ความคิดเห็นเพื่อการปรับปรุงเครื่องมือการศึกษาค้นคว้าอิสระของนักศึกษาผู้นี้ด้วย สำหรับรายละเอียดอื่น ๆ นักศึกษาจะนำเรียนด้วยตนเอง

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี จึงขอคุณ  
มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.นรินาท แสนสา)

ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ฝ่ายบัณฑิตศึกษา

โทร. 0-2504-8505

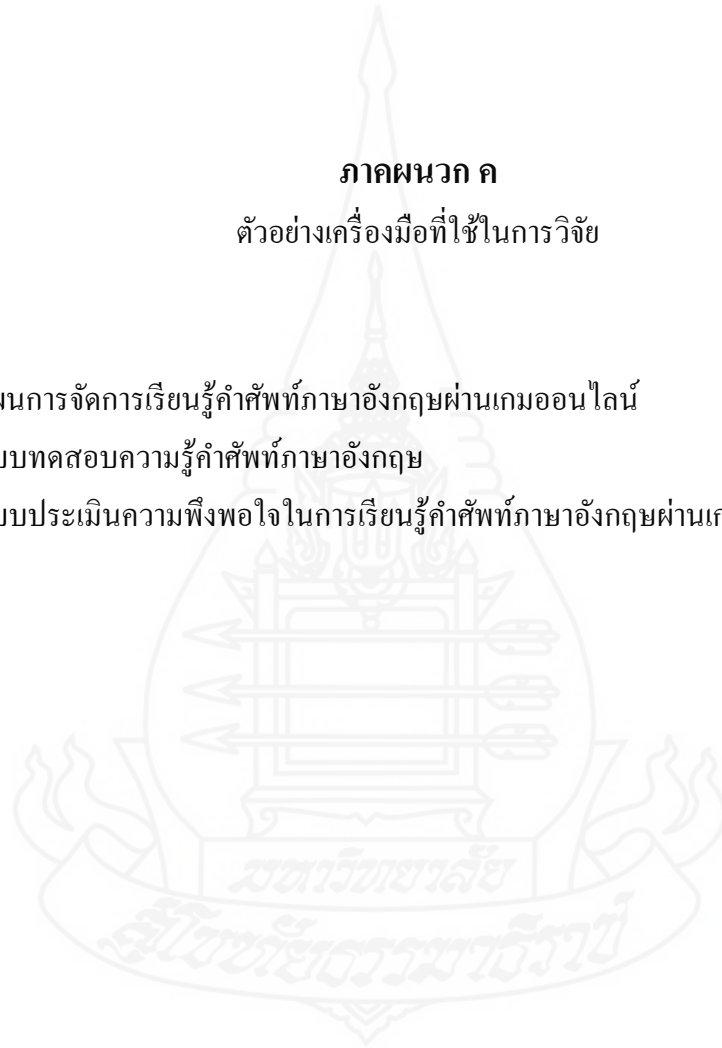
โทรสาร. 0-2503-3566-7

เบอร์โทรศัพท์นักศึกษา 090-972-4030

## ภาคผนวก ก

ตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์
- แบบทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
- แบบประเมินความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์



### แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์

วิชา ภาษาอังกฤษเพิ่มเติม คำศัพท์ภาษาอังกฤษน่ารู้  
บทเรียน เรื่อง Family members

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6  
เวลา 1 ชั่วโมง

#### สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับบุคคลในครอบครัวและนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคเพื่อบอกความสัมพันธ์กับสมาชิกในครอบครัว ให้นักเรียนได้ฝึกใช้คำศัพท์ในห้องเรียนและสามารถนำไปใช้ในการสื่อสารได้

#### มาตรฐานการเรียนรู้

##### ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

- ต1.1 ป.4/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่าย ๆ และบทพูดเข้าใจหว่า ถูกต้องตามหลักการอ่าน
- ต1.1 ป.4/3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยคและ ข้อความสั้น ๆ ที่ฟังหรืออ่าน

##### ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

- ต1.1 ป.5/2 อ่านออกเสียงประโยค ข้อความและบทกลอนสั้น ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
- ต1.1 ป.5/3 ระบุ/วาดภาพ สัญลักษณ์หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยคและ ข้อความสั้น ๆ ที่ฟังหรืออ่าน

##### ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

- ต1.1 ป.6/1 ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้องและคำแนะนำที่ฟังหรืออ่าน
- ต1.1 ป.6/2 อ่านออกเสียงข้อความ นิทานและบทกลอนสั้น ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
- ต1.1 ป.6/3 เลือก/ระบุ ประโยคหรือข้อความสั้น ๆ ตรงตามภาพ สัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่อ่าน

วัตถุประสงค์ เมื่อจบบทเรียนแล้วผู้เรียนสามารถ

1. ออกเสียงคำศัพท์และประโยคที่เกี่ยวกับครอบครัวได้
2. บอกความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับครอบครัวได้

3. สะกดคำศัพท์ที่เกี่ยวกับครอบครัวได้
4. นำคำศัพท์เกี่ยวกับครอบครัวที่เรียนรู้ไปใช้ได้เหมาะสม
5. ปฏิบัติตามกฎกติกาในการเล่นเกมส์ได้อย่างเหมาะสม
6. มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

### สื่อที่ใช้ในการเรียนการสอน

1. เกม Maze Chase ผ่านเว็บไซต์ <https://wordwall.net>
2. ใบงานที่ 1 word search
3. ใบงานที่ 2 family tree
4. โปรแกรม PowerPoint

### เนื้อหาทางภาษา

1. คำศัพท์

ทบทวนคำศัพท์เดิม : family, father, mother, sister, brother, aunt, uncle, son

คำศัพท์ใหม่ : daughter, grandfather, grandmother, cousin, niece, nephew, wife, husband,

parents, grandparents

2. วลี โครงสร้าง

My name is .....

There are ..... members in my family.

My/Their ..... 's name is .....

Subject + have/has (number + family members)

### กระบวนการเรียนการสอน

#### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)

1. นักเรียนทำกิจกรรม ทายคำศัพท์ จากโปรแกรม power point โดยให้ผู้เรียนเลือกหมายเลข 1-9 และเปิดหมายเลขเพื่อทายภาพที่ซ่อนอยู่ (ภาพครอบครัว) ครูให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่า วันนี้เรา

จะเรียนเรื่องอะไร (family) และทบทวนคำศัพท์เดิมโดยใช้บัตรคำศัพท์ (family, father, mother, sister, brother, aunt, uncle, son)

### **ขั้นนำเสนอเนื้อหา (10 นาที)**

2. ครูให้นักเรียนดูแผนผังครอบครัว และอ่านชื่อบุคคลในครอบครัว จากนั้นครูถามคำถามเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของบุคคลในครอบครัวเป็นภาษาไทย เช่น พิมพ์ลอยมีความสัมพันธ์อย่างไรกับสมศรี เป็นต้น

3. ครูนำเสนอประโยคที่แสดงความสัมพันธ์ของบุคคลในครอบครัวและสอนคำศัพท์ใหม่ (daughter, grandfather, grandmother, cousin, niece, nephew, wife, husband, parents, grandparents) เมื่อนักเรียนทราบความหมายครบทุกคำแล้ว จึงร่วมกันอ่านออกเสียงคำศัพท์ ประโยคและแปลความหมาย

4. นักเรียนร่วมกันทำใบงานที่ 1 word search โดยนักเรียนทุกคนร่วมกันค้นหาคำศัพท์เกี่ยวกับครอบครัวที่ซ่อนอยู่ในใบงาน จากนั้นจึงเฉลยคำตอบร่วมกัน

### **ขั้นฝึกการใช้คำศัพท์ (30 นาที)**

5. นักเรียนทำกิจกรรมเกมออนไลน์ Maze Chase ผ่านเว็บไซต์ <https://wordwall.net> โดยให้นักเรียนที่มีความสามารถมาก – น้อย จับคู่กันทำกิจกรรม จากนั้นนักเรียนร่วมกันสรุปคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้จากเกมออนไลน์

6. นักเรียนร่วมกันตรวจสอบคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมทั้ง 10 คำและฝึกการอ่านออกเสียงและสะกดคำทีละคำ

### **ขั้นนำไปใช้ (10 นาที)**

7. ครูนำเสนอบทอ่านเรื่อง My family ผ่านโปรแกรม power point และให้นักเรียนร่วมกันอ่านบทอ่านและขีดเส้นใต้คำศัพท์เกี่ยวกับครอบครัวที่พบในบทอ่าน จากนั้นจึงแปลความหมายร่วมกัน

#### **My family**

My name is Susan. There are fourteen members in my family. My grandfather's name is Richard and my grandmother's name is Marry. They have two children. Their son's name is Lupin and their daughter's name is Laura. Laura married Mark. They have two daughters and a son. My older sister's name is Sophie and my younger brother's name is Bill. My sister married Tom and they have a

son and a daughter. Their daughter's name is Samantha and their son's name is Christ. My uncle married Rosy. They have two children. Their son's name is Win and their daughter's name is Tiana.

8. นักเรียนทำใบงานที่ 2 family tree โดยให้เติมชื่อบุคคลในครอบครัวของชุมชนลงในแผนผังครอบครัวให้สอดคล้องกับบทอ่านในข้อ 7 จากนั้นจึงร่วมกันตรวจสอบความถูกต้อง

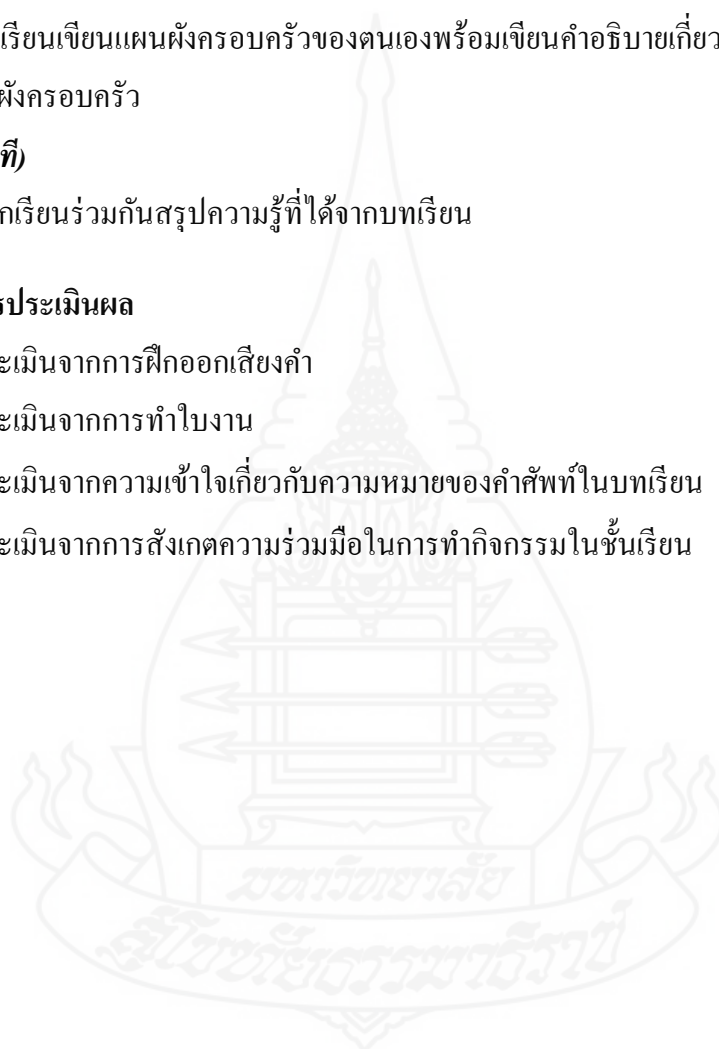
9. นักเรียนเขียนแผนผังครอบครัวของตนเองพร้อมเขียนคำอธิบายเกี่ยวกับสมาชิกในครอบครัวตนเองได้แผนผังครอบครัว

### **ขั้นสรุป (5 นาที)**

10. นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากบทเรียน

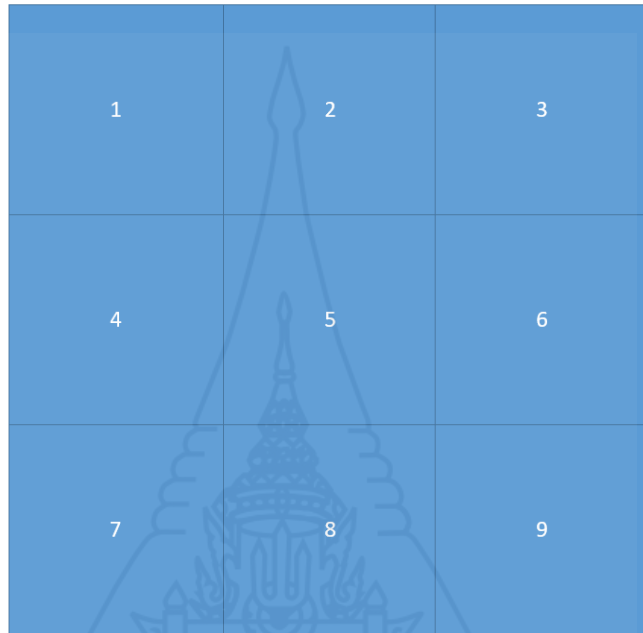
### **การวัดและการประเมินผล**

1. ประเมินจากการฝึกออกเสียงคำ
2. ประเมินจากการทำใบงาน
3. ประเมินจากความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์ในบทเรียน
4. ประเมินจากการสังเกตความร่วมมือในการทำกิจกรรมในชั้นเรียน



**โปรแกรม power point**

กิจกรรมทายคำศัพท์



ภาพเฉลย : Family



## บัตรภาพและบัตรคำศัพท์

### คำศัพท์ที่ทบทวน

family = ครอบครัว

father = พ่อ

mother = แม่

sister = พี่สาว/น้องสาว

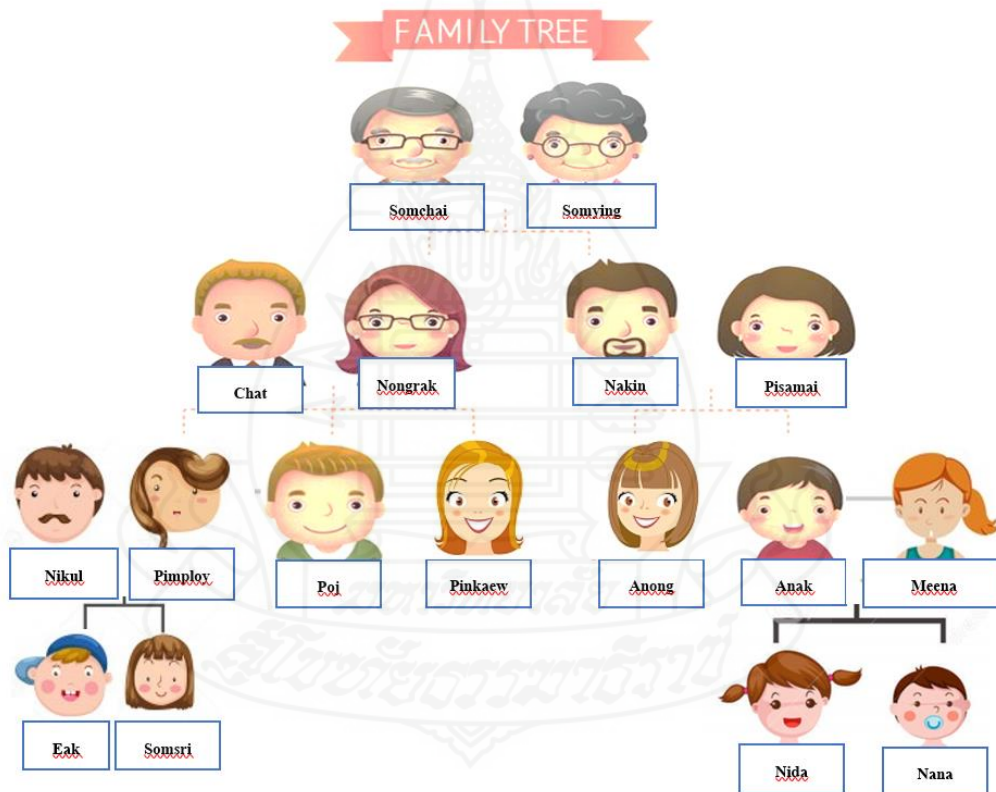
brother = พี่ชาย/น้องชาย

aunt = ป้า

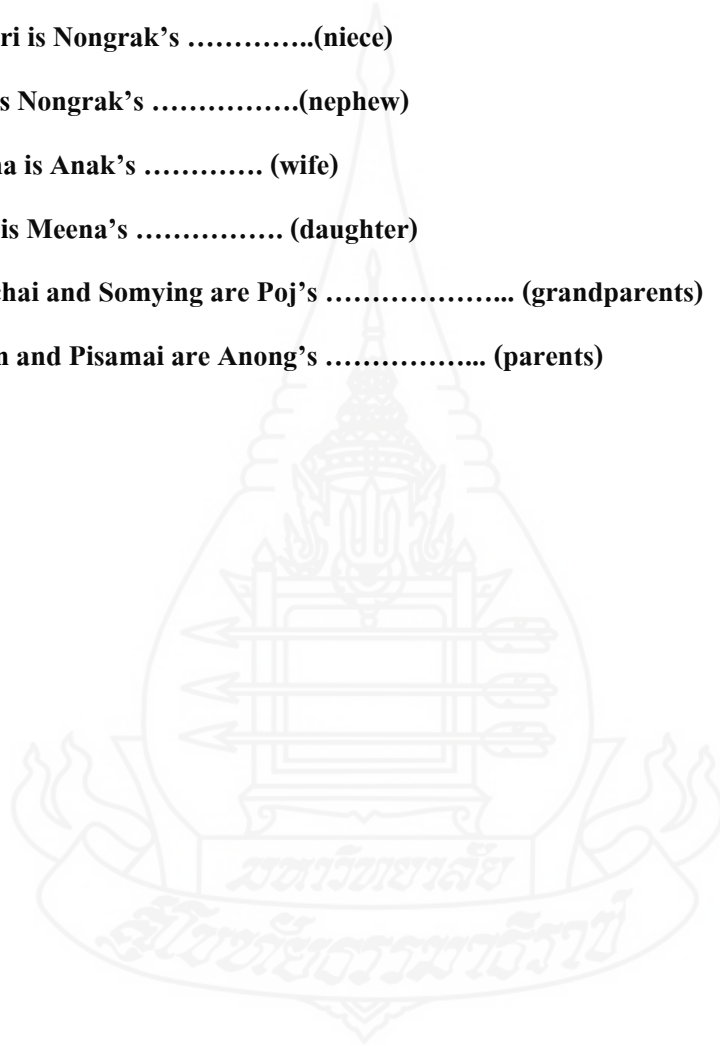
uncle = ลุง

son = ลูกชาย

### คำศัพท์ใหม่



- 1) Somchai is Pimploy's ..... (grandfather)
- 2) Somying is Pinkaew's ..... (grandmother)
- 3) Nikul is Pimploy's ..... (husband)
- 4) Anong and Anak are Poj's ..... (cousin)
- 5) Somsri is Nongrak's .....(niece)
- 6) Eak is Nongrak's .....(nephew)
- 7) Meena is Anak's ..... (wife)
- 8) Nida is Meena's ..... (daughter)
- 9) Somchai and Somying are Poj's ..... (grandparents)
- 10) Nakin and Pisamai are Anong's ..... (parents)



เกม Maze Chase

← → ↻ 🔒 <https://wordwall.net/resource/18449571/family>

**Wordwall** Create better lessons quicker Home Features 🔍 Community My Activities My Results

0:05 2... ❤️❤️❤️ ✓ 0

f  
t  
</>

family  
by Rapas  
+ Add tags

Share

Edit Content </> Embed More ▾

<https://wordwall.net/resource/18449571/family>



แสกนเพื่อเข้าเกม

## ใบงานที่ 1 word search

Name: \_\_\_\_\_

### Family

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | R | A | N | D | P | A | R | E | N | T | S | G | W | G | Z | J | D |
| U | N | Z | R | Y | Z | S | D | F | B | Z | Q | R | H | R | N | X | U |
| M | H | I | F | I | Q | V | A | I | M | X | T | A | U | A | Y | V | Z |
| J | R | Q | E | D | S | S | U | N | R | K | P | N | S | N | C | H | F |
| K | O | B | B | C | Z | C | G | E | P | L | L | D | B | D | R | R | O |
| W | C | L | L | Z | E | W | H | P | V | P | N | M | A | F | B | B | D |
| F | O | B | N | I | T | Z | T | H | W | A | G | O | N | A | N | K | I |
| Z | U | G | B | R | U | S | E | E | V | I | G | T | D | T | A | C | O |
| K | S | Y | T | Y | D | W | R | W | C | U | F | H | N | H | M | I | Z |
| A | I | T | P | A | R | E | N | T | S | V | S | E | G | E | V | T | Z |
| G | N | D | Y | L | Y | H | G | C | D | G | T | R | U | R | K | J | N |
| R | I | T | T | S | X | V | F | C | I | I | B | M | W | D | K | S | D |

Find the following words in the puzzle.  
Words are hidden → ↓ and ↘ .

COUSIN  
DAUGHTER  
GRANDFATHER  
GRANDMOTHER

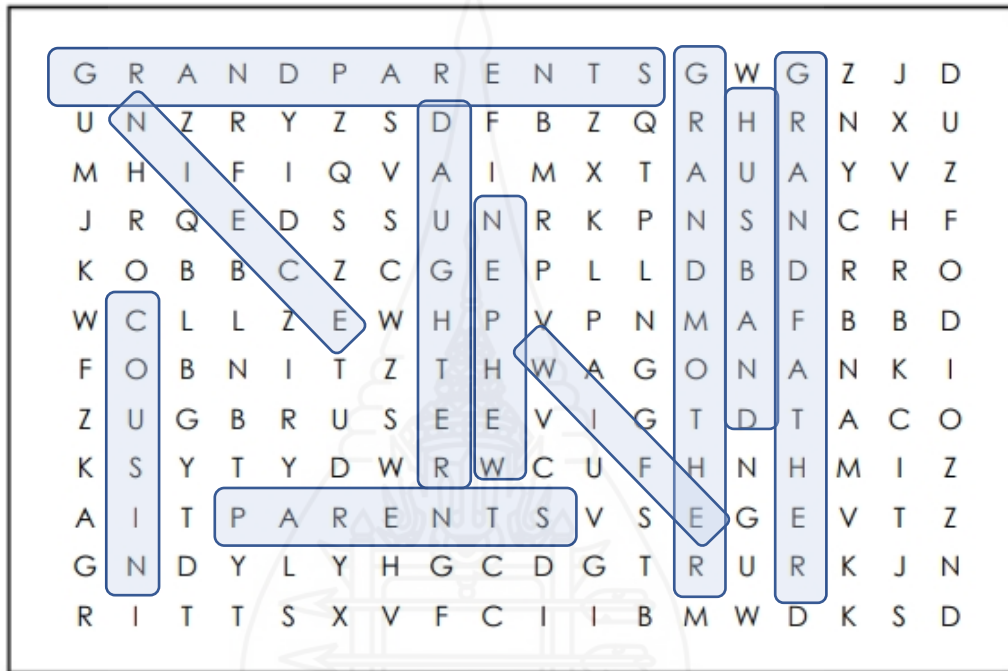
GRANDPARENTS  
HUSBAND  
NEPHEW  
NIECE

PARENTS  
WIFE

## ใบงานที่ 1 word search (เฉลย)

Name: \_\_\_\_\_

### Family



Find the following words in the puzzle.  
Words are hidden → ↓ and ↘.

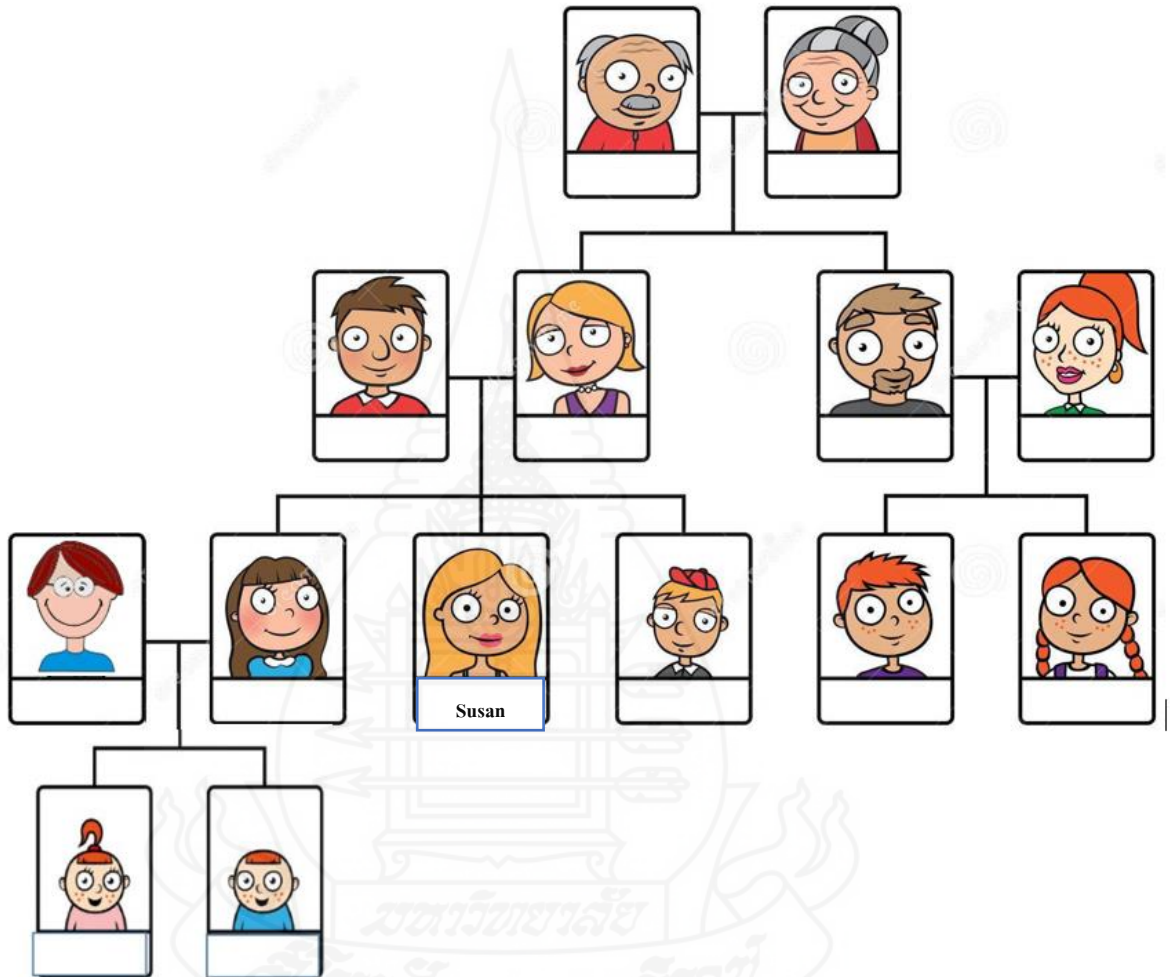
COUSIN  
DAUGHTER  
GRANDFATHER  
GRANDMOTHER

GRANDPARENTS  
HUSBAND  
NEPHEW  
NIECE

PARENTS  
WIFE

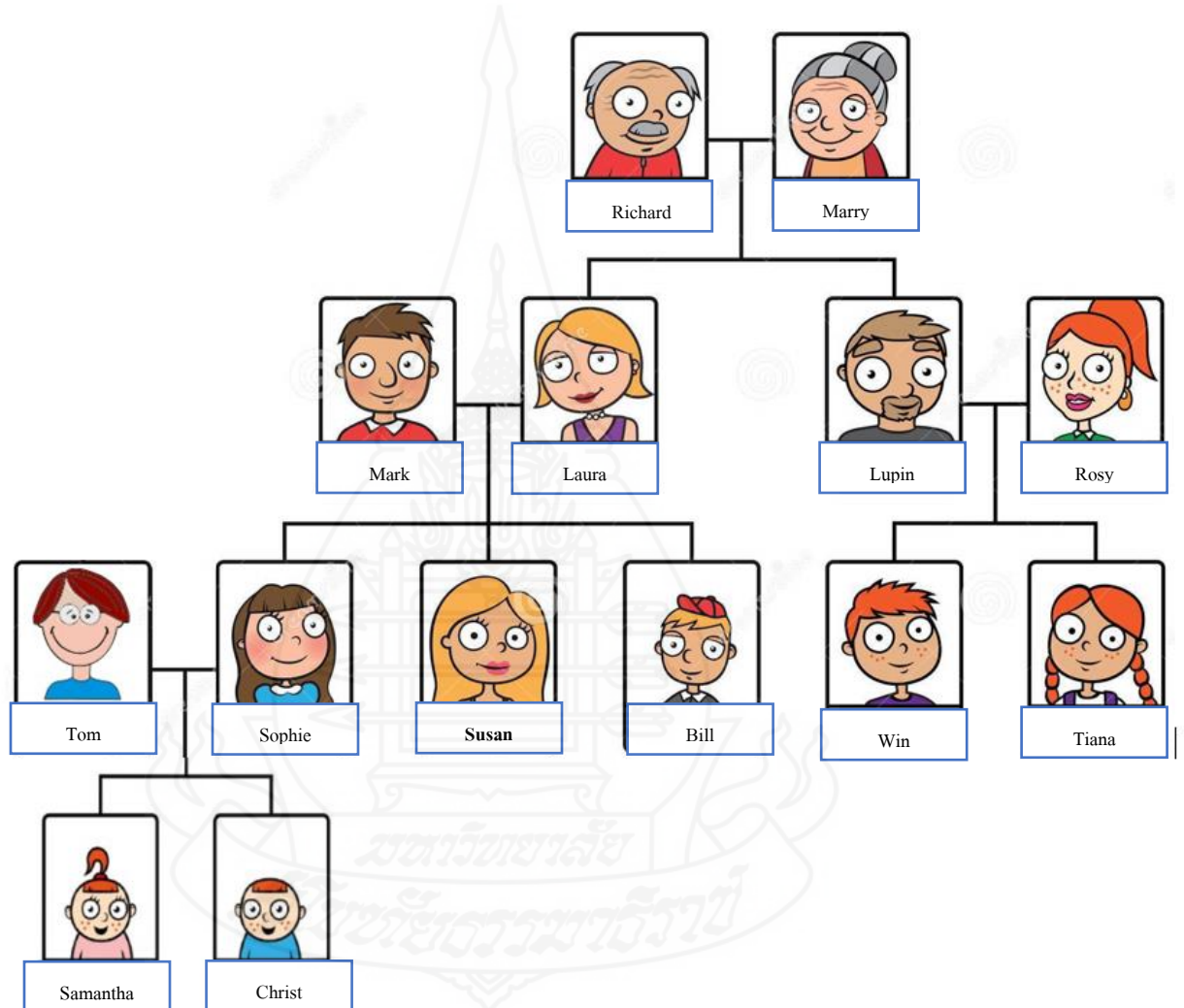
## ใบงานที่ 2 Family tree

Complete Susan family tree



## ใบงานที่ 2 Family tree (เฉลย)

### Complete Susan family tree



แบบทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6

.....  
ตอนที่ 1 ให้นักเรียนนำคำศัพท์ที่กำหนดให้ไปใส่ในกรอบให้ตรงกับหมวดหมู่ที่กำหนด

(ข้อละ 1 คะแนน)

sausage    dragon fruit    dictionary    mushroom    husband    biscuit  
longan    scissors    niece    celery    omelet    pumpkin  
chili    mangosteen    calculator    grandparents

**1.Food**

.....  
.....  
.....  
.....

**2.Vegetables**

.....  
.....  
.....  
.....

**3.Fruits**

.....  
.....  
.....  
.....

**4.Things in your bag**

.....  
.....  
.....  
.....

**5.Family members**

.....  
.....  
.....  
.....



**ตอนที่ 2** ให้นักเรียนเลือกคำศัพท์จากคำอธิบายที่กำหนด (ข้อละ 1 คะแนน)

6. It's made of rubber. It can take away mistakes from pencil. What is it?

- a. glue                      b. eraser                      c. crayon                      d. sharpener

7. I work in an airport. I fly airplanes. Who am I?

- a. pilot                      b. artist                      c. engineer                      d. driver

8. I carry my baby in a pouch on my belly. I can jump very high. Who am I?

- a. dolphin                      b. crocodile                      c. kangaroo                      d. squirrel

9. It is fruit. It's green on the outside and red on the inside. It's big and round. What is it?

- a. grapes                      b. rose apple                      c. pomelo                      d. watermelon

10. Laura married Mark so she is Mark's .....

- a. grandparents                      b. nephew                      c. wife                      d. husband

**ตอนที่ 3** ให้นักเรียนเลือกคำศัพท์ที่สะกดถูกหรือผิดตามคำสั่ง (ข้อละ 1 คะแนน)

11. Which word is spelled correctly?

- a. simlet                      b. gawn                      c. drass                      d. pajamas

12. Which word is spelled incorrectly?

- a. brush                      b. eraser                      c. staplor                      d. exercise book

13. Which word is spelled incorrectly?

- a. air pote                      b. library                      c. grocery                      d. museum

14. Which word is spelled correctly?

- a. coasin                      b. grandfather                      c. parants                      d. daughter

15. Which word is spelled incorrectly?

- a. hamburger                      b. barbeqa                      c. noodle                      d. fried rice

ตอนที่ 4 ให้นักเรียนเรียงตัวอักษรที่กำหนดให้เป็นคำศัพท์ที่ถูกต้องตามรูปภาพที่กำหนด

(ข้อละ 1 คะแนน)

16. h a r i d r s e r s e





17. p e a i p n p e l





18. d u l n a r y





19. o s r i t c h





20. b l u o e s





ตอนที่ 5 ให้นักเรียนเขียนคำตอบของประโยคคำถามต่อไปนี้โดยดูจากรูปภาพประกอบ

(ข้อละ 1 คะแนน)

21. Do you like cabbage?



.....

22. I am an animal. I can walk and swim. I have very sharp teeth. I have long tail. Who am I ?



.....

23. What is she wearing?



.....

24.



Where is the bakery?

.....



25. What does he want to be in the future?

.....

เฉลยแบบทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6

ตอนที่ 1 ให้นักเรียนนำคำศัพท์ที่กำหนดให้ไปใส่ในกรอบให้ตรงกับหมวดหมู่ที่กำหนด

(ข้อละ 1 คะแนน)

|         |              |            |              |         |         |
|---------|--------------|------------|--------------|---------|---------|
| sausage | dragon fruit | dictionary | mushroom     | husband | biscuit |
| longan  | scissors     | niece      | celery       | omelet  | pumpkin |
| chili   | mangosteen   | calculator | grandparents |         |         |

1.Food

sausage

biscuit

omelet

2.Vegetables

mushroom

celery

pumpkin

chili

3.Fruits

dragon fruit

longan

mangosteen

4.Things in your bag

dictionary

scissors

calculator

5.Family members

husband

niece

grandparents

ตอนที่ 2 ให้นักเรียนเลือกคำศัพท์จากคำอธิบายที่กำหนด (ข้อละ 1 คะแนน)

6. It's made of rubber. It can take away mistakes from pencil. What is it?

- a. glue                      **b. eraser**                      c. crayon                      d. sharpener

7. I work in an airport. I fly airplanes. Who am I?

- a. pilot**                      b. artist                      c. engineer                      d. driver

8. I carry my baby in a pouch on my belly. I can jump very high. Who am I?

- a. dolphin                      b. crocodile                      **c. kangaroo**                      d. squirrel

9. It is fruit. It's green on the outside and red on the inside. It's big and round. What is it?

- a. grapes                      b. rose apple                      c. pomelo                      **d. watermelon**

10. Laura married Mark so she is Mark's .....

- a. grandparents                      b. nephew                      **c. wife**                      d. husband

ตอนที่ 3 ให้นักเรียนเลือกคำศัพท์ที่สะกดถูกหรือผิดตามคำสั่ง (ข้อละ 1 คะแนน)

11. Which word is spelled correctly?

- a. simlet                      b. gawn                      c. drass                      **d. pajamas**

12. Which word is spelled incorrectly?

- a. brush                      b. eraser                      **c. staplor**                      d. exercise book

13. Which word is spelled incorrectly?

- a. air pote**                      b. library                      c. grocery                      d. museum

14. Which word is spelled correctly?

- a. coasin                      b. grandfather                      c. parants                      **d. daughter**

15. Which word is spelled incorrectly?

- a. hamburger                      **b. barbeqa**                      c. noodle                      d. fried rice

ตอนที่ 4 ให้นักเรียนเรียงตัวอักษรที่กำหนดให้เป็นคำศัพท์ที่ถูกต้องตามรูปภาพที่กำหนด

(ข้อละ 1 คะแนน)

16. h a r i d r s e r s e



hairdresser



17. p e a i p n p e l



pineapple



18. d u l n a r y



laundry



19. o s r i t c h



ostrich



20. b l u o e s



blouse



ตอนที่ 5 ให้นักเรียนเขียนคำตอบของประโยคคำถามต่อไปนี้โดยดูจากรูปภาพประกอบ

(ข้อละ 1 คะแนน)

21. Do you like cabbage?



**Yes, I do.**

22. I am an animal. I can walk and swim. I have very sharp teeth. I have long tail. Who am I ?



**I am a crocodile.**

23. What is she wearing?



**She is wearing a singlet and overalls.**

24.



Where is the bakery?

**It's between the market and the cinema.**



25. What does he want to be in the future?

**He wants to be a chef.**

## ภาคผนวก ง

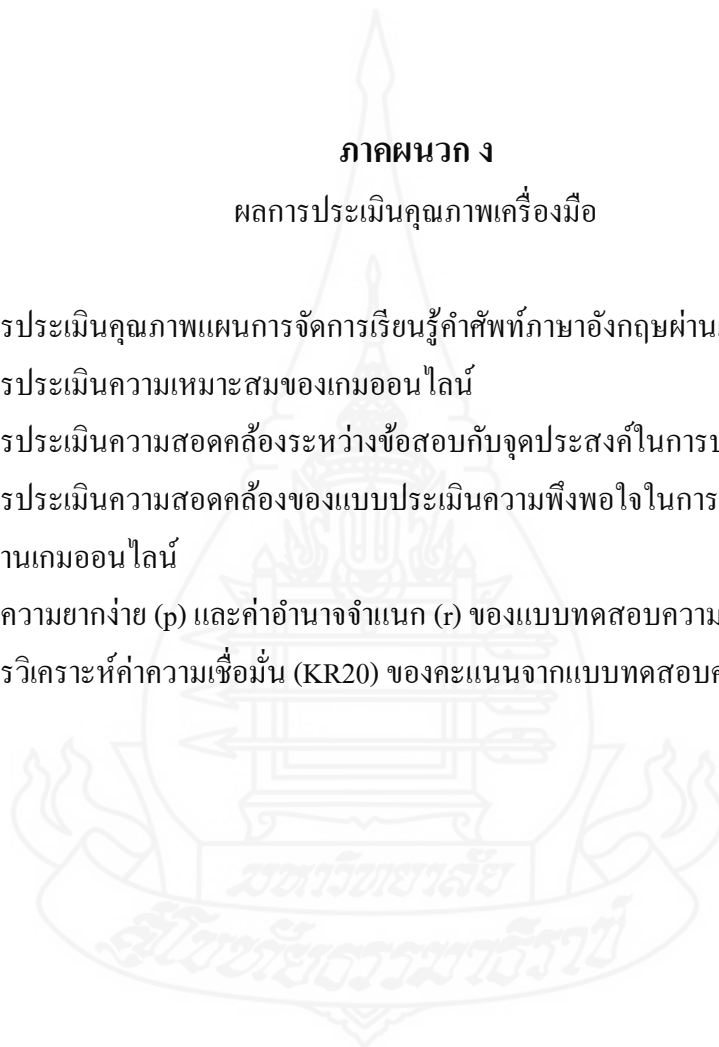
### ผลการประเมินคุณภาพเครื่องมือ

- การประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์
- การประเมินความเหมาะสมของเกมออนไลน์
- การประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์ในการประเมินผลสัมฤทธิ์
- การประเมินความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์

#### ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์

- ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
- การวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น (KR20) ของคะแนนจากแบบทดสอบความรู้คำศัพท์

#### ภาษาอังกฤษ





ค่าเฉลี่ยผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์

จำนวน 9 แผน จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน

| รายการประเมิน  | แผนการจัดการเรียนรู้ |      |      |      |      |      |      |      |      | $\bar{X}$ | S.D. |
|--|----------------------|------|------|------|------|------|------|------|------|-----------|------|
|  | 1                    | 2    | 3    | 4    | 5    | 6    | 7    | 8    | 9    |           |      |
| <b>1. สาระสำคัญ</b>  |                      |      |      |      |      |      |      |      |      |           |      |
| 1.1 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้                                   | 5                    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5.00      | 0.00 |
| 1.2 มีความชัดเจน เข้าใจง่าย  | 5                    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5.00      | 0.00 |
| <b>2. วัตถุประสงค์การเรียนรู้</b>  |                      |      |      |      |      |      |      |      |      |           |      |
| 2.1 สอดคล้องกับสาระสำคัญ   | 5                    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5.00      | 0.00 |
| 2.2 นำไปสู่การวัดและประเมินผลได้จริง                                     | 5                    | 5    | 5    | 5    | 4.66 | 5    | 5    | 5    | 5    | 4.96      | 0.11 |
| 2.3 ครอบคลุมพฤติกรรมการเรียนรู้ทั้งด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการ และเจตคติ | 5                    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5.00      | 0.00 |
| <b>3. เนื้อหาทางภาษา</b>   |                      |      |      |      |      |      |      |      |      |           |      |
| 3.1 สอดคล้องกับบทเรียน   | 5                    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5.00      | 0.00 |
| 3.2 มีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน  | 5                    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5.00      | 0.00 |
| 3.3 สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้                                  | 5                    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5.00      | 0.00 |
| <b>4. กระบวนการเรียนการสอน</b>   |                      |      |      |      |      |      |      |      |      |           |      |
| 4.1 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้                                   | 5                    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5.00      | 0.00 |
| 4.2 มีความเหมาะสมกับเวลาที่สอน   | 4.66                 | 4.33 | 4.66 | 4.33 | 4.66 | 4.66 | 4.66 | 5    | 4.66 | 4.62      | 0.20 |
| 4.3 มีลำดับขั้นกิจกรรมการเรียนการสอนชัดเจน                               | 5                    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 4.66 | 5    | 4.96      | 0.11 |

ค่าเฉลี่ยผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์

จำนวน 9 แผน จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน (ต่อ)

| รายการประเมิน  | แผนการจัดการเรียนรู้ |             |             |             |             |             |             |             |             | $\bar{X}$   | S.D.        |
|--|----------------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
|  | 1                    | 2           | 3           | 4           | 5           | 6           | 7           | 8           | 9           |             |             |
| 4.4 กิจกรรมการเรียนการสอน<br>น่าสนใจเหมาะสมกับผู้เรียน | 5                    | 5           | 5           | 5           | 5           | 5           | 5           | 5           | 5           | 5.00        | 0.00        |
| 4.5 เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน                       | 5                    | 5           | 5           | 5           | 5           | 5           | 5           | 5           | 5           | 5.00        | 0.00        |
| <b>5. สื่อการเรียนรู้</b>                              |                      |             |             |             |             |             |             |             |             |             |             |
| 5.1 สอดคล้องกับเนื้อหาของ<br>บทเรียน                   | 5                    | 5           | 5           | 5           | 5           | 5           | 5           | 5           | 5           | 5.00        | 0.00        |
| 5.2 ช่วยกระตุ้นความสนใจของ<br>ผู้เรียน                 | 5                    | 5           | 5           | 5           | 5           | 5           | 5           | 5           | 5           | 5.00        | 0.00        |
| 5.3 มีความเหมาะสมกับผู้เรียน                           | 5                    | 5           | 5           | 5           | 5           | 5           | 5           | 5           | 5           | 5.00        | 0.00        |
| <b>6. การวัดและการประเมินผล</b>                        |                      |             |             |             |             |             |             |             |             |             |             |
| 6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การ<br>เรียนรู้               | 5                    | 5           | 5           | 5           | 5           | 5           | 5           | 5           | 5           | 5.00        | 0.00        |
| 6.2 เป็นการวัดตามสภาพจริง                              | 5                    | 5           | 5           | 5           | 5           | 5           | 5           | 5           | 5           | 5.00        | 0.00        |
| 6.3 สอดคล้องกับกระบวนการเรียน<br>การสอน                | 5                    | 5           | 5           | 5           | 5           | 5           | 5           | 5           | 5           | 5.00        | 0.00        |
| <b>รวมค่าเฉลี่ย</b>                                    | <b>4.98</b>          | <b>4.97</b> | <b>4.98</b> | <b>4.97</b> | <b>4.96</b> | <b>4.98</b> | <b>4.98</b> | <b>4.98</b> | <b>4.98</b> | <b>4.98</b> | <b>0.05</b> |
| <b>S.D.</b>  | <b>0.03</b>          | <b>0.03</b> | <b>0.03</b> | <b>0.03</b> | <b>0.03</b> | <b>0.03</b> | <b>0.03</b> | <b>0.03</b> | <b>0.03</b> | <b>0.03</b> | <b>0.00</b> |

เกณฑ์การประเมินแผนการจัดการเรียนรู้

4.50-5.00 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

3.50-4.49 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับมาก

2.50-3.49 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง

1.50-2.49 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับพอใช้

ต่ำกว่า 1.50 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับควรปรับปรุง

## สรุปผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์

## เรื่อง Family members

| รายการประเมิน  | ระดับความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |   |   | $\bar{X}$ | S.D. | ความหมาย         |
|--|--|---|---|-----------|------|------------------|
|  | 1  | 2 | 3 |           |      |                  |
| <b>1. สาระสำคัญ</b>  |  |   |   |           |      |                  |
| 1.1 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.2 มีความชัดเจน เข้าใจง่าย  | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>2. วัตถุประสงค์การเรียนรู้</b>  |  |   |   |           |      |                  |
| 2.1 สอดคล้องกับสาระสำคัญ   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.2 นำไปสู่การวัดและประเมินผลได้จริง   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.3 ครอบคลุมพฤติกรรมการเรียนรู้ทั้ง<br>ด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการ และเจต<br>คติ | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>3. เนื้อหาทางภาษา</b>   |  |   |   |           |      |                  |
| 3.1 สอดคล้องกับบทเรียน   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.2 มีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน  | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.3 สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง<br>ได้                                      | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>4. กระบวนการเรียนการสอน</b>   |  |   |   |           |      |                  |
| 4.1 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.2 มีความเหมาะสมกับเวลาที่สอน   | 5  | 4 | 5 | 4.66      | 0.57 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.3 มีลำดับขั้นกิจกรรมการเรียนการสอน<br>ชัดเจน                                   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.4 กิจกรรมการเรียนการสอนน่าสนใจ<br>เหมาะสมกับผู้เรียน                           | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |

## สรุปผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์

## เรื่อง Family members (ต่อ)

| รายการประเมิน                        | ระดับความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |      |   | $\bar{X}$ | S.D. | ความหมาย         |
|--------------------------------------|--|------|---|-----------|------|------------------|
|                                      | 1  | 2    | 3 |           |      |                  |
| 4.5 เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน     | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>5. สื่อการเรียนรู้</b>            |  |      |   |           |      |                  |
| 5.1 สอดคล้องกับเนื้อหาของบทเรียน     | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 5.2 ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน   | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 5.3 มีความเหมาะสมกับผู้เรียน         | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>6. การวัดและการประเมินผล</b>      |  |      |   |           |      |                  |
| 6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 6.2 เป็นการวัดตามสภาพจริง            | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 6.3 สอดคล้องกับกระบวนการเรียนการสอน  | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| รวมค่าเฉลี่ย                         | 5  | 4.95 | 5 | 4.98      | 0.03 | เหมาะสมมากที่สุด |

สรุปผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์  
เรื่อง Food

| รายการประเมิน  | ระดับความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |   |   | $\bar{X}$ | S.D. | ความหมาย         |
|--|--|---|---|-----------|------|------------------|
|  | 1  | 2 | 3 |           |      |                  |
| <b>1. สาระสำคัญ</b>  |  |   |   |           |      |                  |
| 1.1 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.2 มีความชัดเจน เข้าใจง่าย  | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>2. วัตถุประสงค์การเรียนรู้</b>  |  |   |   |           |      |                  |
| 2.1 สอดคล้องกับสาระสำคัญ   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.2 นำไปสู่การวัดและประเมินผลได้จริง   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.3 ครอบคลุมพฤติกรรมการเรียนรู้ทั้ง<br>ด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการ และเจต<br>คติ | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>3. เนื้อหาทางภาษา</b>   |  |   |   |           |      |                  |
| 3.1 สอดคล้องกับบทเรียน   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.2 มีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน  | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.3 สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง<br>ได้                                      | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>4. กระบวนการเรียนการสอน</b>   |  |   |   |           |      |                  |
| 4.1 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.2 มีความเหมาะสมกับเวลาที่สอน   | 4  | 4 | 5 | 4.33      | 0.57 | เหมาะสมมาก       |
| 4.3 มีลำดับขั้นกิจกรรมการเรียนการสอน<br>ชัดเจน                                   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.4 กิจกรรมการเรียนการสอนน่าสนใจ<br>เหมาะสมกับผู้เรียน                           | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |

สรุปผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์  
เรื่อง Food (ต่อ)

| รายการประเมิน                        | ระดับความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |             |          | $\bar{X}$   | S.D.        | ความหมาย                |
|--------------------------------------|--|-------------|----------|-------------|-------------|-------------------------|
|                                      | 1  | 2           | 3        |             |             |                         |
| 4.5 เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน     | 5  | 5           | 5        | 5           | 0           | เหมาะสมมากที่สุด        |
| <b>5. สื่อการเรียนรู้</b>            |  |             |          |             |             |                         |
| 5.1 สอดคล้องกับเนื้อหาของบทเรียน     | 5  | 5           | 5        | 5           | 0           | เหมาะสมมากที่สุด        |
| 5.2 ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน   | 5  | 5           | 5        | 5           | 0           | เหมาะสมมากที่สุด        |
| 5.3 มีความเหมาะสมกับผู้เรียน         | 5  | 5           | 5        | 5           | 0           | เหมาะสมมากที่สุด        |
| <b>6. การวัดและการประเมินผล</b>      |  |             |          |             |             |                         |
| 6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 5  | 5           | 5        | 5           | 0           | เหมาะสมมากที่สุด        |
| 6.2 เป็นการวัดตามสภาพจริง            | 5  | 5           | 5        | 5           | 0           | เหมาะสมมากที่สุด        |
| 6.3 สอดคล้องกับกระบวนการเรียนการสอน  | 5  | 5           | 5        | 5           | 0           | เหมาะสมมากที่สุด        |
| <b>รวมค่าเฉลี่ย</b>                  | <b>4.95</b>                              | <b>4.95</b> | <b>5</b> | <b>4.97</b> | <b>0.03</b> | <b>เหมาะสมมากที่สุด</b> |

สรุปผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์  
เรื่อง Vegetables

| รายการประเมิน  | ระดับความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |   |   | $\bar{X}$ | S.D. | ความหมาย         |
|--|--|---|---|-----------|------|------------------|
|  | 1  | 2 | 3 |           |      |                  |
| <b>1. สาระสำคัญ</b>  |  |   |   |           |      |                  |
| 1.1 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.2 มีความชัดเจน เข้าใจง่าย  | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>2. วัตถุประสงค์การเรียนรู้</b>  |  |   |   |           |      |                  |
| 2.1 สอดคล้องกับสาระสำคัญ   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.2 นำไปสู่การวัดและประเมินผลได้จริง   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.3 ครอบคลุมพฤติกรรมการเรียนรู้ทั้ง<br>ด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการ และเจต<br>คติ | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>3. เนื้อหาทางภาษา</b>   |  |   |   |           |      |                  |
| 3.1 สอดคล้องกับบทเรียน   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.2 มีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน  | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.3 สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง<br>ได้                                      | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>4. กระบวนการเรียนการสอน</b>   |  |   |   |           |      |                  |
| 4.1 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.2 มีความเหมาะสมกับเวลาที่สอน   | 5  | 4 | 5 | 4.66      | 0.57 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.3 มีลำดับขั้นกิจกรรมการเรียนการสอน<br>ชัดเจน                                   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.4 กิจกรรมการเรียนการสอนน่าสนใจ<br>เหมาะสมกับผู้เรียน                           | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |

สรุปผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์  
เรื่อง Vegetables (ต่อ)

| รายการประเมิน                        | ระดับความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |             |          | $\bar{X}$   | S.D.        | ความหมาย                |
|--------------------------------------|--|-------------|----------|-------------|-------------|-------------------------|
|                                      | 1  | 2           | 3        |             |             |                         |
| 4.5 เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน     | 5  | 5           | 5        | 5           | 0           | เหมาะสมมากที่สุด        |
| <b>5. สื่อการเรียนรู้</b>            |  |             |          |             |             |                         |
| 5.1 สอดคล้องกับเนื้อหาของบทเรียน     | 5  | 5           | 5        | 5           | 0           | เหมาะสมมากที่สุด        |
| 5.2 ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน   | 5  | 5           | 5        | 5           | 0           | เหมาะสมมากที่สุด        |
| 5.3 มีความเหมาะสมกับผู้เรียน         | 5  | 5           | 5        | 5           | 0           | เหมาะสมมากที่สุด        |
| <b>6. การวัดและการประเมินผล</b>      |  |             |          |             |             |                         |
| 6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 5  | 5           | 5        | 5           | 0           | เหมาะสมมากที่สุด        |
| 6.2 เป็นการวัดตามสภาพจริง            | 5  | 5           | 5        | 5           | 0           | เหมาะสมมากที่สุด        |
| 6.3 สอดคล้องกับกระบวนการเรียนการสอน  | 5  | 5           | 5        | 5           | 0           | เหมาะสมมากที่สุด        |
| <b>รวมค่าเฉลี่ย</b>                  | <b>5</b>                                 | <b>4.95</b> | <b>5</b> | <b>4.98</b> | <b>0.03</b> | <b>เหมาะสมมากที่สุด</b> |



**สรุปผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์**  
**เรื่อง Fruits**

| รายการประเมิน  | ระดับความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |   |   | $\bar{X}$ | S.D. | ความหมาย         |
|--|--|---|---|-----------|------|------------------|
|  | 1  | 2 | 3 |           |      |                  |
| <b>1. สาระสำคัญ</b>  |  |   |   |           |      |                  |
| 1.1 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.2 มีความชัดเจน เข้าใจง่าย  | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>2. วัตถุประสงค์การเรียนรู้</b>  |  |   |   |           |      |                  |
| 2.1 สอดคล้องกับสาระสำคัญ   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.2 นำไปสู่การวัดและประเมินผลได้จริง   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.3 ครอบคลุมพฤติกรรมการเรียนรู้ทั้ง<br>ด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการ และเจต<br>คติ | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>3. เนื้อหาทางภาษา</b>   |  |   |   |           |      |                  |
| 3.1 สอดคล้องกับบทเรียน   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.2 มีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน  | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.3 สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง<br>ได้                                      | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>4. กระบวนการเรียนการสอน</b>   |  |   |   |           |      |                  |
| 4.1 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.2 มีความเหมาะสมกับเวลาที่สอน   | 4  | 4 | 5 | 4.33      | 0.57 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.3 มีลำดับขั้นกิจกรรมการเรียนการสอน<br>ชัดเจน                                   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.4 กิจกรรมการเรียนการสอนน่าสนใจ<br>เหมาะสมกับผู้เรียน                           | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |

สรุปผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์  
เรื่อง Fruits (ต่อ)

| รายการประเมิน                        | ระดับความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |      |   | $\bar{X}$ | S.D. | ความหมาย         |
|--------------------------------------|--|------|---|-----------|------|------------------|
|                                      | 1  | 2    | 3 |           |      |                  |
| 4.5 เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน     | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>5. สื่อการเรียนรู้</b>            |  |      |   |           |      |                  |
| 5.1 สอดคล้องกับเนื้อหาของบทเรียน     | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 5.2 ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน   | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 5.3 มีความเหมาะสมกับผู้เรียน         | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>6. การวัดและการประเมินผล</b>      |  |      |   |           |      |                  |
| 6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 6.2 เป็นการวัดตามสภาพจริง            | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 6.3 สอดคล้องกับกระบวนการเรียนการสอน  | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| รวมค่าเฉลี่ย                         | 4.95                                     | 4.95 | 5 | 4.97      | 0.03 | เหมาะสมมากที่สุด |

## สรุปผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์

## เรื่อง Animals

| รายการประเมิน  | ระดับความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |   |   | $\bar{X}$ | S.D. | ความหมาย         |
|--|--|---|---|-----------|------|------------------|
|  | 1  | 2 | 3 |           |      |                  |
| <b>1. สาระสำคัญ</b>  |  |   |   |           |      |                  |
| 1.1 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.2 มีความชัดเจน เข้าใจง่าย  | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>2. วัตถุประสงค์การเรียนรู้</b>  |  |   |   |           |      |                  |
| 2.1 สอดคล้องกับสาระสำคัญ   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.2 นำไปสู่การวัดและประเมินผลได้จริง   | 4  | 5 | 5 | 4.66      | 0.57 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.3 ครอบคลุมพฤติกรรมการเรียนรู้ทั้ง<br>ด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการ และเจต<br>คติ | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>3. เนื้อหาทางภาษา</b>   |  |   |   |           |      |                  |
| 3.1 สอดคล้องกับบทเรียน   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.2 มีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน  | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.3 สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง<br>ได้                                      | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>4. กระบวนการเรียนการสอน</b>   |  |   |   |           |      |                  |
| 4.1 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.2 มีความเหมาะสมกับเวลาที่สอน   | 5  | 4 | 5 | 4.66      | 0.57 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.3 มีลำดับขั้นกิจกรรมการเรียนการสอน<br>ชัดเจน                                   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.4 กิจกรรมการเรียนการสอนน่าสนใจ<br>เหมาะสมกับผู้เรียน                           | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |

## สรุปผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์

## เรื่อง Animals (ต่อ)

| รายการประเมิน                        | ระดับความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |             |          | $\bar{X}$   | S.D.        | ความหมาย                |
|--------------------------------------|--|-------------|----------|-------------|-------------|-------------------------|
|                                      | 1  | 2           | 3        |             |             |                         |
| 4.5 เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน     | 5  | 5           | 5        | 5           | 0           | เหมาะสมมากที่สุด        |
| <b>5. สื่อการเรียนรู้</b>            |  |             |          |             |             |                         |
| 5.1 สอดคล้องกับเนื้อหาของบทเรียน     | 5  | 5           | 5        | 5           | 0           | เหมาะสมมากที่สุด        |
| 5.2 ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน   | 5  | 5           | 5        | 5           | 0           | เหมาะสมมากที่สุด        |
| 5.3 มีความเหมาะสมกับผู้เรียน         | 5  | 5           | 5        | 5           | 0           | เหมาะสมมากที่สุด        |
| <b>6. การวัดและการประเมินผล</b>      |  |             |          |             |             |                         |
| 6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 5  | 5           | 5        | 5           | 0           | เหมาะสมมากที่สุด        |
| 6.2 เป็นการวัดตามสภาพจริง            | 5  | 5           | 5        | 5           | 0           | เหมาะสมมากที่สุด        |
| 6.3 สอดคล้องกับกระบวนการเรียนการสอน  | 5  | 5           | 5        | 5           | 0           | เหมาะสมมากที่สุด        |
| <b>รวมค่าเฉลี่ย</b>                  | <b>4.95</b>                              | <b>4.95</b> | <b>5</b> | <b>4.96</b> | <b>0.03</b> | <b>เหมาะสมมากที่สุด</b> |

## สรุปผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์

## เรื่อง Things in my bag

| รายการประเมิน  | ระดับความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |   |   | $\bar{X}$ | S.D. | ความหมาย         |
|--|--|---|---|-----------|------|------------------|
|  | 1  | 2 | 3 |           |      |                  |
| <b>1. สาระสำคัญ</b>  |  |   |   |           |      |                  |
| 1.1 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.2 มีความชัดเจน เข้าใจง่าย  | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>2. วัตถุประสงค์การเรียนรู้</b>  |  |   |   |           |      |                  |
| 2.1 สอดคล้องกับสาระสำคัญ   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.2 นำไปสู่การวัดและประเมินผลได้จริง   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.3 ครอบคลุมพฤติกรรมการเรียนรู้ทั้ง<br>ด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการ และเจต<br>คติ | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>3. เนื้อหาทางภาษา</b>   |  |   |   |           |      |                  |
| 3.1 สอดคล้องกับบทเรียน   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.2 มีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน  | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.3 สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง<br>ได้                                      | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>4. กระบวนการเรียนการสอน</b>   |  |   |   |           |      |                  |
| 4.1 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.2 มีความเหมาะสมกับเวลาที่สอน   | 5  | 4 | 5 | 4.66      | 0.57 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.3 มีลำดับขั้นกิจกรรมการเรียนการสอน<br>ชัดเจน                                   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.4 กิจกรรมการเรียนการสอนน่าสนใจ<br>เหมาะสมกับผู้เรียน                           | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |

## สรุปผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์

## เรื่อง Things in my bag (ต่อ)

| รายการประเมิน                        | ระดับความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |      |   | $\bar{X}$ | S.D. | ความหมาย         |
|--------------------------------------|--|------|---|-----------|------|------------------|
|                                      | 1  | 2    | 3 |           |      |                  |
| 4.5 เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน     | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>5. สื่อการเรียนรู้</b>            |  |      |   |           |      |                  |
| 5.1 สอดคล้องกับเนื้อหาของบทเรียน     | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 5.2 ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน   | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 5.3 มีความเหมาะสมกับผู้เรียน         | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>6. การวัดและการประเมินผล</b>      |  |      |   |           |      |                  |
| 6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 6.2 เป็นการวัดตามสภาพจริง            | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 6.3 สอดคล้องกับกระบวนการเรียนการสอน  | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| รวมค่าเฉลี่ย                         | 5  | 4.95 | 5 | 4.98      | 0.03 | เหมาะสมมากที่สุด |

## สรุปผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์

## เรื่อง Clothes

| รายการประเมิน  | ระดับความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |   |   | $\bar{X}$ | S.D. | ความหมาย         |
|--|--|---|---|-----------|------|------------------|
|  | 1  | 2 | 3 |           |      |                  |
| <b>1. สาระสำคัญ</b>  |  |   |   |           |      |                  |
| 1.1 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.2 มีความชัดเจน เข้าใจง่าย  | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>2. วัตถุประสงค์การเรียนรู้</b>  |  |   |   |           |      |                  |
| 2.1 สอดคล้องกับสาระสำคัญ   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.2 นำไปสู่การวัดและประเมินผลได้จริง   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.3 ครอบคลุมพฤติกรรมการเรียนรู้ทั้ง<br>ด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการ และเจต<br>คติ | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>3. เนื้อหาทางภาษา</b>   |  |   |   |           |      |                  |
| 3.1 สอดคล้องกับบทเรียน   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.2 มีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน  | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.3 สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง<br>ได้                                      | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>4. กระบวนการเรียนการสอน</b>   |  |   |   |           |      |                  |
| 4.1 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.2 มีความเหมาะสมกับเวลาที่สอน   | 5  | 4 | 5 | 4.66      | 0.57 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.3 มีลำดับขั้นกิจกรรมการเรียนการสอน<br>ชัดเจน                                   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.4 กิจกรรมการเรียนการสอนน่าสนใจ<br>เหมาะสมกับผู้เรียน                           | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |

## สรุปผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์

## เรื่อง Clothes (ต่อ)

| รายการประเมิน                        | ระดับความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |      |   | $\bar{X}$ | S.D. | ความหมาย         |
|--------------------------------------|--|------|---|-----------|------|------------------|
|                                      | 1  | 2    | 3 |           |      |                  |
| 4.5 เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน     | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>5. สื่อการเรียนรู้</b>            |  |      |   |           |      |                  |
| 5.1 สอดคล้องกับเนื้อหาของบทเรียน     | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 5.2 ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน   | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 5.3 มีความเหมาะสมกับผู้เรียน         | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>6. การวัดและการประเมินผล</b>      |  |      |   |           |      |                  |
| 6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 6.2 เป็นการวัดตามสภาพจริง            | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 6.3 สอดคล้องกับกระบวนการเรียนการสอน  | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| รวมค่าเฉลี่ย                         | 5  | 4.95 | 5 | 4.98      | 0.03 | เหมาะสมมากที่สุด |



สรุปผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์  
เรื่อง Places

| รายการประเมิน  | ระดับความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |   |   | $\bar{X}$ | S.D. | ความหมาย         |
|--|--|---|---|-----------|------|------------------|
|  | 1  | 2 | 3 |           |      |                  |
| <b>1. สาระสำคัญ</b>  |  |   |   |           |      |                  |
| 1.1 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.2 มีความชัดเจน เข้าใจง่าย  | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>2. วัตถุประสงค์การเรียนรู้</b>  |  |   |   |           |      |                  |
| 2.1 สอดคล้องกับสาระสำคัญ   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.2 นำไปสู่การวัดและประเมินผลได้จริง   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.3 ครอบคลุมพฤติกรรมการเรียนรู้ทั้ง<br>ด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการ และเจต<br>คติ | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>3. เนื้อหาทางภาษา</b>   |  |   |   |           |      |                  |
| 3.1 สอดคล้องกับบทเรียน   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.2 มีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน  | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.3 สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง<br>ได้                                      | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>4. กระบวนการเรียนการสอน</b>   |  |   |   |           |      |                  |
| 4.1 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.2 มีความเหมาะสมกับเวลาที่สอน   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.3 มีลำดับขั้นกิจกรรมการเรียนการสอน<br>ชัดเจน                                   | 4  | 5 | 5 | 4.66      | 0.57 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.4 กิจกรรมการเรียนการสอนน่าสนใจ<br>เหมาะสมกับผู้เรียน                           | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |

สรุปผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์  
เรื่อง Places (ต่อ)

| รายการประเมิน                        | ระดับความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |      |   | $\bar{X}$ | S.D. | ความหมาย         |
|--------------------------------------|--|------|---|-----------|------|------------------|
|                                      | 1  | 2    | 3 |           |      |                  |
| 4.5 เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน     | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>5. สื่อการเรียนรู้</b>            |  |      |   |           |      |                  |
| 5.1 สอดคล้องกับเนื้อหาของบทเรียน     | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 5.2 ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน   | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 5.3 มีความเหมาะสมกับผู้เรียน         | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>6. การวัดและการประเมินผล</b>      |  |      |   |           |      |                  |
| 6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 6.2 เป็นการวัดตามสภาพจริง            | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 6.3 สอดคล้องกับกระบวนการเรียนการสอน  | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| รวมค่าเฉลี่ย                         | 5  | 4.95 | 5 | 4.98      | 0.03 | เหมาะสมมากที่สุด |

## สรุปผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์

## เรื่อง Occupation

| รายการประเมิน  | ระดับความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |   |   | $\bar{X}$ | S.D. | ความหมาย         |
|--|--|---|---|-----------|------|------------------|
|  | 1  | 2 | 3 |           |      |                  |
| <b>1. สาระสำคัญ</b>  |  |   |   |           |      |                  |
| 1.1 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.2 มีความชัดเจน เข้าใจง่าย  | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>2. วัตถุประสงค์การเรียนรู้</b>  |  |   |   |           |      |                  |
| 2.1 สอดคล้องกับสาระสำคัญ   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.2 นำไปสู่การวัดและประเมินผลได้จริง   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.3 ครอบคลุมพฤติกรรมการเรียนรู้ทั้ง<br>ด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการ และเจต<br>คติ | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>3. เนื้อหาทางภาษา</b>   |  |   |   |           |      |                  |
| 3.1 สอดคล้องกับบทเรียน   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.2 มีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน  | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.3 สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง<br>ได้                                      | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>4. กระบวนการเรียนการสอน</b>   |  |   |   |           |      |                  |
| 4.1 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.2 มีความเหมาะสมกับเวลาที่สอน   | 5  | 4 | 5 | 4.66      | 0.57 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.3 มีลำดับขั้นกิจกรรมการเรียนการสอน<br>ชัดเจน                                   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.4 กิจกรรมการเรียนการสอนน่าสนใจ<br>เหมาะสมกับผู้เรียน                           | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |

## สรุปผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์

## เรื่อง Occupation (ต่อ)

| รายการประเมิน                        | ระดับความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |      |   | $\bar{X}$ | S.D. | ความหมาย         |
|--------------------------------------|--|------|---|-----------|------|------------------|
|                                      | 1  | 2    | 3 |           |      |                  |
| 4.5 เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน     | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>5. สื่อการเรียนรู้</b>            |  |      |   |           |      |                  |
| 5.1 สอดคล้องกับเนื้อหาของบทเรียน     | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 5.2 ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน   | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 5.3 มีความเหมาะสมกับผู้เรียน         | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>6. การวัดและการประเมินผล</b>      |  |      |   |           |      |                  |
| 6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 6.2 เป็นการวัดตามสภาพจริง            | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 6.3 สอดคล้องกับกระบวนการเรียนการสอน  | 5  | 5    | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| รวมค่าเฉลี่ย                         | 5  | 4.95 | 5 | 4.98      | 0.03 | เหมาะสมมากที่สุด |

ค่าเฉลี่ยผลการประเมินความเหมาะสมของเกมออนไลน์เพื่อใช้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในเรื่อง  
ความหมายและการสะกดคำ จำนวน 9 เกม จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน

| รายการประเมิน   | เกมออนไลน์ |      |      |   |      |   |      |      |      | $\bar{X}$ | S.D. |      |
|---|------------|------|------|---|------|---|------|------|------|-----------|------|------|
|   | 1          | 2    | 3    | 4 | 5    | 6 | 7    | 8    | 9    |           |      |      |
| <b>1. ด้านเนื้อหา</b>   |            |      |      |   |      |   |      |      |      |           |      |      |
| 1.1 เนื้อหามีความถูกต้อง                                      | 5          | 5    | 5    | 5 | 5    | 5 | 5    | 5    | 5    | 4.66      | 4.96 | 0.11 |
| 1.2 ระดับความยาก-ง่าย<br>เหมาะสมกับวัย                        | 4.66       | 4.33 | 4    | 5 | 4.66 | 5 | 5    | 4.66 | 4    | 4.59      | 0.40 |      |
| 1.3 ความสอดคล้องของสื่อ<br>กับเนื้อหา                         | 5          | 5    | 4.66 | 5 | 5    | 5 | 5    | 4.33 | 5    | 4.89      | 0.24 |      |
| 1.4 ความเหมาะสมของ<br>ปริมาณเนื้อหา                           | 5          | 4.66 | 4.66 | 5 | 5    | 5 | 5    | 5    | 5    | 4.92      | 0.15 |      |
| <b>2. ด้านประเภทเกมและรูปแบบของเกม</b>                        |            |      |      |   |      |   |      |      |      |           |      |      |
| 2.1 ประเภทของเกม<br>สอดคล้องกับเนื้อหา                        | 5          | 5    | 4.33 | 5 | 5    | 5 | 5    | 5    | 5    | 4.93      | 0.22 |      |
| 2.2 รูปแบบเกมหลากหลาย<br>น่าสนใจ เหมาะสมกับวัย<br>ของผู้เรียน | 5          | 5    | 5    | 5 | 5    | 5 | 4.66 | 5    | 4.66 | 4.92      | 0.15 |      |
| 2.3 ความสวยงามของ<br>องค์ประกอบในหน้าจอ                       | 4.66       | 5    | 5    | 5 | 5    | 5 | 4.66 | 5    | 4    | 4.81      | 0.34 |      |
| 2.4 ความเหมาะสมของ<br>ภาพเคลื่อนไหว                           | 5          | 5    | 5    | 5 | 5    | 5 | 4.66 | 4.66 | 4.33 | 4.85      | 0.24 |      |
| 2.5 เวลาที่ใช้เหมาะสมกับ<br>รูปแบบของเกม                      | 5          | 5    | 4.66 | 5 | 5    | 5 | 4.66 | 5    | 4.66 | 4.89      | 0.17 |      |

ค่าเฉลี่ยผลการประเมินความเหมาะสมของเกมออนไลน์เพื่อใช้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในเรื่อง  
ความหมายและการสะกดคำ จำนวน 9 เกม จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน (ต่อ)

| รายการประเมิน  | เกมออนไลน์  |             |             |             |             |             |             |             |             | $\bar{X}$   | S.D.        |
|--|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
|  | 1           | 2           | 3           | 4           | 5           | 6           | 7           | 8           | 9           |             |             |
| <b>3.ด้านการออกแบบและจัดรูปแบบ</b>   |             |             |             |             |             |             |             |             |             |             |             |
| 3.1 ความชัดเจนของ<br>รูปภาพ ตัวอักษร สีพื้น                                | 4.66        | 5           | 4.66        | 5           | 5           | 5           | 4.33        | 5           | 4           | 4.74        | 0.37        |
| 3.2 ความเหมาะสมในการ<br>จัดวางรูปภาพ คำศัพท์                               | 4.66        | 4.66        | 5           | 5           | 5           | 5           | 4.66        | 5           | 4.66        | 4.85        | 0.18        |
| 3.3 ความเหมาะสมของ<br>ขนาดรูปภาพ สี ตัวอักษร                               | 4.66        | 4.66        | 5           | 5           | 5           | 4.66        | 4           | 5           | 4           | 4.66        | 0.41        |
| 3.4 ความเหมาะสมของ<br>เสียงประกอบ  | 4.66        | 4.66        | 5           | 4.66        | 5           | 5           | 4.66        | 5           | 4           | 4.74        | 0.32        |
| <b>4. การให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียน</b>                                  |             |             |             |             |             |             |             |             |             |             |             |
| 4.1 มีการให้ผลย้อนกลับ<br>ทันทีอย่างเหมาะสม                                | 5           | 5           | 4.66        | 5           | 5           | 4.66        | 4.33        | 4.66        | 4.66        | 4.77        | 0.24        |
| 4.2 รูปแบบการให้ผลย้อน<br>กลับน่าสนใจ เหมาะสมกับ<br>วัย                    | 5           | 5           | 4.33        | 5           | 4.66        | 4.66        | 4.33        | 4.66        | 4.66        | 4.70        | 0.26        |
| 4.3 ผู้เรียนสามารถ<br>ย้อนกลับไปตรวจสอบ<br>คำตอบที่ถูกต้องได้ด้วย<br>ตนเอง | 4.33        | 4.33        | 4           | 4.66        | 4.33        | 5           | 4.33        | 4.66        | 4.33        | 4.44        | 0.29        |
| <b>รวมค่าเฉลี่ย</b>  | <b>4.83</b> | <b>4.84</b> | <b>4.69</b> | <b>4.96</b> | <b>4.90</b> | <b>4.94</b> | <b>4.65</b> | <b>4.86</b> | <b>4.48</b> | <b>4.79</b> | <b>0.16</b> |
| <b>S.D.</b>  | <b>0.25</b> | <b>0.21</b> | <b>0.37</b> | <b>0.07</b> | <b>0.11</b> | <b>0.11</b> | <b>0.56</b> | <b>0.25</b> | <b>0.63</b> | <b>0.28</b> | <b>0.20</b> |

**เกณฑ์การประเมินแผนการจัดการเรียนรู้**

- 4.50-5.00 หมายถึง เกมออนไลน์มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด
- 3.50-4.49 หมายถึง เกมออนไลน์มีความเหมาะสมในระดับมาก
- 2.50-3.49 หมายถึง เกมออนไลน์มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง
- 1.50-2.49 หมายถึง เกมออนไลน์มีความเหมาะสมในระดับพอใช้
- ต่ำกว่า 1.50 หมายถึง เกมออนไลน์มีความเหมาะสมในระดับควรปรับปรุง



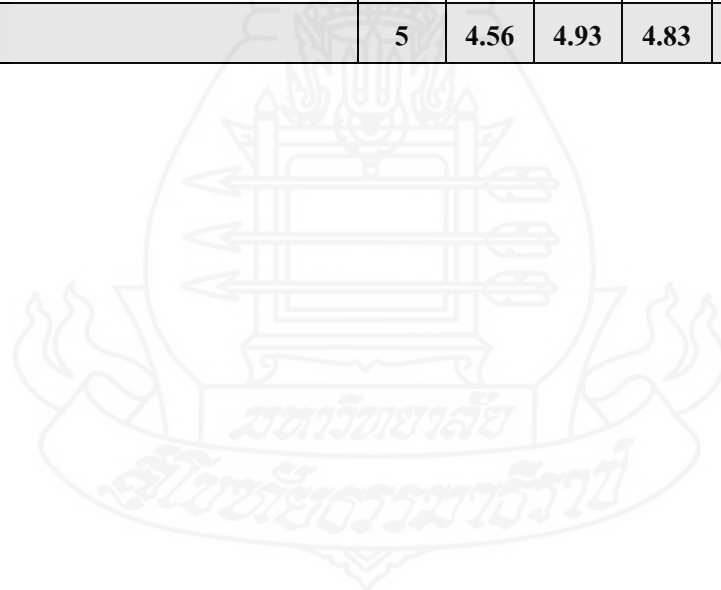
**สรุปผลการประเมินความเหมาะสมของเกมออนไลน์ Maze Chase**  
**เพื่อใช้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในเรื่องความหมายและการสะกดคำ**

| รายการประเมิน   | ระดับความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |   |   | $\bar{X}$ | S.D. | ความหมาย         |
|---|--|---|---|-----------|------|------------------|
|   | 1  | 2 | 3 |           |      |                  |
| <b>1. ด้านเนื้อหา</b>                                     |  |   |   |           |      |                  |
| 1.1 เนื้อหามีความถูกต้อง                                  | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.2 ระดับความยาก-ง่าย เหมาะสมกับวัย                       | 5  | 4 | 5 | 4.66      | 0.57 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.3 ความสอดคล้องของสื่อกับเนื้อหา                         | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.4 ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหา                           | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>2. ด้านประเภทเกมและรูปแบบของเกม</b>                    |  |   |   |           |      |                  |
| 2.1 ประเภทของเกมสอดคล้องกับเนื้อหา                        | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.2 รูปแบบเกมหลากหลาย น่าสนใจ<br>เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.3 ความสวยงามขององค์ประกอบใน<br>หน้าจอ                   | 5  | 4 | 5 | 4.66      | 0.57 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.4 ความเหมาะสมของภาพเคลื่อนไหว                           | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.5 เวลาที่ใช้เหมาะสมกับรูปแบบของเกม                      | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>3. ด้านการออกแบบและจัดรูปแบบ</b>                       |  |   |   |           |      |                  |
| 3.1 ความชัดเจนของรูปภาพ ตัวอักษร สี สัน                   | 5  | 4 | 5 | 4.66      | 0.57 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.2 ความเหมาะสมในการจัดวางรูปภาพ<br>คำศัพท์               | 5  | 4 | 5 | 4.66      | 0.57 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.3 ความเหมาะสมของขนาดรูปภาพ สี<br>ตัวอักษร               | 5  | 4 | 5 | 4.66      | 0.57 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.4 ความเหมาะสมของเสียงประกอบ                             | 5  | 4 | 5 | 4.66      | 0.57 | เหมาะสมมากที่สุด |



**สรุปผลการประเมินความเหมาะสมของเกมออนไลน์ Maze Chase**  
**เพื่อใช้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในเรื่องความหมายและการสะกดคำ (ต่อ)**

| รายการประเมิน   | ระดับความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |             |             | $\bar{X}$   | S.D.        | ความหมาย                |
|---|--|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------------------|
|   | 1  | 2           | 3           |             |             |                         |
| <b>4. การให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียน</b>                           |  |             |             |             |             |                         |
| 4.1 มีการให้ผลย้อนกลับทันทีอย่าง<br>เหมาะสม                         | 5  | 5           | 5           | 5           | 0           | เหมาะสมมากที่สุด        |
| 4.2 รูปแบบการให้ผลย้อน กลับน่าสนใจ<br>เหมาะสมกับวัย                 | 5  | 5           | 5           | 5           | 0           | เหมาะสมมากที่สุด        |
| 4.3 ผู้เรียนสามารถย้อนกลับ ไปตรวจสอบ<br>คำตอบที่ถูกต้องได้ด้วยตนเอง | 5  | 4           | 4           | 4.33        | 0.57        | เหมาะสมมาก              |
| <b>รวมค่าเฉลี่ย</b>   | <b>5</b>                                 | <b>4.56</b> | <b>4.93</b> | <b>4.83</b> | <b>0.25</b> | <b>เหมาะสมมากที่สุด</b> |

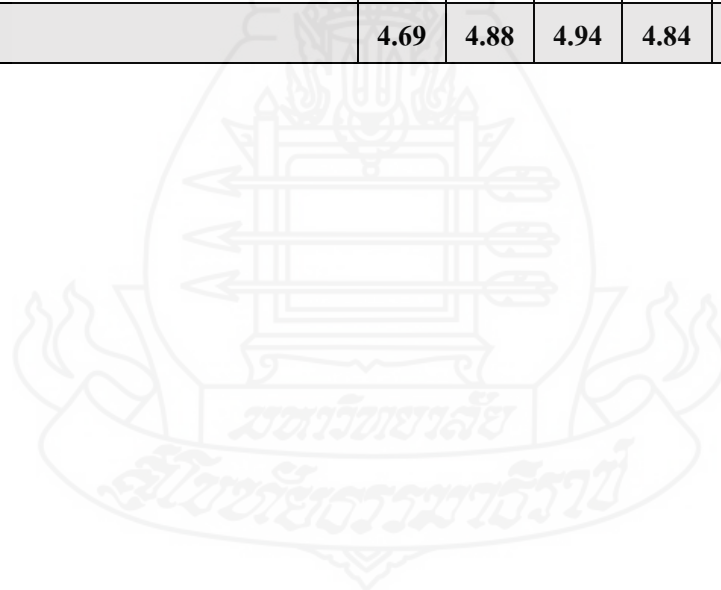


**สรุปผลการประเมินความเหมาะสมของเกมออนไลน์ Café**  
**เพื่อใช้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในเรื่องความหมายและการสะกดคำ**

| รายการประเมิน   | ระดับความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |   |   | $\bar{X}$ | S.D. | ความหมาย         |
|---|--|---|---|-----------|------|------------------|
|   | 1  | 2 | 3 |           |      |                  |
| <b>1. ด้านเนื้อหา</b>                                     |  |   |   |           |      |                  |
| 1.1 เนื้อหามีความถูกต้อง                                  | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.2 ระดับความยาก-ง่าย เหมาะสมกับวัย                       | 4  | 4 | 5 | 4.33      | 0.57 | เหมาะสมมาก       |
| 1.3 ความสอดคล้องของสื่อกับเนื้อหา                         | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.4 ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหา                           | 4  | 5 | 5 | 4.66      | 0.57 | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>2. ด้านประเภทเกมและรูปแบบของเกม</b>                    |  |   |   |           |      |                  |
| 2.1 ประเภทของเกมสอดคล้องกับเนื้อหา                        | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.2 รูปแบบเกมหลากหลาย น่าสนใจ<br>เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.3 ความสวยงามขององค์ประกอบใน<br>หน้าจอ                   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.4 ความเหมาะสมของภาพเคลื่อนไหว                           | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.5 เวลาที่ใช้เหมาะสมกับรูปแบบของเกม                      | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>3. ด้านการออกแบบและจัดรูปแบบ</b>                       |  |   |   |           |      |                  |
| 3.1 ความชัดเจนของรูปภาพ ตัวอักษร สี สัน                   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.2 ความเหมาะสมในการจัดวางรูปภาพ<br>คำศัพท์               | 4  | 5 | 5 | 4.66      | 0.57 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.3 ความเหมาะสมของขนาดรูปภาพ สี<br>ตัวอักษร               | 4  | 5 | 5 | 4.66      | 0.57 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.4 ความเหมาะสมของเสียงประกอบ                             | 4  | 5 | 5 | 4.66      | 0.57 | เหมาะสมมากที่สุด |

**สรุปผลการประเมินความเหมาะสมของเกมออนไลน์ Café**  
**เพื่อใช้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในเรื่องความหมายและการสะกดคำ (ต่อ)**

| รายการประเมิน   | ระดับความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |             |             | $\bar{X}$   | S.D.        | ความหมาย                |
|---|--|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------------------|
|   | 1  | 2           | 3           |             |             |                         |
| <b>4. การให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียน</b>                           |  |             |             |             |             |                         |
| 4.1 มีการให้ผลย้อนกลับทันทีอย่าง<br>เหมาะสม                         | 5  | 5           | 5           | 5           | 0           | เหมาะสมมากที่สุด        |
| 4.2 รูปแบบการให้ผลย้อน กลับน่าสนใจ<br>เหมาะสมกับวัย                 | 5  | 5           | 5           | 5           | 0           | เหมาะสมมากที่สุด        |
| 4.3 ผู้เรียนสามารถย้อนกลับ ไปตรวจสอบ<br>คำตอบที่ถูกต้องได้ด้วยตนเอง | 5  | 4           | 4           | 4.33        | 0.57        | เหมาะสมมาก              |
| <b>รวมค่าเฉลี่ย</b>   | <b>4.69</b>                              | <b>4.88</b> | <b>4.94</b> | <b>4.84</b> | <b>0.21</b> | <b>เหมาะสมมากที่สุด</b> |



สรุปผลการประเมินความเหมาะสมของเกมออนไลน์ ชี้จักรยานวิบาก  
เพื่อใช้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในเรื่องความหมายและการสะกดคำ

| รายการประเมิน   | ระดับความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |   |   | $\bar{X}$ | S.D. | ความหมาย         |
|---|--|---|---|-----------|------|------------------|
|   | 1  | 2 | 3 |           |      |                  |
| <b>1. ด้านเนื้อหา</b>                                     |  |   |   |           |      |                  |
| 1.1 เนื้อหามีความถูกต้อง                                  | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.2 ระดับความยาก-ง่าย เหมาะสมกับวัย                       | 4  | 3 | 5 | 4         | 1.00 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.3 ความสอดคล้องของสื่อกับเนื้อหา                         | 5  | 4 | 5 | 4.66      | 0.57 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.4 ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหา                           | 5  | 4 | 5 | 4.66      | 0.57 | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>2. ด้านประเภทเกมและรูปแบบของเกม</b>                    |  |   |   |           |      |                  |
| 2.1 ประเภทของเกมสอดคล้องกับเนื้อหา                        | 4  | 4 | 5 | 4.33      | 0.57 | เหมาะสมมาก       |
| 2.2 รูปแบบเกมหลากหลาย น่าสนใจ<br>เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.3 ความสวยงามขององค์ประกอบใน<br>หน้าจอ                   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.4 ความเหมาะสมของภาพเคลื่อนไหว                           | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.5 เวลาที่ใช้เหมาะสมกับรูปแบบของเกม                      | 4  | 5 | 5 | 4.66      | 0.57 | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>3. ด้านการออกแบบและจัดรูปแบบ</b>                       |  |   |   |           |      |                  |
| 3.1 ความชัดเจนของรูปภาพ ตัวอักษร สี สัน                   | 5  | 4 | 5 | 4.66      | 0.57 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.2 ความเหมาะสมในการจัดวางรูปภาพ<br>คำศัพท์               | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.3 ความเหมาะสมของขนาดรูปภาพ สี<br>ตัวอักษร               | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.4 ความเหมาะสมของเสียงประกอบ                             | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |

สรุปผลการประเมินความเหมาะสมของเกมออนไลน์ ชี้อัจฉริยะวิภาค  
เพื่อใช้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในเรื่องความหมายและการสะกดคำ (ต่อ)

| รายการประเมิน   | ระดับความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |             |             | $\bar{X}$   | S.D.        | ความหมาย                |
|---|--|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------------------|
|   | 1  | 2           | 3           |             |             |                         |
| <b>4. การให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียน</b>                           |  |             |             |             |             |                         |
| 4.1 มีการให้ผลย้อนกลับทันทีอย่าง<br>เหมาะสม                         | 5  | 4           | 5           | 4.66        | 0.57        | เหมาะสมมากที่สุด        |
| 4.2 รูปแบบการให้ผลย้อน กลับน่าสนใจ<br>เหมาะสมกับวัย                 | 5  | 4           | 4           | 4.33        | 0.57        | เหมาะสมมาก              |
| 4.3 ผู้เรียนสามารถย้อนกลับ ไปตรวจสอบ<br>คำตอบที่ถูกต้องได้ด้วยตนเอง | 5  | 4           | 3           | 4           | 1.00        | เหมาะสมมาก              |
| <b>รวมค่าเฉลี่ย</b>   | <b>4.81</b>                              | <b>4.44</b> | <b>4.81</b> | <b>4.69</b> | <b>0.37</b> | <b>เหมาะสมมากที่สุด</b> |



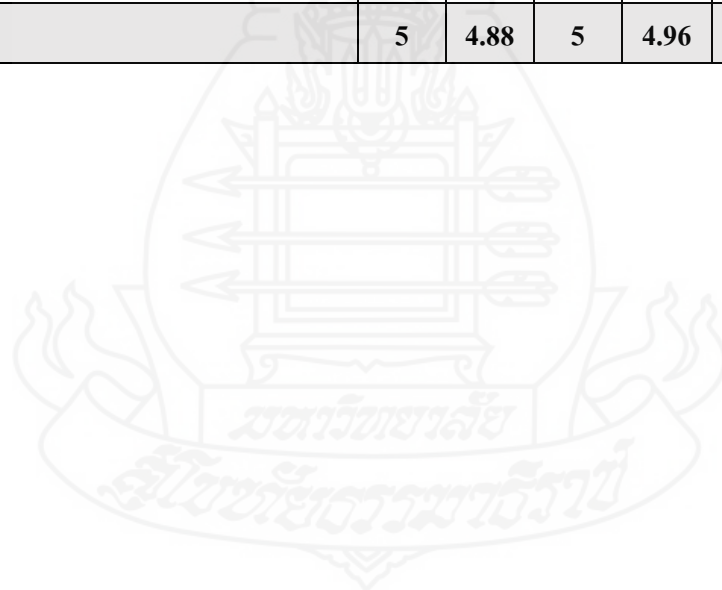
สรุปผลการประเมินความเหมาะสมของเกมออนไลน์ Gameshow Quiz

เพื่อใช้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในเรื่องความหมายและการสะกดคำ

| รายการประเมิน   | ระดับความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |   |   | $\bar{X}$ | S.D. | ความหมาย         |
|---|--|---|---|-----------|------|------------------|
|   | 1  | 2 | 3 |           |      |                  |
| <b>1. ด้านเนื้อหา</b>                                     |  |   |   |           |      |                  |
| 1.1 เนื้อหามีความถูกต้อง                                  | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.2 ระดับความยาก-ง่าย เหมาะสมกับวัย                       | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.3 ความสอดคล้องของสื่อกับเนื้อหา                         | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.4 ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหา                           | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>2. ด้านประเภทเกมและรูปแบบของเกม</b>                    |  |   |   |           |      |                  |
| 2.1 ประเภทของเกมสอดคล้องกับเนื้อหา                        | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.2 รูปแบบเกมหลากหลาย น่าสนใจ<br>เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.3 ความสวยงามขององค์ประกอบใน<br>หน้าจอ                   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.4 ความเหมาะสมของภาพเคลื่อนไหว                           | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.5 เวลาที่ใช้เหมาะสมกับรูปแบบของเกม                      | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>3. ด้านการออกแบบและจัดรูปแบบ</b>                       |  |   |   |           |      |                  |
| 3.1 ความชัดเจนของรูปภาพ ตัวอักษร สี สัน                   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.2 ความเหมาะสมในการจัดวางรูปภาพ<br>คำศัพท์               | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.3 ความเหมาะสมของขนาดรูปภาพ สี<br>ตัวอักษร               | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.4 ความเหมาะสมของเสียงประกอบ                             | 5  | 4 | 5 | 4.66      | 0.57 | เหมาะสมมากที่สุด |

สรุปผลการประเมินความเหมาะสมของเกมออนไลน์ Gameshow Quiz  
เพื่อใช้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในเรื่องความหมายและการสะกดคำ (ต่อ)

| รายการประเมิน   | ระดับความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |             |          | $\bar{X}$   | S.D.        | ความหมาย                |
|---|--|-------------|----------|-------------|-------------|-------------------------|
|   | 1  | 2           | 3        |             |             |                         |
| <b>4. การให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียน</b>                           |  |             |          |             |             |                         |
| 4.1 มีการให้ผลย้อนกลับทันทีอย่าง<br>เหมาะสม                         | 5  | 5           | 5        | 5           | 0           | เหมาะสมมากที่สุด        |
| 4.2 รูปแบบการให้ผลย้อน กลับน่าสนใจ<br>เหมาะสมกับวัย                 | 5  | 5           | 5        | 5           | 0           | เหมาะสมมากที่สุด        |
| 4.3 ผู้เรียนสามารถย้อนกลับ ไปตรวจสอบ<br>คำตอบที่ถูกต้องได้ด้วยตนเอง | 5  | 4           | 5        | 4.66        | 0.57        | เหมาะสมมากที่สุด        |
| <b>รวมค่าเฉลี่ย</b>   | <b>5</b>                                 | <b>4.88</b> | <b>5</b> | <b>4.96</b> | <b>0.07</b> | <b>เหมาะสมมากที่สุด</b> |



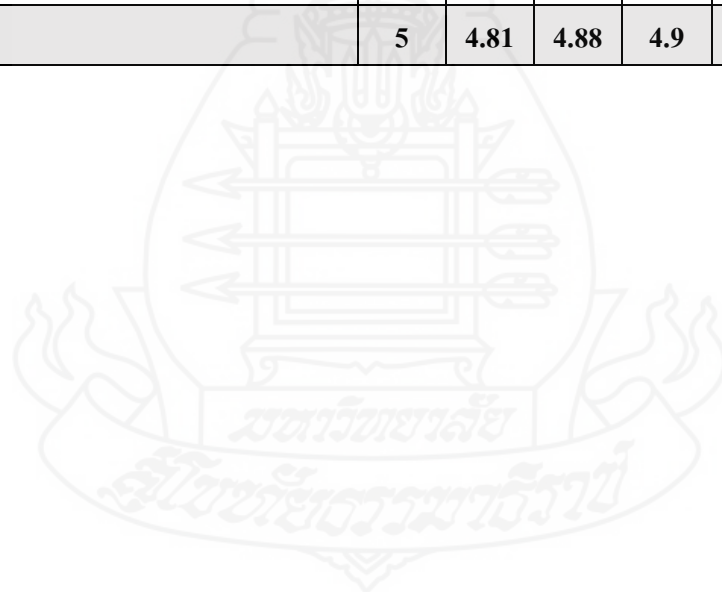
**สรุปผลการประเมินความเหมาะสมของเกมออนไลน์ Hangman**  
**เพื่อใช้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในเรื่องความหมายและการสะกดคำ**

| รายการประเมิน   | ระดับความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |   |   | $\bar{X}$ | S.D. | ความหมาย         |
|---|--|---|---|-----------|------|------------------|
|   | 1  | 2 | 3 |           |      |                  |
| <b>1. ด้านเนื้อหา</b>                                     |  |   |   |           |      |                  |
| 1.1 เนื้อหามีความถูกต้อง                                  | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.2 ระดับความยาก-ง่าย เหมาะสมกับวัย                       | 5  | 4 | 5 | 4.66      | 0.57 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.3 ความสอดคล้องของสื่อกับเนื้อหา                         | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.4 ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหา                           | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>2. ด้านประเภทเกมและรูปแบบของเกม</b>                    |  |   |   |           |      |                  |
| 2.1 ประเภทของเกมสอดคล้องกับเนื้อหา                        | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.2 รูปแบบเกมหลากหลาย น่าสนใจ<br>เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.3 ความสวยงามขององค์ประกอบใน<br>หน้าจอ                   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.4 ความเหมาะสมของภาพเคลื่อนไหว                           | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.5 เวลาที่ใช้เหมาะสมกับรูปแบบของเกม                      | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>3. ด้านการออกแบบและจัดรูปแบบ</b>                       |  |   |   |           |      |                  |
| 3.1 ความชัดเจนของรูปภาพ ตัวอักษร สี สัน                   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.2 ความเหมาะสมในการจัดวางรูปภาพ<br>คำศัพท์               | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.3 ความเหมาะสมของขนาดรูปภาพ สี<br>ตัวอักษร               | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.4 ความเหมาะสมของเสียงประกอบ                             | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |



**สรุปผลการประเมินความเหมาะสมของเกมออนไลน์ Hangman**  
**เพื่อใช้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในเรื่องความหมายและการสะกดคำ (ต่อ)**

| รายการประเมิน   | ระดับความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |             |             | $\bar{X}$  | S.D.        | ความหมาย                |
|---|--|-------------|-------------|------------|-------------|-------------------------|
|   | 1  | 2           | 3           |            |             |                         |
| <b>4. การให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียน</b>                           |  |             |             |            |             |                         |
| 4.1 มีการให้ผลย้อนกลับทันทีอย่าง<br>เหมาะสม                         | 5  | 5           | 5           | 5          | 0           | เหมาะสมมากที่สุด        |
| 4.2 รูปแบบการให้ผลย้อน กลับน่าสนใจ<br>เหมาะสมกับวัย                 | 5  | 4           | 5           | 4.66       | 0.57        | เหมาะสมมากที่สุด        |
| 4.3 ผู้เรียนสามารถย้อนกลับ ไปตรวจสอบ<br>คำตอบที่ถูกต้องได้ด้วยตนเอง | 5  | 4           | 4           | 4.33       | 0.57        | เหมาะสมมาก              |
| <b>รวมค่าเฉลี่ย</b>   | <b>5</b>                                 | <b>4.81</b> | <b>4.88</b> | <b>4.9</b> | <b>0.11</b> | <b>เหมาะสมมากที่สุด</b> |

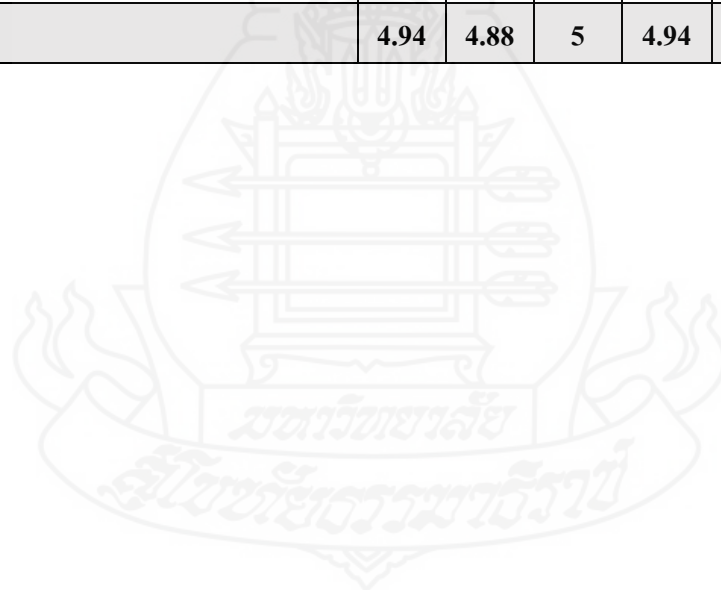


**สรุปผลการประเมินความเหมาะสมของเกมออนไลน์ Balloon Pop**  
**เพื่อใช้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในเรื่องความหมายและการสะกดคำ**

| รายการประเมิน   | ระดับความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |   |   | $\bar{X}$ | S.D. | ความหมาย         |
|---|--|---|---|-----------|------|------------------|
|   | 1  | 2 | 3 |           |      |                  |
| <b>1. ด้านเนื้อหา</b>                                     |  |   |   |           |      |                  |
| 1.1 เนื้อหามีความถูกต้อง                                  | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.2 ระดับความยาก-ง่าย เหมาะสมกับวัย                       | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.3 ความสอดคล้องของสื่อกับเนื้อหา                         | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.4 ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหา                           | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>2. ด้านประเภทเกมและรูปแบบของเกม</b>                    |  |   |   |           |      |                  |
| 2.1 ประเภทของเกมสอดคล้องกับเนื้อหา                        | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.2 รูปแบบเกมหลากหลาย น่าสนใจ<br>เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.3 ความสวยงามขององค์ประกอบใน<br>หน้าจอ                   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.4 ความเหมาะสมของภาพเคลื่อนไหว                           | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.5 เวลาที่ใช้เหมาะสมกับรูปแบบของเกม                      | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>3. ด้านการออกแบบและจัดรูปแบบ</b>                       |  |   |   |           |      |                  |
| 3.1 ความชัดเจนของรูปภาพ ตัวอักษร สี สัน                   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.2 ความเหมาะสมในการจัดวางรูปภาพ<br>คำศัพท์               | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.3 ความเหมาะสมของขนาดรูปภาพ สี<br>ตัวอักษร               | 4  | 5 | 5 | 4.66      | 0.57 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.4 ความเหมาะสมของเสียงประกอบ                             | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |

**สรุปผลการประเมินความเหมาะสมของเกมออนไลน์ Balloon Pop**  
**เพื่อใช้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในเรื่องความหมายและการสะกดคำ (ต่อ)**

| รายการประเมิน  | ระดับความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |             |          | $\bar{X}$   | S.D.        | ความหมาย                |
|--|--|-------------|----------|-------------|-------------|-------------------------|
|  | 1  | 2           | 3        |             |             |                         |
| <b>4. การให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียน</b>                      |  |             |          |             |             |                         |
| 4.1 มีการให้ผลย้อนกลับทันทีอย่างเหมาะสม                        | 5  | 4           | 5        | 4.66        | 0.57        | เหมาะสมมากที่สุด        |
| 4.2 รูปแบบการให้ผลย้อนกลับน่าสนใจเหมาะสมกับวัย                 | 5  | 4           | 5        | 4.66        | 0.57        | เหมาะสมมากที่สุด        |
| 4.3 ผู้เรียนสามารถย้อนกลับไปตรวจสอบคำตอบที่ถูกต้องได้ด้วยตนเอง | 5  | 5           | 5        | 5           | 0           | เหมาะสมมากที่สุด        |
| <b>รวมค่าเฉลี่ย</b>  | <b>4.94</b>                              | <b>4.88</b> | <b>5</b> | <b>4.94</b> | <b>0.11</b> | <b>เหมาะสมมากที่สุด</b> |

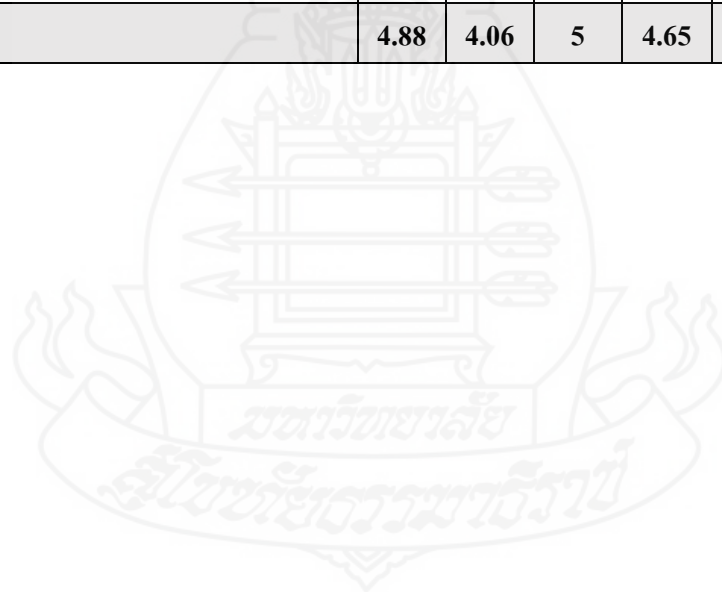


**สรุปผลการประเมินความเหมาะสมของเกมออนไลน์ Match Up**  
**เพื่อใช้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในเรื่องความหมายและการสะกดคำ**

| รายการประเมิน   | ระดับความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |   |   | $\bar{X}$ | S.D. | ความหมาย         |
|---|--|---|---|-----------|------|------------------|
|   | 1  | 2 | 3 |           |      |                  |
| <b>1. ด้านเนื้อหา</b>                                     |  |   |   |           |      |                  |
| 1.1 เนื้อหามีความถูกต้อง                                  | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.2 ระดับความยาก-ง่าย เหมาะสมกับวัย                       | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.3 ความสอดคล้องของสื่อกับเนื้อหา                         | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.4 ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหา                           | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>2. ด้านประเภทเกมและรูปแบบของเกม</b>                    |  |   |   |           |      |                  |
| 2.1 ประเภทของเกมสอดคล้องกับเนื้อหา                        | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.2 รูปแบบเกมหลากหลาย น่าสนใจ<br>เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน | 5  | 4 | 5 | 4.66      | 0.57 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.3 ความสวยงามขององค์ประกอบใน<br>หน้าจอ                   | 5  | 4 | 5 | 4.66      | 0.57 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.4 ความเหมาะสมของภาพเคลื่อนไหว                           | 5  | 4 | 5 | 4.66      | 0.57 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.5 เวลาที่ใช้เหมาะสมกับรูปแบบของเกม                      | 5  | 4 | 5 | 4.66      | 0.57 | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>3. ด้านการออกแบบและจัดรูปแบบ</b>                       |  |   |   |           |      |                  |
| 3.1 ความชัดเจนของรูปภาพ ตัวอักษร สี สัน                   | 5  | 3 | 5 | 4.33      | 1.15 | เหมาะสมมาก       |
| 3.2 ความเหมาะสมในการจัดวางรูปภาพ<br>คำศัพท์               | 5  | 4 | 5 | 4.66      | 0.57 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.3 ความเหมาะสมของขนาดรูปภาพ สี<br>ตัวอักษร               | 3  | 4 | 5 | 4         | 1.00 | เหมาะสมมาก       |
| 3.4 ความเหมาะสมของเสียงประกอบ                             | 5  | 4 | 5 | 4.66      | 0.57 | เหมาะสมมากที่สุด |

**สรุปผลการประเมินความเหมาะสมของเกมออนไลน์ Match Up**  
**เพื่อใช้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในเรื่องความหมายและการสะกดคำ (ต่อ)**

| รายการประเมิน   | ระดับความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |             |          | $\bar{X}$   | S.D.        | ความหมาย                |
|---|--|-------------|----------|-------------|-------------|-------------------------|
|   | 1  | 2           | 3        |             |             |                         |
| <b>4. การให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียน</b>                           |  |             |          |             |             |                         |
| 4.1 มีการให้ผลย้อนกลับทันทีอย่าง<br>เหมาะสม                         | 5  | 3           | 5        | 4.33        | 1.15        | เหมาะสมมาก              |
| 4.2 รูปแบบการให้ผลย้อน กลับน่าสนใจ<br>เหมาะสมกับวัย                 | 5  | 3           | 5        | 4.33        | 1.15        | เหมาะสมมาก              |
| 4.3 ผู้เรียนสามารถย้อนกลับ ไปตรวจสอบ<br>คำตอบที่ถูกต้องได้ด้วยตนเอง | 5  | 3           | 5        | 4.33        | 1.15        | เหมาะสมมาก              |
| <b>รวมค่าเฉลี่ย</b>   | <b>4.88</b>                              | <b>4.06</b> | <b>5</b> | <b>4.65</b> | <b>0.56</b> | <b>เหมาะสมมากที่สุด</b> |

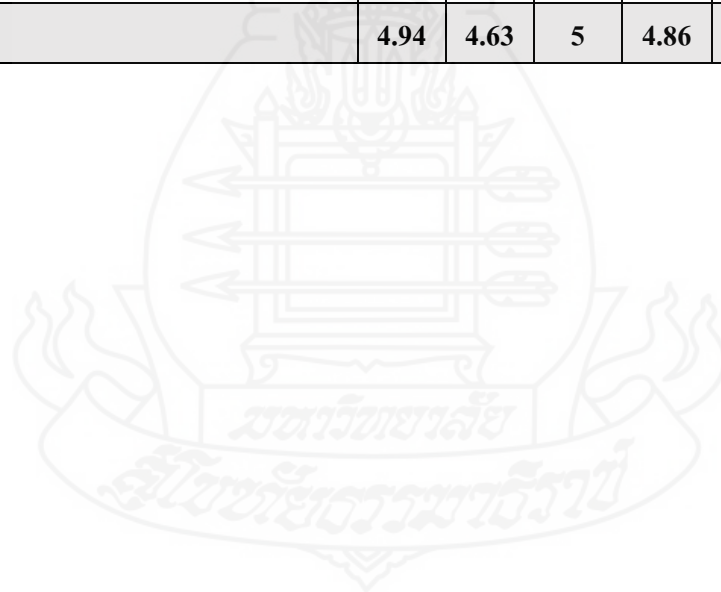


**สรุปผลการประเมินความเหมาะสมของเกมออนไลน์ Anagram**  
**เพื่อใช้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในเรื่องความหมายและการสะกดคำ**

| รายการประเมิน   | ระดับความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |   |   | $\bar{X}$ | S.D. | ความหมาย         |
|---|--|---|---|-----------|------|------------------|
|   | 1  | 2 | 3 |           |      |                  |
| <b>1. ด้านเนื้อหา</b>                                     |  |   |   |           |      |                  |
| 1.1 เนื้อหามีความถูกต้อง                                  | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.2 ระดับความยาก-ง่าย เหมาะสมกับวัย                       | 4  | 5 | 5 | 4.66      | 0.57 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.3 ความสอดคล้องของสื่อกับเนื้อหา                         | 5  | 3 | 5 | 4.33      | 1.15 | เหมาะสมมาก       |
| 1.4 ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหา                           | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>2. ด้านประเภทเกมและรูปแบบของเกม</b>                    |  |   |   |           |      |                  |
| 2.1 ประเภทของเกมสอดคล้องกับเนื้อหา                        | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.2 รูปแบบเกมหลากหลาย น่าสนใจ<br>เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.3 ความสวยงามขององค์ประกอบใน<br>หน้าจอ                   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.4 ความเหมาะสมของภาพเคลื่อนไหว                           | 5  | 4 | 5 | 4.66      | 0.57 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.5 เวลาที่ใช้เหมาะสมกับรูปแบบของเกม                      | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>3. ด้านการออกแบบและจัดรูปแบบ</b>                       |  |   |   |           |      |                  |
| 3.1 ความชัดเจนของรูปภาพ ตัวอักษร สี สัน                   | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.2 ความเหมาะสมในการจัดวางรูปภาพ<br>คำศัพท์               | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.3 ความเหมาะสมของขนาดรูปภาพ สี<br>ตัวอักษร               | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.4 ความเหมาะสมของเสียงประกอบ                             | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |

**สรุปผลการประเมินความเหมาะสมของเกมออนไลน์ Anagram**  
**เพื่อใช้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในเรื่องความหมายและการสะกดคำ (ต่อ)**

| รายการประเมิน   | ระดับความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |             |          | $\bar{X}$   | S.D.        | ความหมาย                |
|---|--|-------------|----------|-------------|-------------|-------------------------|
|   | 1  | 2           | 3        |             |             |                         |
| <b>4. การให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียน</b>                           |  |             |          |             |             |                         |
| 4.1 มีการให้ผลย้อนกลับทันทีอย่าง<br>เหมาะสม                         | 5  | 4           | 5        | 4.66        | 0.57        | เหมาะสมมากที่สุด        |
| 4.2 รูปแบบการให้ผลย้อน กลับน่าสนใจ<br>เหมาะสมกับวัย                 | 5  | 4           | 5        | 4.66        | 0.57        | เหมาะสมมากที่สุด        |
| 4.3 ผู้เรียนสามารถย้อนกลับ ไปตรวจสอบ<br>คำตอบที่ถูกต้องได้ด้วยตนเอง | 5  | 4           | 5        | 4.66        | 0.57        | เหมาะสมมากที่สุด        |
| <b>รวมค่าเฉลี่ย</b>   | <b>4.94</b>                              | <b>4.63</b> | <b>5</b> | <b>4.86</b> | <b>0.25</b> | <b>เหมาะสมมากที่สุด</b> |



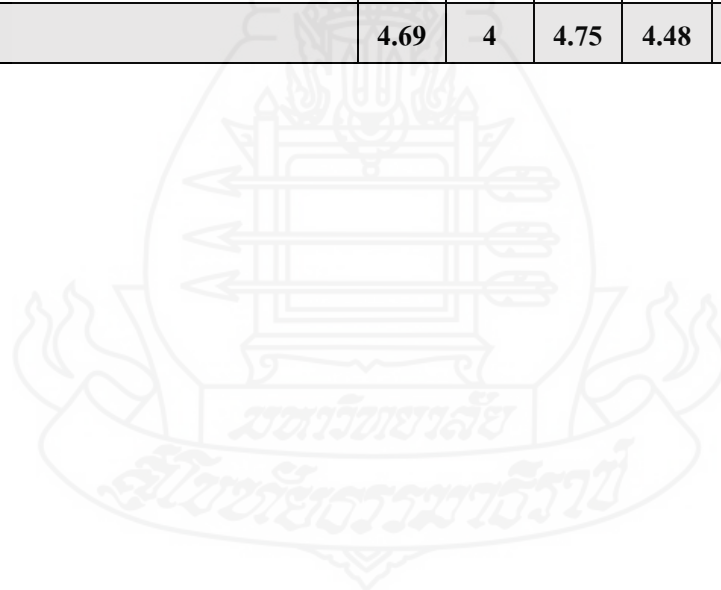
สรุปผลการประเมินความเหมาะสมของเกมออนไลน์ Word Shoot  
เพื่อใช้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในเรื่องความหมายและการสะกดคำ

| รายการประเมิน   | ระดับความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |   |   | $\bar{X}$ | S.D. | ความหมาย         |
|---|--|---|---|-----------|------|------------------|
|   | 1  | 2 | 3 |           |      |                  |
| <b>1. ด้านเนื้อหา</b>                                     |  |   |   |           |      |                  |
| 1.1 เนื้อหามีความถูกต้อง                                  | 4  | 5 | 5 | 4.66      | 0.57 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.2 ระดับความยาก-ง่าย เหมาะสมกับวัย                       | 3  | 4 | 5 | 4         | 1.00 | เหมาะสมมาก       |
| 1.3 ความสอดคล้องของสื่อกับเนื้อหา                         | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.4 ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหา                           | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>2. ด้านประเภทเกมและรูปแบบของเกม</b>                    |  |   |   |           |      |                  |
| 2.1 ประเภทของเกมสอดคล้องกับเนื้อหา                        | 5  | 5 | 5 | 5         | 0    | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.2 รูปแบบเกมหลากหลาย น่าสนใจ<br>เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน | 5  | 4 | 5 | 4.66      | 0.57 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.3 ความสวยงามขององค์ประกอบใน<br>หน้าจอ                   | 5  | 3 | 4 | 4         | 1.00 | เหมาะสมมาก       |
| 2.4 ความเหมาะสมของภาพเคลื่อนไหว                           | 5  | 3 | 5 | 4.33      | 1.15 | เหมาะสมมาก       |
| 2.5 เวลาที่ใช้เหมาะสมกับรูปแบบของเกม                      | 5  | 4 | 5 | 4.66      | 0.57 | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>3. ด้านการออกแบบและจัดรูปแบบ</b>                       |  |   |   |           |      |                  |
| 3.1 ความชัดเจนของรูปภาพ ตัวอักษร สี สัน                   | 5  | 3 | 4 | 4         | 1.00 | เหมาะสมมาก       |
| 3.2 ความเหมาะสมในการจัดวางรูปภาพ<br>คำศัพท์               | 5  | 4 | 5 | 4.66      | 0.57 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.3 ความเหมาะสมของขนาดรูปภาพ สี<br>ตัวอักษร               | 5  | 3 | 4 | 4         | 1.00 | เหมาะสมมาก       |
| 3.4 ความเหมาะสมของเสียงประกอบ                             | 3  | 4 | 5 | 4         | 1.00 | เหมาะสมมาก       |



**สรุปผลการประเมินความเหมาะสมของเกมออนไลน์ Word Shoot**  
**เพื่อใช้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในเรื่องความหมายและการสะกดคำ (ต่อ)**

| รายการประเมิน   | ระดับความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |          |             | $\bar{X}$   | S.D.        | ความหมาย          |
|---|--|----------|-------------|-------------|-------------|-------------------|
|   | 1  | 2        | 3           |             |             |                   |
| <b>4. การให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียน</b>                           |  |          |             |             |             |                   |
| 4.1 มีการให้ผลย้อนกลับทันทีอย่าง<br>เหมาะสม                         | 5  | 4        | 5           | 4.66        | 0.57        | เหมาะสมมากที่สุด  |
| 4.2 รูปแบบการให้ผลย้อน กลับน่าสนใจ<br>เหมาะสมกับวัย                 | 5  | 4        | 5           | 4.66        | 0.57        | เหมาะสมมากที่สุด  |
| 4.3 ผู้เรียนสามารถย้อนกลับ ไปตรวจสอบ<br>คำตอบที่ถูกต้องได้ด้วยตนเอง | 5  | 4        | 4           | 4.33        | 0.57        | เหมาะสมมาก        |
| <b>รวมค่าเฉลี่ย</b>   | <b>4.69</b>                              | <b>4</b> | <b>4.75</b> | <b>4.48</b> | <b>0.63</b> | <b>เหมาะสมมาก</b> |



สรุปผลแบบประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์ในการประเมินผลสัมฤทธิ์  
(ค่า IOC)

คำชี้แจง เกณฑ์การให้คะแนนค่า IOC

-1 คือ แน่ใจ ว่าข้อสอบนั้น ไม่สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่กำหนด

0 คือ ไม่แน่ใจ ว่าข้อสอบนั้นสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่กำหนดหรือไม่


+1 คือ แน่ใจ ว่าข้อสอบนั้นสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่กำหนด

| ข้อสอบ  | ความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |    |    | รวม | ค่า<br>IOC | สรุป                |
|---|-------------------------------------|----|----|-----|------------|---------------------|
|   | 1                                   | 2  | 3  |     |            |                     |
| <b>1. บอกความหมายของคำศัพท์</b>   |                                     |    |    |     |            |                     |
| <p><b>ตอนที่ 1</b> ให้นักเรียนนำคำศัพท์ที่กำหนดให้ไปใส่ในกรอบให้ตรงกับหมวดหมู่ที่กำหนด (ข้อละ 1 คะแนน)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>sausage   dragon fruit   dictionary   mushroom   husband   biscuit</p> <p>longan   scissors   niece   celery   omelet   pumpkin</p> <p>chili   mangosteen   calculator   grandparents</p> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid green; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 20%;"> <p style="text-align: center; font-size: small;">1.Food</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> </div> <div style="border: 1px solid yellow; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 20%;"> <p style="text-align: center; font-size: small;">2.Vegetables</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> </div> <div style="border: 1px solid red; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 20%;"> <p style="text-align: center; font-size: small;">3.Fruits</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid purple; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 20%;"> <p style="text-align: center; font-size: small;">4.Things in your bag</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> </div> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 20%;"> <p style="text-align: center; font-size: small;">5.Family members</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> </div> </div> | +1                                  | +1 | +1 | 3   | 1          | เหมาะสม<br>สอดคล้อง |
| <p><b>ตอนที่ 2</b> ให้นักเรียนเลือกคำศัพท์จากคำอธิบายที่กำหนด (ข้อละ 1 คะแนน)</p>   | +1                                  | +1 | +1 | 3   | 1          | เหมาะสม<br>สอดคล้อง |


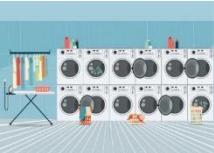



สรุปผลแบบประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์ในการประเมินผลสัมฤทธิ์ (ค่า IOC) (ต่อ)

| ข้อสอบ   | ความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |    |    | รวม | ค่า<br>IOC | สรุป                |
|--|-------------------------------------|----|----|-----|------------|---------------------|
|  | 1                                   | 2  | 3  |     |            |                     |
| 6. It's made of rubber. It can take away mistakes from pencil. What is it?<br>a. glue                      b. eraser<br>c. crayon                    d. sharpener                            | +1                                  | +1 | +1 | 3   | 1          | เหมาะสม<br>สอดคล้อง |
| 7. I work in an airport. I fly airplanes. Who am I?<br>a. pilot                      b. artist<br>c. engineer                 d. driver  | +1                                  | +1 | +1 | 3   | 1          | เหมาะสม<br>สอดคล้อง |
| 8. I carry my baby in a pouch on my belly. I can jump very high. Who am I?<br>a. dolphin                 b. crocodile<br>c. kangaroo                d. squirrel                              | +1                                  | +1 | +1 | 3   | 1          | เหมาะสม<br>สอดคล้อง |
| 9. It is fruit. It's green on the outside and red on the inside. It's big and round. What is it?<br>a. grapes                    b. rose apple<br>c. pomelo                    d. watermelon | +1                                  | +1 | +1 | 3   | 1          | เหมาะสม<br>สอดคล้อง |
| 10. Laura married Mark so she is Mark's .....<br>a. grandparents           b. nephew<br>c. wife                        d. husband  | +1                                  | +1 | +1 | 3   | 1          | เหมาะสม<br>สอดคล้อง |
| <b>2. เขียนสะกดคำศัพท์</b>   |                                     |    |    |     |            |                     |
| <b>ตอนที่ 3</b> ให้นักเรียนเลือกคำศัพท์ที่สะกดถูกหรือผิดตามคำสั่ง (ข้อละ 1 คะแนน)  |                                     |    |    |     |            |                     |





สรุปผลแบบประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์ในการประเมินผลสัมฤทธิ์ (ค่า IOC) (ต่อ)

| ข้อสอบ  | ความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |    |    | รวม | ค่า<br>IOC | สรุป                |
|---|-------------------------------------|----|----|-----|------------|---------------------|
|   | 1                                   | 2  | 3  |     |            |                     |
| <b>11. Which word is spelled correctly?</b><br>a. simlet                      b. gawn<br>c. drass                        d. pajamas   | +1                                  | +1 | +1 | 3   | 1          | เหมาะสม<br>สอดคล้อง |
| <b>12. Which word is spelled incorrectly?</b><br>a. brush                        b. eraser<br>c. staplor                      d. exercise book  | +1                                  | +1 | +1 | 3   | 1          | เหมาะสม<br>สอดคล้อง |
| <b>13. Which word is spelled incorrectly?</b><br>a. air pote                      b. library<br>c. grocery                      d. museum   | +1                                  | +1 | +1 | 3   | 1          | เหมาะสม<br>สอดคล้อง |
| <b>14. Which word is spelled correctly?</b><br>a. coasin                        b. grandfather<br>c. parants                      d. daughter   | +1                                  | +1 | +1 | 3   | 1          | เหมาะสม<br>สอดคล้อง |
| <b>15. Which word is spelled incorrectly?</b><br>a. hamberger                      b. barbeqa<br>c. noodle                        d. fried rice   | +1                                  | +1 | +1 | 3   | 1          | เหมาะสม<br>สอดคล้อง |
| <b>ตอนที่ 4</b> ให้นักเรียนเรียงตัวอักษรที่กำหนดให้เป็นคำศัพท์<br>ที่ถูกต้องตามรูปภาพที่กำหนด<br><b>16. haridrserse</b> → <input type="text"/><br> | +1                                  | +1 | +1 | 3   | 1          | เหมาะสม<br>สอดคล้อง |

สรุปผลแบบประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์ในการประเมินผลสัมฤทธิ์ (ค่า IOC) (ต่อ)

| ข้อสอบ  | ความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |    |    | รวม | ค่า<br>IOC | สรุป                |
|---|-------------------------------------|----|----|-----|------------|---------------------|
|   | 1                                   | 2  | 3  |     |            |                     |
| 17. <b>peaipnpel</b> → <input type="text"/><br>  | +1                                  | +1 | +1 | 3   | 1          | เหมาะสม<br>สอดคล้อง |
| 18. <b>dulnary</b> → <input type="text"/><br>   | +1                                  | +1 | +1 | 3   | 1          | เหมาะสม<br>สอดคล้อง |
| 19. <b>osritch</b> → <input type="text"/><br>  | +1                                  | +1 | +1 | 3   | 1          | เหมาะสม<br>สอดคล้อง |
| 20. <b>bluoes</b> → <input type="text"/><br>   | +1                                  | +1 | +1 | 3   | 1          | เหมาะสม<br>สอดคล้อง |
| <b>3.การนำไปใช้</b>   |                                     |    |    |     |            |                     |
| ตอนที่ 5 ให้นักเรียนอ่านประโยคที่กำหนดให้และเขียน<br>คำตอบให้สอดคล้องกับรูปภาพ<br>21. Do you like cabbage?<br> ..... | +1                                  | +1 | +1 | 3   | 1          | เหมาะสม<br>สอดคล้อง |

สรุปผลแบบประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์ในการประเมินผลสัมฤทธิ์ (ค่า IOC) (ต่อ)

| ข้อสอบ   | ความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |    |    | รวม | ค่า<br>IOC | สรุป                |
|--|-------------------------------------|----|----|-----|------------|---------------------|
|  | 1                                   | 2  | 3  |     |            |                     |
| <p>22. I am an animal. I can walk and swim. I have very sharp teeth. I have long tail. Who am I ?</p>  <p>.....</p> | +1                                  | +1 | +1 | 3   | 1          | เหมาะสม<br>สอดคล้อง |
| <p>23. What is she wearing?</p>  <p>.....</p>  | +1                                  | +1 | +1 | 3   | 1          | เหมาะสม<br>สอดคล้อง |
| <p>24. Where is the bakery?</p>  <p>.....</p>   | +1                                  | +1 | +1 | 3   | 1          | เหมาะสม<br>สอดคล้อง |
| <p>25. What does he want to be in the future?</p>  <p>.....</p>   | +1                                  | +1 | +1 | 3   | 1          | เหมาะสม<br>สอดคล้อง |

สรุปผลแบบประเมินความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ  
ผ่านเกมออนไลน์

คำชี้แจง เกณฑ์การให้คะแนนค่า IOC

-1 คือ แน่ใจ ว่าข้อสอบนั้น ไม่สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่กำหนด

0 คือ ไม่แน่ใจ ว่าข้อสอบนั้น สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่กำหนดหรือไม่

+1 คือ แน่ใจ ว่าข้อสอบนั้น สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่กำหนด

| รายการประเมิน   | ความคิดเห็น<br>ของผู้เชี่ยวชาญ<br>คนที่ |    |    | รวม | ค่า<br>IOC | สรุป            |
|---|---|----|----|-----|------------|-----------------|
|   | 1                                       | 2  | 3  |     |            |                 |
| การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ ...          |   |    |    |     |            |                 |
| 1. มีความหลากหลาย                                       | +1                                      | +1 | +1 | 3   | 1          | เหมาะสมสอดคล้อง |
| 2. มีความสนุกสนาน น่าสนใจ                               | +1                                      | +1 | +1 | 3   | 1          | เหมาะสมสอดคล้อง |
| 3. มีระยะเวลาในการทำกิจกรรมที่เหมาะสม                   | +1                                      | +1 | +1 | 3   | 1          | เหมาะสมสอดคล้อง |
| 4. ช่วยพัฒนาความรู้คำศัพท์ด้านการสะกดคำ                 | +1                                      | +1 | +1 | 3   | 1          | เหมาะสมสอดคล้อง |
| 5. ช่วยพัฒนาความรู้คำศัพท์ด้านความหมายของคำศัพท์        | +1                                      | +1 | +1 | 3   | 1          | เหมาะสมสอดคล้อง |
| 6. ช่วยพัฒนาความรู้คำศัพท์ด้านการออกเสียง               | +1                                      | +1 | +1 | 3   | 1          | เหมาะสมสอดคล้อง |
| 7. ทำให้ข้าพเจ้าได้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน               | +1                                      | +1 | +1 | 3   | 1          | เหมาะสมสอดคล้อง |
| 8. ทำให้ข้าพเจ้าจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้มากขึ้น         | +1                                      | +1 | +1 | 3   | 1          | เหมาะสมสอดคล้อง |
| 9. ทำให้ข้าพเจ้านำความรู้คำศัพท์ไปใช้ในประโยคต่าง ๆ ได้ | +1                                      | +1 | +1 | 3   | 1          | เหมาะสมสอดคล้อง |
| 10. ทำให้ข้าพเจ้าชอบเรียนภาษาอังกฤษ                     | +1                                      | +1 | +1 | 3   | 1          | เหมาะสมสอดคล้อง |

ตารางแสดงค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

| ข้อที่ | จำนวนนักเรียนที่ตอบถูก |          | p<br>( 0.20-0.80) | r<br>(0.20 ขึ้นไป) | การพิจารณา |
|--------|------------------------|----------|-------------------|--------------------|------------|
|        | กลุ่มสูง               | กลุ่มต่ำ |                   |                    |            |
| 1      | 11                     | 6        | 0.57              | 0.33               | นำไปใช้    |
| 2      | 12                     | 6        | 0.60              | 0.40               | นำไปใช้    |
| 3      | 12                     | 6        | 0.60              | 0.40               | นำไปใช้    |
| 4      | 12                     | 6        | 0.60              | 0.40               | นำไปใช้    |
| 5      | 13                     | 9        | 0.73              | 0.27               | นำไปใช้    |
| 6      | 10                     | 6        | 0.53              | 0.27               | นำไปใช้    |
| 7      | 10                     | 4        | 0.47              | 0.40               | นำไปใช้    |
| 8      | 14                     | 6        | 0.67              | 0.53               | นำไปใช้    |
| 9      | 12                     | 5        | 0.57              | 0.47               | นำไปใช้    |
| 10     | 10                     | 6        | 0.53              | 0.27               | นำไปใช้    |
| 11     | 10                     | 4        | 0.47              | 0.40               | นำไปใช้    |
| 12     | 11                     | 5        | 0.53              | 0.40               | นำไปใช้    |
| 13     | 12                     | 4        | 0.50              | 0.53               | นำไปใช้    |
| 14     | 10                     | 5        | 0.57              | 0.33               | นำไปใช้    |
| 15     | 11                     | 6        | 0.57              | 0.33               | นำไปใช้    |
| 16     | 11                     | 6        | 0.60              | 0.33               | นำไปใช้    |
| 17     | 12                     | 6        | 0.43              | 0.40               | นำไปใช้    |
| 18     | 9                      | 4        | 0.60              | 0.33               | นำไปใช้    |
| 19     | 12                     | 6        | 0.47              | 0.40               | นำไปใช้    |
| 20     | 10                     | 4        | 0.47              | 0.40               | นำไปใช้    |
| 21     | 10                     | 4        | 0.47              | 0.40               | นำไปใช้    |
| 22     | 11                     | 3        | 0.47              | 0.53               | นำไปใช้    |
| 23     | 9                      | 4        | 0.43              | 0.33               | นำไปใช้    |



| ข้อที่ | จำนวนนักเรียนที่ตอบถูก |          | p           | r             | การพิจารณา |
|--------|------------------------|----------|-------------|---------------|------------|
|        | กลุ่มสูง               | กลุ่มต่ำ | (0.20-0.80) | (0.20 ขึ้นไป) |            |
| 24     | 9                      | 4        | 0.43        | 0.33          | นำไปใช้    |
| 25     | 13                     | 5        | 0.60        | 0.53          | นำไปใช้    |



ตารางแสดงการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น (KR20) ของคะแนนจากแบบทดสอบความรู้คำศัพท์  
ภาษาอังกฤษ

| ข้อที่ | จำนวนนักเรียนที่ตอบถูก | p    | q    | pxq  |
|--------|------------------------|------|------|------|
| 1      | 17                     | 0.57 | 0.40 | 0.24 |
| 2      | 18                     | 0.60 | 0.47 | 0.25 |
| 3      | 18                     | 0.60 | 0.47 | 0.25 |
| 4      | 18                     | 0.60 | 0.40 | 0.24 |
| 5      | 22                     | 0.73 | 0.33 | 0.24 |
| 6      | 16                     | 0.53 | 0.33 | 0.22 |
| 7      | 14                     | 0.47 | 0.40 | 0.24 |
| 8      | 20                     | 0.67 | 0.33 | 0.22 |
| 9      | 17                     | 0.57 | 0.40 | 0.24 |
| 10     | 16                     | 0.53 | 0.27 | 0.20 |
| 11     | 14                     | 0.47 | 0.33 | 0.24 |
| 12     | 16                     | 0.53 | 0.40 | 0.24 |
| 13     | 16                     | 0.50 | 0.27 | 0.20 |
| 14     | 15                     | 0.57 | 0.33 | 0.22 |
| 15     | 17                     | 0.57 | 0.27 | 0.20 |
| 16     | 17                     | 0.60 | 0.40 | 0.24 |
| 17     | 18                     | 0.43 | 0.33 | 0.22 |
| 18     | 13                     | 0.60 | 0.53 | 0.25 |
| 19     | 18                     | 0.47 | 0.33 | 0.22 |
| 20     | 14                     | 0.47 | 0.53 | 0.25 |
| 21     | 14                     | 0.47 | 0.47 | 0.25 |
| 22     | 14                     | 0.47 | 0.53 | 0.25 |
| 23     | 13                     | 0.43 | 0.67 | 0.22 |

| ข้อที่ | จำนวนนักเรียนที่ตอบถูก | p    | q    | pxq  |
|--------|------------------------|------|------|------|
| 24     | 13                     | 0.43 | 0.67 | 0.22 |
| 25     | 18                     | 0.60 | 0.53 | 0.25 |



คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของแบบทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

โดยใช้ Sign Test

**Paired Samples Statistics**

| Pair 1   | N  | Mean  | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|----------|----|-------|----------------|-----------------|
| PRETEST  | 15 | 5.20  | 1.699          | .439            |
| POSTTEST | 15 | 15.13 | 3.944          | 1.018           |

**Frequencies**

|                    |                                   | N  |
|--------------------|-----------------------------------|----|
| posttest - pretest | Negative Differences <sup>a</sup> | 0  |
|                    | Positive Differences <sup>b</sup> | 15 |
|                    | Ties <sup>c</sup>                 | 0  |
|                    | Total                             | 15 |

a. posttest < pretest

b. posttest > pretest

c. posttest = pretest

**Test Statistics<sup>a</sup>**

|                       |                    |
|-----------------------|--------------------|
|                       | posttest - pretest |
| Exact Sig. (2-tailed) | .000 <sup>b</sup>  |

a. Sign Test

b. Binomial distribution used.

## คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนเป็นรายบุคคล

| เลขที่           | คะแนนก่อนเรียน<br>(pretest) | คะแนนหลังเรียน<br>(posttest) |
|------------------|-----------------------------|------------------------------|
| 1                | 6                           | 16                           |
| 2                | 5                           | 13                           |
| 3                | 6                           | 17                           |
| 4                | 3                           | 11                           |
| 5                | 3                           | 10                           |
| 6                | 5                           | 15                           |
| 7                | 4                           | 18                           |
| 8                | 6                           | 19                           |
| 9                | 6                           | 20                           |
| 10               | 5                           | 11                           |
| 11               | 5                           | 12                           |
| 12               | 4                           | 10                           |
| 13               | 4                           | 15                           |
| 14               | 6                           | 17                           |
| 15               | 10                          | 23                           |
| <b>ค่าเฉลี่ย</b> | 5.20                        | 15.13                        |
| <b>S.D.</b>      | 1.69                        | 3.94                         |

## คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนเป็นรายบุคคลจำแนกตามระดับชั้น

| ระดับชั้น   | คะแนนก่อนเรียน<br>(pretest) | คะแนนหลังเรียน<br>(posttest) |
|-------------|-----------------------------|------------------------------|
| ป.4 คนที่ 1 | 6                           | 16                           |
| ป.4 คนที่ 2 | 5                           | 13                           |
| ป.4 คนที่ 3 | 6                           | 17                           |
| ป.4 คนที่ 4 | 3                           | 11                           |
| ป.4 คนที่ 5 | 3                           | 10                           |
| ป.5 คนที่ 1 | 5                           | 15                           |
| ป.5 คนที่ 2 | 4                           | 18                           |
| ป.5 คนที่ 3 | 6                           | 19                           |
| ป.5 คนที่ 4 | 6                           | 20                           |
| ป.5 คนที่ 5 | 5                           | 11                           |
| ป.5 คนที่ 6 | 5                           | 12                           |
| ป.6 คนที่ 1 | 4                           | 10                           |
| ป.6 คนที่ 2 | 4                           | 15                           |
| ป.6 คนที่ 3 | 6                           | 17                           |
| ป.6 คนที่ 4 | 10                          | 23                           |
| ค่าเฉลี่ย   | 5.20                        | 15.13                        |
| S.D.        | 1.69                        | 3.94                         |

คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนเป็นรายบุคคลจำแนกตามระดับชั้น

| ระดับชั้น   | คะแนนก่อนเรียน<br>(pretest) | คะแนนหลังเรียน<br>(posttest) |
|-------------|-----------------------------|------------------------------|
| ป.4 คนที่ 1 | 6                           | 16                           |
| ป.4 คนที่ 2 | 5                           | 13                           |
| ป.4 คนที่ 3 | 6                           | 17                           |
| ป.4 คนที่ 4 | 3                           | 11                           |
| ป.4 คนที่ 5 | 3                           | 10                           |
| ค่าเฉลี่ย   | 4.60                        | 13.40                        |

| ระดับชั้น   | คะแนนก่อนเรียน<br>(pretest) | คะแนนหลังเรียน<br>(posttest) |
|-------------|-----------------------------|------------------------------|
| ป.5 คนที่ 1 | 5                           | 15                           |
| ป.5 คนที่ 2 | 4                           | 18                           |
| ป.5 คนที่ 3 | 6                           | 19                           |
| ป.5 คนที่ 4 | 6                           | 20                           |
| ป.5 คนที่ 5 | 5                           | 11                           |
| ป.5 คนที่ 6 | 5                           | 12                           |
| ค่าเฉลี่ย   | 5.17                        | 15.83                        |

| ระดับชั้น   | คะแนนก่อนเรียน<br>(pretest) | คะแนนหลังเรียน<br>(posttest) |
|-------------|-----------------------------|------------------------------|
| ป.6 คนที่ 1 | 4                           | 10                           |
| ป.6 คนที่ 2 | 4                           | 15                           |
| ป.6 คนที่ 3 | 6                           | 17                           |
| ป.6 คนที่ 4 | 10                          | 23                           |
| ค่าเฉลี่ย   | 6.00                        | 16.25                        |

**ประวัติผู้ศึกษา**

|                         |  |
|-------------------------|--|
| <b>ชื่อ</b>             | นางสาวรภัท ชัยขจรวัฒน์   |
| <b>วัน เดือน ปีเกิด</b> | 20 เมษายน 2537   |
| <b>จังหวัดที่เกิด</b>   | จังหวัดสระบุรี   |
| <b>ประวัติการศึกษา</b>  | ครุศาสตรบัณฑิต (เกียรตินิยมอันดับหนึ่ง)<br>จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พ.ศ. 2560 |
| <b>สถานที่ทำงาน</b>     | โรงเรียนวัดบำเพ็ญพรต (ประมาณราษฎร์วิทยานุสรณ์)                             |
| <b>ตำแหน่ง</b>          | ครู คศ.1   |

