

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การสอบเข้าเรียนในระดับอุดมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีสัดส่วนคะแนนของวิชาภาษาอังกฤษที่ต้องใช้ประกอบการคัดเลือกสูงกว่าวิชาอื่นๆ นักเรียนจะต้องเข้ารับการทดสอบความสามารถด้านภาษาอังกฤษในหลากหลายรูปแบบแตกต่างกันออกไป เช่น O-NET, GAT, วิชาสามัญ, CU-TEP, TOEIC, TOEFL ฯลฯ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเกณฑ์ของแต่ละคณะและสถาบัน การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษจึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งที่จะช่วยให้นักเรียนทำคะแนนวิชาภาษาอังกฤษให้ได้เมื่อต้องทำแบบทดสอบเหล่านี้

อย่างไรก็ตาม วิลกินส์ (Wilkins, 1972; 112 อ้างถึงใน พรศักดิ์ หนูวงศ์, 2560) กล่าวว่า ปัญหาหลักของการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนส่วนใหญ่ คือ การไม่รู้คำศัพท์ และการไม่กระตือรือร้นที่จะศึกษาคำศัพท์นอกเหนือจากบทเรียนเพิ่มเติมด้วยตนเอง ดังนั้นเมื่อนักเรียนไม่รู้คำศัพท์ จึงไม่สามารถทำแบบทดสอบที่กล่าวมาข้างต้นได้ เนื่องจากการรู้คำศัพท์เป็นรากฐานสำคัญของการเรียนภาษาอังกฤษที่นักเรียนจะสามารถนำไปต่อยอดในทักษะอื่นๆได้ต่อไป ส่งผลให้คะแนนการทดสอบภาษาอังกฤษของนักเรียนไม่ดีเท่าที่ควร

สืบเนื่องจากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบและเทคนิคการสอน เนื่องจากผู้ที่มีบทบาทในการจัดการเรียนรู้และใกล้ชิดกับนักเรียนมากที่สุด คือ ครูผู้สอน ซึ่งครูต้องหาวิธีการสอนที่หลากหลายมีความเหมาะสมกับเนื้อหาวิชาและความต้องการของผู้เรียนโดยยึดหลักผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยจากประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้วิจัยเอง พบว่านักเรียนให้ความสนใจเป็นอย่างมากเมื่อครูผู้สอนใช้เกมในการจัดกิจกรรม ไม่ว่าจะเป็นการแข่งขันแบบทีมหรือการแข่งขันแบบเดี่ยว และจากงานวิจัยของ สกุล สุขศิริ (2550) พบว่า กลุ่มทดลองมีความรู้สึกรักเรียนรู้อย่างมากเมื่อทราบว่าตนจะได้เรียนโดยมีเกมเป็นสื่อในการเรียนรู้ ในส่วนของความจำและความเข้าใจของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างมาก

การสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนจึงเป็นเรื่องจำเป็นที่ครูผู้สอนจะต้องเร่งปฏิบัติ เพื่อให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่ดีขึ้นและมีความสนใจในเนื้อหา อีกทั้งผู้วิจัยในฐานะผู้สอนสังเกตว่าผู้เรียนทุกคนมีความพร้อมในการเข้าถึงเทคโนโลยี โดยเฉพาะสมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก และแท็บเล็ตพีซี และจากการสังเกตพฤติกรรมการใช้อุปกรณ์ที่กล่าวมาข้างต้นของนักเรียนพบว่า นักเรียนจำนวนมากชอบเล่นเกมออนไลน์ โดยมัก

เล่นแข่งขันกันในกลุ่มเพื่อนเมื่อมีเวลาว่าง ผู้วิจัยจึงหยิบยกแอปพลิเคชันคาฮูท ซึ่งเป็นโปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับสร้างแบบสอบถามและคำถามออนไลน์ มาใช้กระตุ้นความสนใจในการเรียนคำศัพท์ของผู้เรียน เพื่อประโยชน์ต่อตัวผู้เรียนในการเตรียมตัวสอบเข้าเรียนในระดับอุดมศึกษา

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมคำศัพท์ผ่านแอปพลิเคชันคาฮูท ที่มีต่อความสามารถในการจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจำคำศัพท์ของนักเรียนหลังการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ผ่านแอปพลิเคชันคาฮูท

สมมติฐานของการวิจัย

1. คะแนนการทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังจากการใช้เกณฑ์คำศัพท์ผ่านแอปพลิเคชันคาฮูทสูงกว่าเกณฑ์คะแนนร้อยละ 70
2. คะแนนการทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์หลังจากการใช้เกณฑ์คำศัพท์ผ่านแอปพลิเคชันคาฮูทของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม

ขอบเขตของการศึกษา

เพื่อให้งานวิจัยเป็นไปตามวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยจึงกำหนดขอบเขตการวิจัยไว้ดังนี้

1. ประชากร
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสภาราชินี จังหวัดตรัง ภาคเรียนที่ 1 จำนวน 11 ห้อง รวมทั้งสิ้น 396 คน
2. กลุ่มตัวอย่าง
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสภาราชินี จังหวัดตรัง ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 2 ห้อง ได้แก่ ม.6/2 และ ม.6/3 รวมทั้งสิ้น 80 คน ได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง (Specified Sampling) โดยเลือกจากนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในแผนการเรียนเดียวกัน และมีคะแนนเฉลี่ยในรายวิชาภาษาอังกฤษ ปีการศึกษา 2561 อยู่ในระดับใกล้เคียงกัน
3. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา
 - 3.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ เกมคำศัพท์ผ่านแอปพลิเคชันคาฮูท
 - 3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสภาราชินี จังหวัดตรัง

4. ระยะเวลา

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 ในคาบเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการศึกษาต่อ สัปดาห์ละ 1 คาบ คาบละ 50 นาที เป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ รวมทั้งหมด 4 คาบ

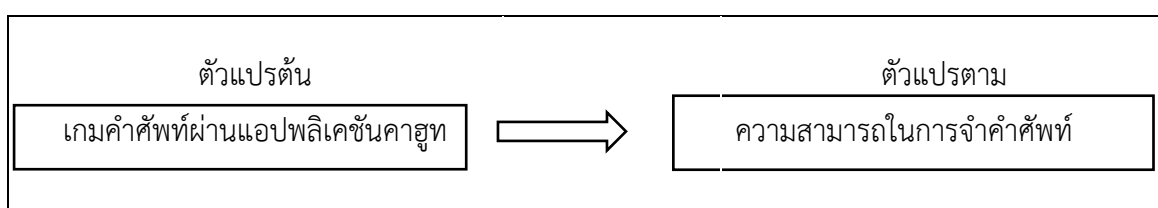
นิยามศัพท์เฉพาะ

1. แอปพลิเคชันคาฮูท หมายถึง แอปพลิเคชันที่สามารถใช้งานได้บนอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ตคอมพิวเตอร์ ถูกออกแบบมาเพื่ออำนวยความสะดวกต่อการเรียนการสอน สามารถใช้สร้างคำถามแบบปรนัย แบบสอบถาม และแบบสำรวจ โดยผู้ใช้งานจะต้องอยู่ในสถานที่เดียวกันเพื่อที่จะสามารถมองเห็นคำถามและตัวเลือกที่ปรากฏอยู่บนจอแสดงผล
2. นักเรียน หมายถึง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสภาราชินี จังหวัดตรัง
3. กลุ่มทดลอง หมายถึง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนสภาราชินี จังหวัดตรัง
4. กลุ่มควบคุม หมายถึง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/3 โรงเรียนสภาราชินี จังหวัดตรัง
5. ความสามารถในการจำคำศัพท์ หมายถึง การรู้ความหมายของคำศัพท์คำนั้นๆ รวมถึงรู้วิธีการนำไปใช้ในบริบทที่ถูกต้อง วัดได้จากการทำแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์
6. เกณฑ์การคิดคะแนนร้อยละ 70 หมายถึง คะแนนร้อยละ 70 จากการทำแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์หลังจากการใช้เกมคำศัพท์ผ่านแอปพลิเคชันคาฮูทและใช้การถาม-ตอบในห้องเรียน ในที่นี้คิดเป็น 14 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์คะแนนนี้โดยพิจารณาจากความยากง่ายของเนื้อหาและศักยภาพของผู้เรียน

ประโยชน์ของการวิจัย

1. ครูผู้สอนมีตัวเลือกเพิ่มขึ้นในการใช้สื่อเข้ามาช่วยในการจัดการเรียนการสอน
2. นักเรียนมีแรงกระตุ้นในการเตรียมตัวเพื่อสอบเข้าเรียนในระดับอุดมศึกษา
3. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่ดีขึ้น
4. นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1.1

กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเรื่อง ผลของการใช้เกมคำศัพท์ผ่านแอปพลิเคชัน Kahoot ที่มีต่อความสามารถในการจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสภาราชินี จังหวัดตรัง ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ช่วงชั้นที่ 4

1.1 สาระและมาตรฐาน

1.2 คุณภาพผู้เรียน

2. เทคนิคการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.1 ความหมายของคำศัพท์

2.2 ความสำคัญของการจำคำศัพท์

2.3 กลวิธีการเรียนและการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.4 แรงจูงใจในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3. เกมคำศัพท์โดยการใช้แอปพลิเคชันคาฮูท

3.1 ความหมายของแอปพลิเคชันคาฮูท

3.2 การใช้งานแอปพลิเคชันคาฮูท

3.3 ทฤษฎีการเรียนรู้โดยใช้เกม

3.4 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

3.5 ข้อจำกัดในการใช้เกมเพื่อการสอน

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ช่วงชั้นที่ 4

1.1 สาระและมาตรฐาน

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

1.2 คุณภาพผู้เรียน

จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

1. ปฏิบัติตามคำแนะนำในคู่มือการใช้งานต่างๆ คำชี้แจง คำอธิบาย และคำบรรยายที่ฟังและอ่าน อ่านออกเสียงข้อความ ข่าว ประกาศ โฆษณา บทร้อยกรอง และบทละครสั้นถูกต้องตามหลักการอ่าน อธิบายและเขียนประโยคและข้อความสัมพันธ์กับสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่างๆ ที่อ่าน รวมทั้งระบุและเขียนสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่างๆ สัมพันธ์กับประโยคและข้อความที่ฟัง

หรืออ่าน จับใจความสำคัญ วิเคราะห์ความ สรุปความ ตีความ และแสดงความคิดเห็นจากการฟังและอ่านเรื่องที่เป็นสารคดีและบันเทิงคดี พร้อมทั้งให้เหตุผลและยกตัวอย่างประกอบ

2. สนทนาและเขียนโต้ตอบข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว ประสบการณ์ สถานการณ์ ข่าว/เหตุการณ์ ประเด็นที่อยู่ในความสนใจและสื่อสารอย่างต่อเนื่องและเหมาะสม เลือกและใช้คำขอร้อง คำชี้แจง คำอธิบาย และให้คำแนะนำ พูดและเขียนแสดงความต้องการ เสนอ และให้ความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์จำลองหรือ สถานการณ์จริงอย่างเหมาะสม พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูล บรรยาย อธิบาย เปรียบเทียบ และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่อง/ประเด็น/ข่าว/เหตุการณ์ที่ฟังและอ่านอย่างเหมาะสม พูดและเขียน บรรยายความรู้สึกและแสดงความคิดเห็นของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ กิจกรรม ประสบการณ์ และ ข่าว/เหตุการณ์อย่างมีเหตุผล

3. พูดและเขียนนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง/ประสบการณ์ ข่าว/เหตุการณ์ เรื่องและ ประเด็นต่างๆ ตามความสนใจ พูดและเขียนสรุปใจความสำคัญ แก่นสาระที่ได้จากการวิเคราะห์เรื่อง กิจกรรม ข่าว เหตุการณ์ และสถานการณ์ตามความสนใจ พูดและเขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ กิจกรรม ประสบการณ์ และเหตุการณ์ ทั้งในท้องถิ่น สังคม และโลก พร้อมทั้งให้เหตุผลและ ยกตัวอย่างประกอบ

4. เลือกใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยาท่าทางเหมาะกับระดับของบุคคล เวลา โอกาสและ สถานที่ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา อธิบาย/อภิปรายวิถีชีวิต ความคิด ความ เชื่อ และที่มาของขนบธรรมเนียมและประเพณีของเจ้าของภาษา เข้าร่วม แนะนำ และจัดกิจกรรม ทางภาษาและวัฒนธรรมอย่างเหมาะสม

5. อธิบาย/เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างโครงสร้างประโยค ข้อความ สำนวน คำพังเพย สุภาษิต และบทกลอนของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย วิเคราะห์/อภิปรายความเหมือนและความแตกต่างระหว่างวิถีชีวิต ความเชื่อ และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับของไทย และนำไปใช้อย่างมีเหตุผล

6. ค้นคว้า/สืบค้น บันทึก สรุป และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระ การเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ และนำเสนอด้วยการพูดและการเขียน

7. ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์จริง/สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียน สถานศึกษา ชุมชน และสังคม

8. ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้น/ค้นคว้า รวบรวม วิเคราะห์ และสรุปความรู้/ข้อมูล ต่างๆ จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ เผยแพร่/ประชาสัมพันธ์ ข้อมูล ข่าวสาร ของโรงเรียน ชุมชน และท้องถิ่น/ประเทศชาติ เป็นภาษาต่างประเทศ

9. มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน) สื่อสารตามหัวข้อเรื่องเกี่ยวกับ ตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เวลาว่างและ นันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-ขาย ลมฟ้าอากาศ การศึกษาและอาชีพ การเดินทาง ท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ ภาษา และวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 3,600-3,750 คำ (คำศัพท์ที่มีระดับการใช้แตกต่างกัน)

10. ใช้ประโยชน์สมและประโยชน์ข้ออื่นสื่อความหมายตามบริบทต่างๆ ในการสนทนา ทั้งที่ เป็นทางการและไม่เป็นทางการ

2. เทคนิคการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.1 ความหมายของคำศัพท์

คำศัพท์ หมายถึง กลุ่มคำในภาษาใดภาษาหนึ่งที่ถูกผู้อาจจะใช้สื่อความหมายในแต่ละ ภาษา นอกจากนี้ยังหมายถึงคำทุกคำในภาษาที่เป็นที่รู้จักของแต่ละบุคคล รวมถึงคำในกลุ่มคำพิเศษ ต่างๆ ที่ถูกใช้ในจุดประสงค์เฉพาะ เช่น ธุรกิจ กฎหมาย และรายการคำที่เรียงตามตัวอักษร (Hatch & Brown, 1995 อ้างถึงใน ปัญจลักษณ์ ถวาย, 2557)

วรรณพร ศิลาขาว (2539 อ้างถึงใน สำเนา ศรีประมงค์, 2547) ได้ให้ความเห็นว่า คำศัพท์ เป็นหน่วยพื้นฐานทางภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรก เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่ สำคัญในการเรียนรู้และฝึกฝนทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษา

คำศัพท์ คือ กลุ่มเสียง เสียงที่พูดออกมาได้ความอย่างหนึ่ง แสดงความหมายทั้งที่เป็น รูปธรรมและนามธรรม ใช้ทั้งในการพูดและการเขียน และใช้ตามลำพังเพื่อการสื่อสารได้ (เหงียน ถิ ญื่อ อี, 2556)

กล่าวโดยสรุป คำศัพท์ คือ เสียงที่เปล่งออกมาแล้วมีความหมายทั้งในเชิงรูปธรรมหรือนามธรรม เป็นที่รู้จักและเข้าใจตรงกันของบุคคลผู้ใช้ภาษานั้นๆ

2.2 ความสำคัญของการจำคำศัพท์

สิ่งสำคัญที่ทำให้การเรียนภาษาอังกฤษประสบความสำเร็จ คือ ความสามารถด้านคำศัพท์ เนื่องจากคำศัพท์ถือเป็นพื้นฐานและองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนรู้ทักษะอื่นๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในทักษะการอ่าน เพราะความรู้ด้านคำศัพท์ถือเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อความสามารถในการอ่านของ ผู้เรียน (Alderson, 1984 อ้างถึงใน พรศักดิ์ หนูวงศ์, 2560)

ในการสื่อสารภาษาอังกฤษให้เข้าใจนั้น จำเป็นต้องมีพื้นฐานความรู้เรื่องคำศัพท์ในระดับหนึ่ง Wilkins (1972 อ้างถึงใน พรศักดิ์ หนูวงศ์, 2560) กล่าวว่า การสื่อสารโดยไม่รู้ไวยากรณ์เป็นการสื่อสารที่พอเข้าใจได้ แต่หากไม่มีความรู้ด้านคำศัพท์แล้วจะไม่สามารถสื่อสารได้เลย ซึ่งสอดคล้องกับ Ghadessy (1996 อ้างถึงใน สำเนา ศรีประมงค์, 2547) ให้ความเห็นว่ คำศัพท์มีความสำคัญยิ่งกว่าโครงสร้างทางไวยากรณ์เพราะคำศัพท์เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา หากผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ก็สามารถนำคำศัพท์มาสร้างเป็นหน่วยที่ใหญ่ขึ้น เช่น วลีประโยคเรียงความ แต่หากไม่เข้าใจคำศัพท์ก็ไม่สามารถเข้าใจหน่วยทางภาษาที่ใหญ่กว่าได้เลย ดังนั้นคำศัพท์จึงเป็นรากฐานที่สำคัญที่สุดในบรรดาองค์ประกอบทั้งหลายของภาษา

สรุปได้ว่า บุคคลที่สื่อสารในภาษาเดียวกันจะต้องรู้คำศัพท์ก่อนจึงจะสามารถต่อยอดไปสู่ทักษะอื่น ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน หากปราศจากความเข้าใจร่วมกันในเรื่องของคำศัพท์แล้ว ก็จะไม่สามารถสื่อสารกันได้อย่างราบรื่น ดังนั้นการเรียนรู้คำศัพท์จึงเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนภาษาเป็นอย่างยิ่ง

2.3 กลวิธีการเรียนและการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการเรียนรู้และจำคำศัพท์ไว้หลากหลายแนวทาง ดังนี้

Paribakht & Wesche (1997 อ้างถึงใน ปัญจลักษณ์ ถวาย, 2557) ได้กล่าวถึงวิธีการสอนคำศัพท์ ในกิจกรรมเพิ่มพูนคำศัพท์ผสมผสานกับการอ่าน ซึ่งมีจุดประสงค์ดังนี้

- 1) การรู้จำคำศัพท์
- 2) การบอกความหมายคำศัพท์
- 3) การนำคำศัพท์ไปใช้

จากผลการศึกษาการใช้กลวิธีเรียนภาษาอังกฤษของ วิภาณี เพ็ชรหมาก (2559) พบว่ามีกลวิธี 5 ประเภท ได้แก่ กลวิธีการนำไปสู่ความสำเร็จ กลวิธีด้านความรู้ความคิด กลวิธีด้านสังคมและอารมณ์กลวิธีด้านการจำ และกลวิธีด้านการชดเชย นอกจากนี้ยังพบว่า แรงจูงใจมีบทบาทสำคัญต่อความพร้อมในการเรียนภาษาและมีความสัมพันธ์กับการเรียนด้วยตนเองของผู้เรียน ตลอดทั้งผลกระทบต่อพัฒนาการด้านการสอนของผู้สอนในการเลือกวิธีการสอน หรือการกำหนดเนื้อหาในการสอนในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน

จากการศึกษาการใช้กลวิธีเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนหลักสูตรภาษาอังกฤษ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการของ หทัย และ จันทร์ทรงกลด (2554) พบว่ามีกลวิธีที่ถูกใช้ในการเรียนภาษาอังกฤษ ดังนี้

1. กลวิธีการเรียนที่ใช้ในการเตรียมตัวก่อนเข้าเรียน
2. กลวิธีการเรียนที่ใช้เพื่อทำความเข้าใจบทเรียนในขณะที่เรียน
3. กลวิธีการเรียนที่ใช้เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ
4. กลวิธีการเรียนที่ใช้เพื่อเพิ่มพูนความรู้ทั่วไปทางด้านภาษาอังกฤษ

ผลการศึกษาพบว่า ในกลวิธีการเรียนใช้เพื่อเพิ่มพูนความรู้ทั่วไปทางด้านภาษาอังกฤษ สามารถแสดงให้เห็นถึงปัญหาทางการเรียนของนักเรียน ในการวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่านักเรียนมีปัญหาทางด้านคำศัพท์มากที่สุดเนื่องจากนักเรียนมีการใช้พจนานุกรมภาษาอังกฤษและเล่นเกมที่เกี่ยวข้องกับการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อเพิ่มพูนคำศัพท์ในค่าเฉลี่ยที่มีระดับสูงกว่ากลวิธีการเรียนอื่นๆ

2.4 แรงจูงใจในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

กระบวนการจูงใจ (Motivation process) นั้นจะเกิดได้จากการที่บุคคลนั้นมีความต้องการที่ยังไม่ได้รับการสนอง (Unsatisfied need) ยังไม่สมหวัง ความต้องการเหล่านี้จะผลักดันให้บุคคลนั้นความตึงเครียด (Tension) เกิดความกังวลบางอย่าง จากนั้นบุคคลนั้นก็จะพยายามแสวงหาพฤติกรรม (Search behavior) เพื่อตอบสนองความต้องการของตน จนกระทั่งสามารถตอบสนองความต้องการได้สำเร็จ (Satisfied need) ก็จะทำให้ลดความตึงเครียด (Reduction of tension) ที่มีอยู่ลงในที่สุด ประเภทของการจูงใจ (Types of Motivation) มี 2 ประเภท คือ การจูงใจภายใน (Intrinsic motivation) หมายถึง เป็นแรงขับที่เกิดจากภายในตนเอง และ การจูงใจภายนอก (Extrinsic motivation) มีผู้อื่น หรือสิ่งเร้าต่างๆจากภายนอกกระตุ้นให้เกิดแรงขับ (สกุส สุขศิริ, 2550)

Oxford (1990 อ้างถึงใน หทัย ดาวสาดใส และ จันทร์ทรงกลด คชเสนี, 2554) ได้กล่าวไว้ว่า สภาวะทางอารมณ์เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จและความล้มเหลวต่อการเรียนภาษา นักเรียนที่สามารถเรียนได้ดีจะมีสภาวะทางอารมณ์เชิงบวก ในขณะที่เดียวกันนักเรียนที่มีสภาวะทางอารมณ์เชิงลบจะมีกระบวนการรับรู้ในการเรียนที่ช้ากว่าและส่งผลให้เกิดความรู้สึกที่ไม่ดีต่อการเรียนภาษานั้นๆ

แรงจูงใจในการเรียนภาษานั้นว่าเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยผู้เรียนในตัดสินใจในการเลือกวิธีเรียนที่ตนเองถนัดมาใช้เพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาเป้าหมาย และการสร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถด้านภาษาให้ดียิ่งขึ้นแรงจูงใจมีบทบาทสำคัญต่อความพร้อมในการเรียนภาษาและมีความสัมพันธ์กับการเรียนด้วยตนเองของผู้เรียน ตลอดทั้งการพัฒนาด้านการสอนของผู้สอนในการเลือกวิธีการสอน หรือการกำหนดเนื้อหาในการสอนในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน (Dornyei, 2001 อ้างถึงใน วิภาณี เพ็ชรหมาก, 2559)

3. เกมคำศัพท์โดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท

3.1 ความหมายของแอปพลิเคชันคาฮูท

โปรแกรม Kahoot คือ เกมที่ตอบสนองต่อการเรียนการสอน ช่วยให้นักเรียนสนุกกับการเรียนโดยเป็นเครื่องมือช่วยในการประเมินผล โดยผ่านการตอบคำถาม การอภิปราย หรือการสำรวจความคิดเห็น

Kahoot เป็นเกมการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย คำถามปรนัย เช่น การตอบคำถาม การอภิปราย หรือการสำรวจคำถาม จะแสดงที่จอหน้าชั้นเรียนและให้นักเรียนตอบคำถามบนอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ของตนเอง เช่น คอมพิวเตอร์ มือถือ หรือไอแพด (งานเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะนิติศาสตร์และรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 2560)

Kahoot คือ แอปพลิเคชันสำหรับสร้างคำถามและตอบคำถาม โดยมีรูปแบบที่ผู้ตอบนั้นต้องอยู่ในสถานที่เดียวกับผู้ถามจึงจะสามารถมองเห็นคำตอบได้ ซึ่งคำถานั้นมีทั้งรูปแบบของคำถามหลายตัวเลือก แบบสอบถามความคิดเห็น และแบบสำรวจ (งานเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะนิติศาสตร์และรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 2560)

กล่าวคือ Kahoot คือแอปพลิเคชันที่สามารถใช้งานได้บนอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ตคอมพิวเตอร์ ถูกออกแบบมาเพื่ออำนวยความสะดวกต่อการเรียนการสอน สามารถใช้สร้างคำถามแบบปรนัย แบบสอบถาม และแบบสำรวจ โดยผู้ใช้งานจะต้องอยู่ในสถานที่เดียวกันเพื่อที่จะสามารถมองเห็นคำถามและตัวเลือกที่ปรากฏอยู่บนจอแสดงผลได้

3.2 การใช้งานแอปพลิเคชันคาฮูท

Kahoot ถูกออกแบบสำหรับการเรียนรู้ทางสังคม โดยผู้เรียนรวมตัวรอบหน้าจอเดียวกัน เช่น หน้าจอโทรทัศน์ กระดานอัจฉริยะ หน้าจอคอมพิวเตอร์หรือใช้เครื่องมือแบบหน้าจอ เช่น Skype, Appair.in และ Google แองเอาร์ท เมื่อเปิด Kahoot จะพบกับเลข PIN ที่ระบบจะสุ่มขึ้นมา ผู้เล่นเข้าเว็บไซต์kahoot.it ตามด้วยการใส่รหัส PIN และชื่อเล่น โดยการใช้อุปกรณ์ใดก็ได้ผ่านเว็บเบราว์เซอร์ จากนั้นจะถูกนำไปหน้าจอ เมื่อชื่อเล่นของผู้เล่นทุกคนปรากฏบนหน้าจอแล้ว ครูกดปุ่มเริ่มเพื่อเริ่มการทบทวน หรือทดสอบในระหว่างการเล่นเกมคำถามและคำตอบที่เลือกได้จะมี 4 คำตอบ ซึ่งจะปรากฏบนหน้าจอหลัก แต่ละคำตอบจะมาพร้อมกับสีและรูปร่างที่ต่างกัน ผู้เรียนจะต้องเลือกหนึ่งในตัวเลือกที่ต้องการตอบ โดยเกมถูกออกแบบมาเพื่อที่ผู้เล่นจะต้องเงยหน้าจากจอของตนเอง เพื่อมองจอร่วมเป็นระยะ เป็นการเพิ่มปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับทั้งครูและเพื่อนร่วมชั้นผู้เรียนจะได้รับคะแนนเมื่อตอบคำถามถูก (สูงสุด 1000 แต้ม โดยให้ตามเวลาที่ใช้ก่อนจะตอบ) หลังจบแต่ละคำถาม ผู้เรียนจะเห็นคะแนนของตนเอง รวมไปถึงลำดับของตนเองเมื่อเทียบกับคนอื่นในห้องเรียนบน

หน้าจอของตนเอง รายชื่อผู้เรียนที่มีคะแนนมากที่สุด 5 อันดับแรกจะถูกแสดงบนหน้าจอหลักเพื่อกระตุ้นการแข่งขันระหว่างผู้เล่น (สุธนา สิริธินดิพันธ์, 2560)

ปกรณ์ สุปินานนท์ (2557) ได้ให้คำแนะนำในการใช้งานแอปพลิเคชัน Kahoot สำหรับนักเรียน ซึ่งสรุปเป็นขั้นตอนได้ดังนี้

1. ให้ผู้เรียนเชื่อมต่อสัญญาณอินเทอร์เน็ตแล้วเข้าไปที่ Kahoot.it
2. ครูแจ้งรหัส Game-pin ให้กับผู้เรียนทราบ เมื่อผู้เรียนใส่รหัสถูกต้องแล้ว ระบบจะให้ผู้เรียนใส่ชื่อ แล้วกดปุ่ม Join game
3. บนจอแสดงผลของครูจะปรากฏรายชื่อผู้เรียนที่ทยอยเข้ามาสู่ระบบ เมื่อผู้เรียนเข้ามาครบจำนวนแล้ว ครูสามารถกดปุ่ม Start เพื่อเริ่มเกม
4. บนจอแสดงผลของครูจะปรากฏคำถามและตัวเลือก รวมถึงแถบนับเวลาถอยหลัง ในขณะเดียวกันผู้เรียนจะเห็นเพียงสัญลักษณ์แทนตัวเลือกแต่ละตัวซึ่งเป็นรูปทรงเรขาคณิตปรากฏบนจอของอุปกรณ์ที่ตนกำลังใช้งาน ผู้เรียนสามารถเลือกตอบได้โดยอ่านคำถามและตัวเลือกจากจอแสดงผลของครู
5. เมื่อผู้เรียนตอบคำถามครบทุกคน หรือหมดเวลาในการตอบคำถามแต่ละข้อ บนหน้าจอของครูจะแสดงผลคะแนนในรูปแบบของแผนภูมิแท่ง ซึ่งแสดงจำนวนนักเรียนที่ตอบในแต่ละข้อพร้อมเฉลยข้อที่ถูก
6. และเมื่อตอบคำถามครบทุกข้อ ระบบยังรวมคะแนน และจัดอันดับว่าใครคือผู้ที่ทำคะแนนได้สูงสุด 5 อันดับแรก พร้อมทั้ง Download ผลสรุปของผู้เรียนแต่ละคนว่าใครตอบผิดหรือตอบถูกในข้อใดเพื่อให้เรียนและครูนำไปพัฒนาผู้เรียนต่อไปเป็นรายบุคคล

3.3 ทฤษฎีการเรียนรู้โดยใช้เกม

Merriam-Webster (n.d.) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับเกม ว่าเป็นกิจกรรมทางร่างกายหรือจิตใจ หรือการแข่งขันที่มีกฎซึ่งทำให้ผู้เล่นมีความเพลิดเพลิน

โลเวล (1971, อ้างถึงใน ประยูร จุลม่วง, 2552) แบ่งประเภทของเกมออกเป็น 3 ประเภทคือ

1. เกมเบื้องต้น (Preliminary Games) เป็นกลุ่มที่สนุกสนาน แบบแผนการเล่นมีความสัมพันธ์กับความคิดรวบยอดน้อยมาก
2. เกมที่สร้างขึ้น (Structured Games) เป็นเกมที่สร้างขึ้นอย่างมีจุดมุ่งหมายที่แน่นอน การสร้างเกมจะสร้างไปตามความคิดรวบยอดที่สอดคล้องกับเนื้อหาของบทเรียน

3. เกมฝึกหัด (Practice Games) เกมนี้จะช่วยเน้นความเข้าใจมากยิ่งขึ้น การจัดเก๋มดังกล่าวควรเริ่มต้นเป็นขั้นตอน ตั้งแต่เกมเบื้องต้นจนถึงเกมที่ซับซ้อน โดยเฉพาะเนื้อหาที่เด็กทำความเข้าใจได้ช้า

ทิตินา แชมมณี (2550 อ้างถึงใน ณรงค์ กาญจนะ, 2553) อธิบายว่า วิธีสอนโดยใช้เกม คือกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

ณรงค์ กาญจนะ (2553) ให้ความหมายของเกมว่า การเล่นเพื่อความสนุกและมีกติกา กำหนดในการแข่งขันและเมื่อนำมาใช้ประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนก็กลายเป็นเกมประกอบการสอน ซึ่งจะทำให้บทเรียนน่าสนใจ มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน และพัฒนากระบวนการในการทำงานร่วมกันของนักเรียนรวมทั้งนักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ของเกมที่ตั้งไว้

ทิตินา (2545 อ้างถึงใน ประยูร จุลม่วง, 2552) ได้จัดแบ่งเกมที่ใช้ในการเรียนการสอนออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

1. เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมตอบคำถาม เป็นต้น
2. เกมแบบมีการแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ ซึ่งเกมส่วนใหญ่จะเป็นเกมในลักษณะนี้ เพราะการแข่งขันจะช่วยเพิ่มความสนุกสนานในการเล่นมากขึ้น เช่น เกมแข่งขันตอบปัญหาสังคมศึกษา

3. เกมจำลองสถานการณ์ เป็นเกมจำลองความเป็นจริง สถานการณ์จริง ซึ่งผู้เล่นจะต้องตัดสินใจจากข้อมูลที่มี และได้รับผลของการตัดสินใจ เหมือนกับที่ควรจะได้รับจริง ซึ่งเกมประเภทนี้แบ่งได้ 2 ลักษณะ คือ

3.1 เป็นเกมที่จำลองความเป็นจริงมาไว้ในกระดานหรือบอร์ด เช่น เกมเศรษฐี เกมแก้ปัญหาความขัดแย้ง (Conflict Resolution)

3.2 เป็นเกมที่จำลองสถานการณ์และบทบาทขึ้นให้เหมือนความเป็นจริงและผู้เล่นจะต้องลงไปเล่นจริงๆ โดยสวมบทบาทเป็นผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง สถานการณ์นั้น

3.4 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

Game-based Learning (GBL) เป็นรูปแบบการสอนที่เริ่มได้รับความสนใจ มีผู้นำมาใช้ทั้งในและต่างประเทศ Eseryel. et al., (2014 อ้างถึงใน ณัฐญา นาคะสันต์ และ ชวณัฐ นาคะสันต์, 2559) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจ การมีส่วนร่วม และความซับซ้อนของปัญหาในการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยศึกษาจาก

เกมแบบดิจิทัล (Digital) โดยเฉพาะเกมออนไลน์ที่ผู้เล่นสามารถเล่นพร้อมกันหลายคน (Massively Multiplayer Online Games) ซึ่งเป็นเกมที่ได้รับการกล่าวถึงว่าสามารถส่งเสริมแรงจูงใจและพัฒนา ศักยภาพการแก้ปัญหาแบบซับซ้อนของผู้เรียนได้ ผลการศึกษาพบว่า แรงจูงใจในการมีส่วนร่วมของ ผู้เรียนตลอดเวลาที่เล่นเกมเป็นตัวกำหนดความสามารถในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน นอกจากนี้ แรงจูงใจ การมีส่วนร่วมและศักยภาพในการแก้ปัญหาของผู้เรียนเป็นผลสำคัญที่เกิดจากธรรมชาติและ การออกแบบเกม ซึ่งต้องออกแบบโดยคำนึงถึงการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและการพัฒนาทักษะการ แก้ปัญหาที่ซับซ้อน ดังนั้น การนำเกมมาประยุกต์ใช้ให้ได้ผล นอกจากจูงใจให้ผู้เรียนสนุกกับบทเรียน แล้ว การออกแบบเกมที่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมยังสามารถพัฒนา ศักยภาพในการแก้ปัญหาของผู้เรียนได้อีกด้วย

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องเช่น สกูล สุขศิริ (2550) พบว่า กลุ่มทดลองมีความรู้สึก อยากเรียนรู้เมื่อทราบว่าตนจะได้เรียนโดยมีเกมเป็นสื่อในการเรียนรู้ ในส่วนของความจำและความ เข้าใจของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างมาก เกมทำให้เกิดเกิดการ เรียนรู้ด้วยตัวเอง รู้สึกสนุกสนานไปกับการเรียนตลอดเวลา

Christos และคณะ (2003 อ้างถึงใน สกูล สุขศิริ, 2550) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับ Web-Based Game ซึ่งเป็น Game Based Learning ประเภทหนึ่งที่มีวิธีการเล่นผ่านระบบเครือข่ายอินเตอรเน็ต เช่น UNIGAME : Social Skills and Knowledge Training เพื่อวิจัยการเรียนรู้ผ่านสื่อ Game Based Learning โดยกลุ่มทดลองคือนักศึกษาในมหาวิทยาลัย วัดผลกระทบของการวิจัยใน ครั้งนี้เพื่อนำผลที่ได้ไปปรับปรุงพัฒนาสื่อการเรียนรู้นวัตกรรมใหม่ๆของการเรียนรู้และเพื่อหาแนวทาง ที่จะทำให้นักศึกษามีการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) เกมนี้จะเน้นให้ผู้เรียนมีการโต้ตอบ (Participation) ในเรื่องของการแก้ไขปัญหา (Problem Solving), มีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ (Effective Communication), ร่วมมือกันเป็นทีม (Team work), การบริหารโครงการ (Project Management) รวมทั้งเรื่องที่เกี่ยวข้องกับทักษะต่างๆ (Soft Skill) เช่น ความรับผิดชอบ (Responsibility), ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity), ความเป็นเจ้าของกิจการ (entrepreneurship), วัฒนธรรมองค์กร (Corporate Culture) ผลที่ได้จากการวิจัยทำให้เชื่อได้ว่า Game Based Learning ช่วยให้นักศึกษาเข้าใจทฤษฎีได้ดีกว่าเพราะพวกเขาได้ฝึกแบบฝึกหัดในเกม นอกจากนั้น นักศึกษายังสนใจที่จะค้นหาความรู้เพิ่มเติมในส่วนที่เกี่ยวข้องด้วยตนเองอีกด้วย นักศึกษามีการ ร่วมมือกันเป็นทีม มีการติดต่อสื่อสารระหว่างกันตลอดเวลา ใช้การปรึกษาหารือกันเพื่อตัดสินใจ และ feedback ที่ได้จากนักศึกษาคือ Game Based Learning ช่วยในกระบวนการพัฒนา ข้อเสนอแนะ ต่างๆในเกมช่วยให้เข้าใจและพัฒนาได้มากขึ้น

3.5 ข้อจำกัดในการใช้เกมเพื่อการสอน

ทิตินา แชมมณี (2550 อ้างถึงใน ณรงค์ กาญจนะ, 2553) กล่าวถึงข้อจำกัดของวิธีสอนโดยใช้เกม ดังนี้

1. เป็นวิธีสอนที่ใช้เวลามาก
2. เป็นวิธีสอนที่มีค่าใช้จ่าย เนื่องจากเกมบางเกมต้องซื้อหามาโดยเฉพาะเกมจำลองสถานการณ์บางเกมมีราคาสูงมาก เนื่องจากการเล่นเกมส่วนใหญ่ ผู้เรียนทุกคนต้องมีวัสดุอุปกรณ์ในการเล่นเฉพาะตน
3. เป็นวิธีสอนที่ขึ้นกับความสามารถของผู้สอน ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างเกม จึงจะสามารถสร้างได้
4. เป็นวิธีสอนที่ต้องอาศัยการเตรียมการมาก เกมเพื่อการฝึกทักษะ แม้จะไม่ยุ่งยากซับซ้อนนัก แต่ผู้สอนจำเป็นต้องจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ในการเล่นให้ผู้เรียนจำนวนมาก เกมการศึกษา และเกมจำลองสถานการณ์ ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาและทดลองใช้จนเข้าใจ ซึ่งต้องอาศัยเวลามาก โดยเฉพาะเกมที่มีความซับซ้อนมาก และผู้เล่นจำนวนมากยังต้องใช้เวลามากขึ้นอีก
5. เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนต้องมีทักษะในการนำการอภิปรายที่มีประสิทธิภาพจึงจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนประมวลและสรุปการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์

จากผลการวิจัยของ ยิ่งเจริญ บุญยัง (2554) เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาเพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา พบว่ามีข้อเสนอแนะและข้อจำกัดบางประการ ซึ่งสรุปได้ว่า

1. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาผู้สอนจะต้องคำนึงถึงความสะดวกคล่องระหว่างเนื้อหาสาระการเรียนรู้กับระยะเวลาในการดำเนินการจัดกิจกรรม ซึ่งหากผู้สอนใช้เนื้อหาสาระมากเกินไปอาจทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนดังกล่าวไม่ประสบผลสำเร็จ หรือผลจากการจัดกิจกรรมอาจไม่เป็นไปตามที่ต้องการ
2. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษา ผู้สอนควรมีรางวัลเพื่อเป็นแรงจูงใจในการดำเนินการจัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นและพยายามแข่งขันให้เป็นผู้ชนะเพื่อรับรางวัลที่ผู้สอนได้จัดเตรียมไว้

จากการศึกษาผลวิจัยที่กล่าวมาข้างต้น ผนวกกับประสบการณ์ในการใช้เกมคำศัพท์ผ่านแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนการสอนของผู้วิจัย สามารถสรุปได้ว่า การใช้เกมเพื่อการสอนถึงแม้จะมีข้อดีและช่วยอำนวยความสะดวกต่อครูผู้สอนและผู้เรียน แต่ก็ยังมีข้อจำกัดบางประการที่หลีกเลี่ยงได้ยาก ดังจะกล่าวถึงต่อไปนี้

ประการแรก คือ ข้อจำกัดด้านเวลา ในการใช้เกมเพื่อการสอน ครูต้องใช้เวลาในการเตรียมการนานกว่าปกติ เนื่องจากต้องเชื่อมโยงเนื้อหาสาระที่ต้องการสอนให้สอดคล้องกับเกมที่ใช้ จึงต้องมีความละเอียดรอบคอบในการวางแผนและประยุกต์ใช้เกม อีกทั้งครูยังต้องบริหารเวลาในคาบเรียนให้รัดกุม จัดการเวลาให้มีความสมดุลกันระหว่างการเล่นเกมและการสอน เพื่อไม่ให้กิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งใช้เวลามากเกินไปจนไม่สามารถทำกิจกรรมอีกอย่างหนึ่งได้อย่างประสบความสำเร็จ

ประการที่สอง คือ ความพร้อมของเครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกมนั้น เช่น อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ หน้าจอแสดงผล คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์เคลื่อนที่ รวมไปถึงสัญญาณอินเทอร์เน็ตและไฟฟ้า หากเกิดกรณีขัดข้องใดๆที่ส่งผลให้ไม่สามารถดำเนินกิจกรรมการเล่นเกมนั้นได้ ในบางครั้งถือเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นความสามารถของผู้สอนและผู้เรียนที่จะแก้ปัญหาเหล่านี้ได้ทันทั่วทั้งที่ หรือบางครั้งอาจใช้เวลานานในการซ่อมแซมและแก้ไข ทำให้กระทบเวลาในการทำกิจกรรมอย่างอื่น

ประการที่สาม เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจของผู้เรียนในแต่ละช่วงวัย ผู้เรียนในบางช่วงวัยต้องการการเสริมแรงเมื่อประสบความสำเร็จหรือล้มเหลวจากการเล่นเกมแตกต่างกัน ครูผู้สอนต้องทำความเข้าใจถึงวิธีที่เหมาะสมในการเสริมแรงต่อผู้เรียนเหล่านั้น และเลือกใช้วิธีการเสริมแรงให้เหมาะสม หากครูละเลยเรื่องการเสริมแรงให้ผู้เรียน การนำเกมกลับมาใช้ซ้ำอีกอาจไม่ประสบผลสำเร็จได้อีกต่อไป และอาจส่งผลต่อทัศนคติของผู้เรียนต่อวิชานั้นๆด้วย

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อมรรัตน์ วงษ์มิตร (2556: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สุภาวรรณ อินตะแก้ว, นิธิดา อติภทรนันท์, และ จารุณี มณีกุล (2557: บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบความรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการเรียนโดยใช้เกมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม และเพื่อศึกษาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษและทักษะสังคมของนักเรียนหลังการเรียนโดยใช้เกมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม ผลการวิจัยสรุปได้ว่า นักเรียนมีความรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษสูงขึ้นหลังการเรียนโดยใช้เกมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม นักเรียนมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ร้อยละ 60 หลังการเรียนโดยใช้เกมการแข่งขันระหว่างกลุ่มและ

นักเรียนมีทักษะสังคมอยู่ในระดับดีมากหลังการเรียนรู้โดยใช้เกมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม
 ปรวีศา นำนบุญจิตร, ชาตรี มณีโกศล, และ ผจงกาญจน์ ภู่วิภาดาวรรณ (2556: บทคัดย่อ)
 ได้ศึกษาผลของการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้
 คำศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ผลการวิจัยสรุปได้ว่า 1) นักเรียนมีความสามารถในการ
 เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2)
 นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยมีค่าเฉลี่ยหลังการสอนสิ้นสุดทันทีกับหลัง
 การสอนสิ้นสุดไปแล้ว 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกัน 3) นักเรียนมีความพึงพอใจหลังการเรียนรู้โดยใช้เกม
 ประกอบการสอนคำศัพท์โดยภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด และทุกเกมนักเรียนมีความพึงพอใจใน
 ระดับมากที่สุด

รมณียา สุธรรมจรรยา (2558: บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการ
 เรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียนด้วยแอปพลิเคชันสำหรับสอนคำศัพท์
 ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษ ผลการวิจัยพบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้
 แอปพลิเคชันสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น
 ประถมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

พร้อมเพื่อน จันทน์นวล และ นิภาพร เฉลิมนิรันดร์ (2560: บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเพื่อ
 เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1 ก่อนและหลัง
 การใช้เกม Kahoot จากผลการวิจัยพบว่า ผลการเรียนรู้วรรณคดีไทยเรื่องกาพย์พระไชยสุริยาโดยใช้
 เกม Kahoot สูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

สุธนา สิริธินดีพันธ์ (2560: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมควบคู่กับการใช้แอป
 พลิเคชัน Kahoot เพื่อพัฒนาทักษะการแต่งประโยค ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า
 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้โดยใช้ชุดกิจกรรมควบคู่กับ
 การใช้แอปพลิเคชันคาฮูท เพื่อพัฒนาการแต่งประโยค ความสามารถและมีทักษะการในการแต่ง
 ประโยคหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตามข้อมูลของงานวิจัยที่ได้ศึกษามาแล้วข้างต้น พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน
 ภายหลังจากการทำกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท หรือเกมประกอบการสอน
 อื่นสูงขึ้น โดยวัดได้จากคะแนนสอบ ทักษะของนักเรียน และความสามารถอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับ
 บทเรียนนั้นๆ ผู้วิจัยมีความเห็นว่า แอปพลิเคชันเกมส่งผลด้านบวกต่อแรงจูงใจของผู้เรียน จึงเป็น
 ประโยชน์อย่างยิ่งหากครูนำกิจกรรมเกมผ่านแอปพลิเคชัน เช่น Kahoot มาช่วยเราให้ผู้เรียนเกิด

ความกระตือรือร้น โดยผนวกเข้ากับเนื้อหาที่จำเป็นหรือเป็นประโยชน์ต่อตัวผู้เรียน เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเรียนรู้คำศัพท์ซึ่งนับว่าเป็นส่วนพื้นฐานสำคัญที่ผู้เรียนจะสามารถนำไปต่อยอดเพื่อพัฒนาทักษะอื่นได้ต่อไป

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

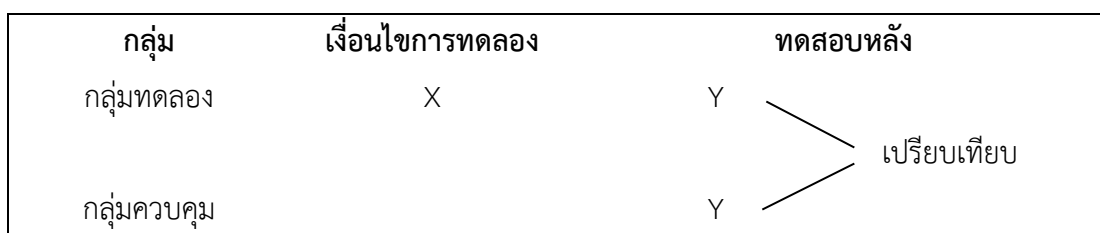
1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสภาราชินี จังหวัดตรัง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 11 ห้อง รวมทั้งสิ้น 416 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสภาราชินี จังหวัดตรัง ภาคเรียนที่ 1 จำนวน 2 ห้อง ได้แก่ ม.6/2 จำนวน 40 คน และ ม.6/3 จำนวน 40 คน รวมทั้งสิ้น 80 คน ได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง (Specified Sampling) โดยการเลือกนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่กำลังศึกษาอยู่ในแผนการเรียนเดียวกัน และมีผลการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในปีการศึกษา 2561 เฉลี่ยอยู่ในระดับใกล้เคียงกัน

2. แบบแผนการวิจัย

แบบแผนที่มีกลุ่มควบคุมและมีการทดสอบหลังอย่างเดี่ยว (Nonequivalent Control-Group Posttest – Only Design) ดังภาพที่ 3.1



ภาพที่ 3.1 แสดงแบบแผนที่มีกลุ่มควบคุมและมีการทดสอบหลังอย่างเดี่ยว

3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษานี้มีขั้นตอนการสร้างและพัฒนาเครื่องมือวิจัย จำนวน 4 ประเภท คือ

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้

3.2 ใบความรู้ เรื่อง Essential Vocabulary for ONET & GAT Preparation

3.3 เกมคำศัพท์ผ่านแอปพลิเคชันคาฮูท

3.4 แบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์

4. การสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพเครื่องมือ

4.1 แผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ช่วงชั้นที่ 4 โดยยึดถือสาระและมาตรฐาน รวมถึงคุณภาพของผู้เรียนเป็นทิศทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ และสิ่งสำคัญคือการนำเอาเครื่องมือในการวิจัย คือ เกมคำศัพท์ที่สร้างขึ้นผ่านแอปพลิเคชันคาฮูท มาบรรจุเข้าเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนรู้

4.2 ใบความรู้ เรื่อง Essential Vocabulary for ONET & GAT Preparation ผู้วิจัยมีขั้นตอนในการสร้างใบความรู้ ดังนี้

4.2.1 คัดเลือกและรวบรวมคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากแหล่งเรียนรู้ของสถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (สทศ.) หนังสืออ่านเพิ่มเติมจากสำนักพิมพ์ต่างๆ และคำศัพท์จากข้อสอบวัดความสามารถทางภาษาอังกฤษ O-NET และ GAT ย้อนหลังตั้งแต่ปีการศึกษา 2558–2561

4.2.2 ผู้วิจัยได้นำคำศัพท์ที่รวบรวมได้ ให้ครูผู้สอนในกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศที่สอนนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสม จนได้คำศัพท์ทั้งหมด 150 คำ

4.3 เกมคำศัพท์ผ่านแอปพลิเคชันคาฮูท

4.3.1 ผู้วิจัยได้ศึกษาการใช้งานแอปพลิเคชันคาฮูท ในวิธีการใช้งานขั้นพื้นฐานและตัวช่วยเพิ่มเติมที่จะช่วยอำนวยความสะดวกและเพิ่มลูกเล่นในการใช้งานเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

4.3.2 สร้างเกมคำศัพท์ในรูปแบบของคำถามปรนัย 4 ตัวเลือก มีคำถามจำนวน 15 ข้อ ต่อเกม 1 เกม รวมทั้งสิ้นจำนวน 3 เกม โดยให้เวลานักเรียนในการตอบคำถามข้อละ 10 วินาที เพื่อให้เหมาะสมกับระยะเวลาในการทำวิจัยในคาบเรียน โดยใช้เกมเป็นกิจกรรมเกมละ 1 คาบ รวม 3 คาบ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้ความรู้เรื่องคำศัพท์จากใบความรู้ที่มอบหมายให้ผู้เรียนได้ศึกษามาก่อนล่วงหน้ามาสร้างเป็นเกม โดยแบ่งคำศัพท์ออกเป็น 3 ชุด ดังตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.1 การแบ่งลำดับคำศัพท์ที่ใช้ทดสอบในเกมคำศัพท์ของนักเรียนกลุ่มทดลอง

เกมที่	คำศัพท์ลำดับที่
1	1-50
2	51-100
3	101-150

4.3.3 ผู้วิจัยนำคำถามพร้อมทั้งคำตอบที่นำไปสร้างเกมให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม จำนวน 3 ท่าน โดยวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นจากความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามแต่ละข้อกับจุดประสงค์หรือเนื้อหา (Index of Item-Objective Congruence หรือ IOC) ได้ค่าความเที่ยงตรงเท่ากับ 0.81 ซึ่งมีค่าอยู่ในระดับสูง (ภาคผนวก ข)

4.4 แบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ หลังจากการใช้เกมคำศัพท์เป็นระยะเวลา 3 คาบแล้ว ผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบจำนวน 20 ข้อ ที่ใช้เวลาในการทำ 30 นาที ซึ่งเป็นแบบทดสอบที่ปรับมาจากข้อสอบวัดความสามารถด้านภาษาอังกฤษ O-NET และ GAT ย้อนหลังตั้งแต่ปีการศึกษา 2558–2561 โดยคัดเลือกเฉพาะข้อสอบวัดทักษะด้านคำศัพท์ โดยแบบทดสอบดังกล่าวทดสอบความสามารถด้านภาษาอังกฤษตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จำแนกออกเป็น 3 หัวข้อ ดังตารางที่ 3.2

ตารางที่ 3.2 แบบทดสอบวัดความสามารถในการจำคำศัพท์ จำแนกเป็น 3 หัวข้อ

หัวข้อ	ข้อที่
1. การใช้คำศัพท์ที่เหมาะสมกับบริบทในประโยค (Meaning in Context)	1-10
2. การวิเคราะห์คำพ้องรูป (Meaning Recognition)	11-15
3. การใช้คำศัพท์เพื่อเติมเต็มประโยคให้สมบูรณ์ (Sentence Completion)	16-20

ทั้งนี้แบบทดสอบวัดความสามารถในการจำคำศัพท์ได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน โดยค่าความได้ค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเท่ากับ 0.90 ซึ่งมีค่าอยู่ในระดับสูง (ภาคผนวก ข)

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยใช้เวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมด 5 สัปดาห์ ตามขั้นตอนในตารางที่ 3.3

ตารางที่ 3.3 ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล

สัปดาห์ที่ 1	ผู้วิจัยแจกใบความรู้ให้นักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมไปศึกษา และท่องจำคำศัพท์มาล่วงหน้า พร้อมชี้แจงวิธีการทดสอบ
สัปดาห์ที่ 2-4	จัดกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งที่ 1-3 โดยใช้คำถามเหมือนกันทั้งในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้เวลาด้านคาบเรียน คาบละ 10 นาที กลุ่มทดลอง: ทดสอบโดยใช้เกมคำศัพท์ผ่านแอปพลิเคชันคาฮูท กลุ่มควบคุม: ทดสอบโดยใช้การถาม-ตอบ ในห้องเรียน โดยผู้วิจัยแสดงคำถามบนจอโปรเจคเตอร์ให้นักเรียนช่วยกันตอบ
สัปดาห์ที่ 5	ให้นักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมทำแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ จำนวน 20 ข้อ โดยใช้เวลา 30 นาที

จากนั้นจึงสรุปและรายงานผลการรวบรวมข้อมูลจากการตรวจแบบทดสอบเก็บคะแนนในสัปดาห์ที่ 5 ลงในแบบบันทึกคะแนน (ภาคผนวก ค)

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

6.1 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบความสามารถในการจำคำศัพท์กลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบความสามารถในการจำคำศัพท์ของกลุ่มทดลองกับเกณฑ์ ใช้สถิติพื้นฐาน ดังนี้

1) ร้อยละ (Percentage)

$$\text{คำนวณได้จากสูตร} \quad \text{ร้อยละ} = \frac{\text{คะแนนที่นักเรียนได้}}{\text{คะแนนเต็ม}} \times 100$$

2) ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)

$$\text{คำนวณได้จากสูตร} \quad \bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ $\bar{X}$ แทน คะแนนเฉลี่ย
 $\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
 N แทน จำนวนนักเรียน

3) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

คำนวณได้จากสูตร $SD. = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$

เมื่อ	SD.	แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	N	แทน จำนวนนักเรียน
	N-1	แทน จำนวนตัวแปรอิสระ
	X	แทน คะแนนของนักเรียนแต่ละคน

6.2 วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตรวจสอบสมมติฐานโดยใช้ โปรแกรม SPSS for Windows

6.2.1 One-Sample T-test เป็นการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยการทดสอบความสามารถในการจำคำศัพท์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมกับเกณฑ์ร้อยละ 70

6.2.2 Independent T-test เป็นการทดสอบหลังอย่างเพียงอย่างเดียว ใช้สำหรับวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบความสามารถในการจำคำศัพท์ของกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องผลของการใช้เกมคำศัพท์ผ่านแอปพลิเคชันคาฮูทที่มีต่อความสามารถในการจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมคำศัพท์ผ่านแอปพลิเคชันคาฮูท ที่มีต่อความสามารถในการจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจำคำศัพท์ของนักเรียนหลังการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ผ่านแอปพลิเคชันคาฮูท ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

การวิเคราะห์ข้อมูล

แบ่งเป็น 2 ขั้นตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมคำศัพท์ผ่านแอปพลิเคชันคาฮูท ที่มีต่อความสามารถในการจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจำคำศัพท์ของนักเรียนหลังการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ผ่านแอปพลิเคชันคาฮูทกับวิธีการเดิมคือการถาม-ตอบในห้องเรียน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจำคำศัพท์ของนักเรียนกลุ่มทดลองกับเกณฑ์ร้อยละ 70 มีผลดังแสดงในตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 สถิติเชิงพรรณนา ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละของคะแนนการทำแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม หลังการใช้เกมคำศัพท์ผ่านแอปพลิเคชันคาฮูท

นักเรียน	จำนวน	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ร้อยละ
กลุ่มทดลอง	40	20	14.13	1.95	70.65
กลุ่มควบคุม	40	20	12.88	2.32	64.40

จากตารางที่ 4.1 สามารถอธิบายได้ว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มทดลองซึ่งใช้เกมคำศัพท์ผ่านแอปพลิเคชันคาฮูท จำนวน 40 คน มีคะแนนการทำแบบทดสอบวัดความสามารถด้านคำศัพท์เฉลี่ยเท่ากับ 14.13 คะแนน และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.95 จากคะแนนเต็ม 20

คะแนน คิดเป็นร้อยละ 70.65 ซึ่งมีคะแนนสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ใช้วิธีการถาม-ตอบในห้องเรียน จำนวน 40 คน มีคะแนนการทำแบบทดสอบวัดความสามารถด้านคำศัพท์เฉลี่ยเท่ากับ 12.88 คะแนน และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.32 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 64.40

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจำคำศัพท์ของนักเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีผลดังแสดงในตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม หลังการใช้เกมคำศัพท์ผ่านแอปพลิเคชันคาฮูท

ห้อง	N	$\bar{X}$	SD	t	Sig
ม.6/2 (กลุ่มทดลอง)	40	14.13	1.95	2.607	0.011
ม.6/3 (กลุ่มควบคุม)	40	12.88	2.32		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

จากตารางที่ 4.2 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลอง จำนวน 40 คน มีคะแนนเฉลี่ยของการทำแบบทดสอบเท่ากับ 14.13 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.95 และนักเรียนกลุ่มควบคุม จำนวน 40 คน มีคะแนนเฉลี่ยของการทำแบบทดสอบเท่ากับ 12.88 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.32 ผลการทดสอบสมมติฐานพบว่า คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.5

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้าวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองที่ศึกษาผลของการใช้เกมคำศัพท์ผ่านแอปพลิเคชันคาฮูทที่มีต่อความสามารถในการจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งสรุปสาระสำคัญและการศึกษาวิจัย ดังนี้

1. วัตถุประสงค์ของการวิจัยและสมมติฐานการวิจัย

1.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมคำศัพท์ผ่านแอปพลิเคชันคาฮูท ที่มีต่อความสามารถในการจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
- 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจำคำศัพท์ของนักเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

1.2 สมมติฐานของการวิจัย

- 1) คะแนนการทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังจากการใช้เกณฑ์คำศัพท์ผ่านแอปพลิเคชันคาฮูทสูงกว่าเกณฑ์คะแนนร้อยละ 70
- 2) คะแนนการทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์หลังจากการใช้เกณฑ์คำศัพท์ผ่านแอปพลิเคชันคาฮูทของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม

2. สรุปผลการวิจัย

- 1) คะแนนการทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนกลุ่มทดลองไม่แตกต่างจากเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 (ร้อยละ 70.65)
- 2) คะแนนการทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังจากการใช้เกมคำศัพท์ผ่านแอปพลิเคชันคาฮูทสูงกว่ากลุ่มควบคุม

3. การอภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาผลของการใช้เกมคำศัพท์ผ่านแอปพลิเคชันคาฮูทที่มีต่อความสามารถในการจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยการทดลองกับนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ผลการวิจัยพบว่า คะแนนการทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนกลุ่มทดลองไม่แตกต่างจากเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบคิดเป็นร้อยละ 70.65 ซึ่งไม่สอดคล้องกับ

สมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะกลุ่มตัวอย่างมีความรู้ ด้านคำศัพท์และมีพื้นฐานวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในระดับที่ดีและใกล้เคียงกันมาก อีกทั้งคำถามในแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์มีความซับซ้อนกว่าคำถามที่ใช้ในเกมคำศัพท์ ถึงแม้จะใช้วัดความรู้ในเรื่องเดียวกันก็ตาม เนื่องจากแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ได้ถูกออกแบบมาโดยปรับมาจากข้อสอบวัดความสามารถด้านภาษาอังกฤษ O-NET และ GAT ซึ่งนักเรียนหลายคนไม่คุ้นเคยกับรูปแบบของแบบทดสอบ ทำให้ผู้เรียนยังทำคะแนนได้ไม่แตกต่างจากเกณฑ์ ผู้วิจัยจึงเสนอแนะว่าผู้สอนควรให้ผู้เรียนฝึกทำแบบทดสอบในรูปแบบที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะในการทำแบบทดสอบ เพิ่มเติมจากทักษะการจำคำศัพท์และความรู้ที่มีอยู่ แนวคิดนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปัญจลักษณ์ ถวาย (2557) ที่กล่าวว่า ถ้าคำศัพท์ถูกใช้อย่างซ้ำๆ ในกิจกรรมหรือแบบฝึกที่ต่างกัน ความรู้คำศัพท์ของผู้เรียนจะเพิ่มพูนมากขึ้น

อย่างไรก็ตาม นักเรียนกลุ่มทดลองมีความสามารถในการจำคำศัพท์ได้ดีกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม โดยสามารถวัดได้จากคะแนนการทำแบบทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์ ซึ่งนักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 14.13 คะแนน ซึ่งสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.88 คะแนน ทั้งนี้ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบ Game Based Learning (สกุล สุขศิริ, 2550) ที่กล่าวว่า การใช้ Game Based Learning เป็นสื่อในการเรียนรู้สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่าทั้งระดับความจำและความเข้าใจ และรูปแบบของ Game Based Learning สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง อีกทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมและทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน เพราะฉะนั้นเราสามารถที่จะใช้ Game Based Learning ไปแทนที่การฝึกรูปแบบเดิมๆ ได้ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ พร่อมเพ็ญ จันทรวล และ นิภาพร เณลินรินทร์ (2560) ซึ่งกล่าวว่า การเรียนรู้ผ่านเกมสามารถส่งผลต่อการเรียนรู้ที่ดีขึ้น เจตคติและพฤติกรรมด้านบวกที่เกี่ยวข้องกับการเรียนของผู้เรียน นอกจากนี้การวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้เรียนแสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนไม่ได้สนใจเพียงแคการเล่นเกมแต่ยังมีความสนใจในการเรียนผ่านการทำแบบทดสอบภายในเกมอีกด้วย

4. ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีแนวคิดที่จะเสนอแนะแก่ผู้เกี่ยวข้องผู้ที่สนใจศึกษาค้นคว้าในครั้งต่อไปโดยมีรายละเอียดดังนี้

4.1 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งนี้

- 1) ควรควบคุมเวลาในการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์และการสอนด้วยวิธีปกติให้เหลื่อมล้ำกันให้น้อยที่สุด
- 2) ควรมีรูปแบบคำถามที่หลากหลายสำหรับใช้ใน เกมคำศัพท์ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความคุ้นเคยกับรูปแบบคำถามที่แปลกใหม่ อันจะส่งผลให้ผู้เรียนมีทักษะในการทำแบบทดสอบที่เพิ่มขึ้น

4.2 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

- 1) ควรเปรียบเทียบคะแนนของการทำแบบทดสอบระหว่างเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมเพิ่มเติมจากคะแนนทดสอบหลังเรียน เพื่อให้เห็นถึงผลที่แตกต่างกันอย่างชัดเจนของการใช้เกมคำศัพท์ผ่านแอปพลิเคชันคาซูทกับวิธีการสอนแบบเดิมมากยิ่งขึ้น
- 2) ควรมีการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ โดยใช้แอปพลิเคชันอื่นที่ถูกพัฒนาขึ้นในอนาคต
- 3) ควรศึกษาและวิจัยเพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการจำศัพท์ (Retention) ของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้เกมคำศัพท์ผ่านแอปพลิเคชัน และกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีปกติ ว่าวิธีการใดสามารถทำให้นักเรียนมีความคงทนทางการเรียนรู้มากกว่ากัน

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัย



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8

รายวิชา ภาษาอังกฤษเพื่อการศึกษาต่อ (อ33220)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ผู้สอน นางสาวกนกวรรณ มากอ้น

หน่วยการเรียนรู้ What do you mean?

เวลาเรียน 1 คาบ

แผนการเรียนรู้เรื่อง Vocabulary for O-Net and GAT Preparation

วันที่

ผลการเรียนรู้

เข้าใจความหมายของคำศัพท์และเลือกใช้ให้เหมาะสมกับบริบทได้

สาระสำคัญ / ความคิดรวบยอด

คำศัพท์เป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนภาษาอังกฤษ หากผู้สื่อสารไม่รู้ความหมายของคำศัพท์ การสื่อสารนั้นก็อาจประสบความสำเร็จได้ ทั้งนี้คำศัพท์บางคำอาจมีได้หลายความหมาย ผู้สื่อสารจะต้องเข้าใจและเลือกใช้ให้เหมาะสมกับบริบทที่แตกต่างกันด้วย

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บอกความหมายของคำศัพท์ หรือคำพ้องความหมายได้โดยวิธีเลือกตอบ (K)
2. จำแนกคำศัพท์เป็นกลุ่ม ที่มีความหมายใกล้เคียงกัน เหมือนกันหรือตรงข้ามกันได้ และนำไปใช้ได้เหมาะสมกับบริบท (P)
3. เข้าร่วม แนะนำ และจัดกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมอย่างเหมาะสม (A)

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
 - 1.1 เข้าเรียนตรงเวลา
 - 1.2 แต่งกายสุภาพ ถูกระเบียบวินัย
 - 1.3 ปฏิบัติตามข้อตกลงของชั้นเรียน

2. ใฝ่เรียนรู้

2.1 มีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมการเรียนรู้

3. มุ่งมั่นในการทำงาน

3.1 ปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มความสามารถ

สมรรถนะ ความสามารถในการสื่อสาร

สาระการเรียนรู้

1. คำศัพท์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สำหรับการเตรียมตัวสอบ O-NET และ GAT (Vocabulary for O-NET and GAT Preparation) จำนวน 150 คำ

2. คำพ้องความหมายและคำตรงข้าม (Synonym / Antonym)

เทคนิคการสอน วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิท (Explicit Teaching Method)

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up and Introduction)

1.1 นักเรียนดู Word Cloud ที่ครูเตรียมไว้จากการสุ่มคำศัพท์ในใบความรู้มารวมกัน ซึ่งมีทั้งคำศัพท์ที่นักเรียนคุ้นเคยและคำศัพท์ยาก

1.3 นักเรียนทดสอบตนเอง โดยการนับจำนวนคำที่นักเรียนรู้ความหมาย

1.4 ครูสุ่มถามความหมายตั้งแต่คำง่ายๆ ไปจนถึงคำยาก

2. ชี้นำเสนอ (Presentation)

2.1 ครูแจกใบความรู้ เรื่อง Vocabulary for O-NET and GAT Preparation

2.2 ครูแนะวิธีการท่องศัพท์โดยการจำความหมายไปพร้อมกับการจำ Synonym และ Antonym เพื่อให้เกิดการเชื่อมโยง ซึ่งช่วยในเรื่องของการจำมากยิ่งขึ้น พร้อมทั้งแนะเทคนิคการจำตามแบบที่นักเรียนแต่ละคนถนัด เช่น การจำเป็นเพลง การยกตัวอย่างประโยค การจำศัพท์เป็นชุดๆ เป็นต้น

3. ชี้นฝึก (Practice)

3.1 นักเรียนเขียน Synonym และ Antonym ที่ตนเองทราบเพิ่มเติมลงในใบความรู้

3.2 นักเรียนจับคู่ผลัดกันทายความหมายศัพท์กับเพื่อน

3.3 ทดสอบคำศัพท์ในต้นคาบถัดไป จำนวน 3 คาบ คาบละ 10 นาที

4. ขั้นสรุป (Wrap-up)

4.1 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากบทเรียน

4.2 ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงประโยชน์และความสำคัญของการรู้คำศัพท์ พร้อมยกตัวอย่างสถานการณ์ปัจจุบัน

ชิ้นงาน/ภาระงาน

ท่องคำศัพท์จากใบความรู้ โดยครูจะแบ่งทบทวนคำศัพท์โดยการทดสอบคำศัพท์ในต้นคาบ ถัดไป จำนวน 3 คาบ คาบละ 10 นาที โดยแบ่งทดสอบวันละ 50 คำ ตามลำดับ โดยการสุ่มถาม ความหมายวันละ 10 คำ และการใช้เกมคำศัพท์ผ่านแอปพลิเคชัน Kahoot

สื่อ/วัสดุอุปกรณ์/แหล่งเรียนรู้

1. Word Cluster
2. เครื่องฉาย Visualizer, จอโปรเจคเตอร์, ไมโครโฟน
3. ใบความรู้ เรื่อง Vocabulary for O-NET and GAT Preparation
4. ชุดคำถาม เรื่อง Meaning Recall จำนวน 3 ชุด
5. เกมคำศัพท์ผ่านแอปพลิเคชัน Kahoot

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
ความรู้ความเข้าใจ (K) 1. บอกความหมายของคำศัพท์ หรือคำพ้องความหมายได้โดยวิธีเลือกตอบ	- สังเกตจากการตอบคำถามในชั้นเรียน	- คำถามที่ครูถามในชั้นเรียน	นักเรียนสามารถการตอบคำถามได้มากกว่า 70%
ทักษะการปฏิบัติ (P) 2. จำแนกคำศัพท์เป็นกลุ่ม ที่มีความหมายใกล้เคียงกัน เหมือนกัน หรือตรงข้ามกันได้ และนำไปใช้ได้เหมาะสมกับบริบท	- สังเกตจากการฝึก	- แบบทดสอบ	นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบได้ถูกต้องมากกว่า 70%
เจตคติ (A) 3. เข้าร่วม แนะนำ และจัดกิจกรรมทางภาษา และวัฒนธรรมอย่างเหมาะสม	- สังเกตจากการร่วมกันแสดงความคิดเห็น	- การอภิปรายและตอบคำถามร่วมกันในชั้นเรียน	นักเรียนสามารถร่วมอภิปรายและตอบคำถามได้มากกว่า 80%

จุดประสงค์	วิธีวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 1. มีวินัย	- สังเกต พฤติกรรมการ ตรงต่อเวลาใน การเข้าเรียน การแต่งกาย และการปฏิบัติ ตามข้อตกลงใน ชั้นเรียน	แบบสังเกต พฤติกรรม	คะแนน 70% ขึ้นไป ถือว่า ผ่านเกณฑ์
2. ใฝ่เรียนรู้	- สังเกต พฤติกรรมการ เรียนรู้ในชั้นเรียน กระตือรือร้นใน การตอบคำถาม และแสดงความ คิดเห็น	แบบสังเกต พฤติกรรม	คะแนน 70% ขึ้นไป ถือว่า ผ่านเกณฑ์
3. มุ่งมั่นในการทำงาน	- สังเกต พฤติกรรมการ ทำงานที่ได้รับ มอบหมาย	แบบสังเกต พฤติกรรม	คะแนน 70% ขึ้นไป ถือว่า ผ่านเกณฑ์
ด้านสมรรถนะ 1. ความสามารถในการ สื่อสาร	- สังเกตการตอบ คำถามในชั้นเรียน - ตรวจ แบบทดสอบ	- คำถามในชั้นเรียน - แบบทดสอบ	นักเรียนสามารถทำ แบบทดสอบได้มากกว่า 70% และตอบคำถามใน ชั้นเรียนได้มากกว่า 80% ถือว่าผ่าน

ใบความรู้ เรื่อง Essential Vocabulary for O-NET and GAT Preparation

No.	Word	Part of Speech	Meaning in Thai	Synonym
1	abandon	v.	ละทิ้ง	desert
2	ability	n.	ความสามารถ	capability
3	proficiency	n.	ประสิทธิภาพ	efficiency
4	abnormal	adj.	ไม่ปกติ, ไม่ธรรมดา	irregular
5	abruptly	adv.	อย่างทันที, อย่างฉับพลัน	suddenly
6	absolutely	adv.	อย่างแน่นอน	completely
7	absurd	adj.	น่าหัวเราะเยาะ	ridiculous
8	accurate	adj.	แม่นยำ, ถูกต้อง	precise
9	accelerate	adj.	เร่งด่วน, รวดเร็ว	expedite
10	acquire	v.	ได้รับ	attain
11	abundant	adj.	เหลือเฟือ, มากมาย	abounding
12	accuse	v.	กล่าวหา, ว่า	blame
13	activate	v.	กระตุ้น	stimulate
14	adapt	v.	ปรับตัว	adjust
15	advantage	n.	ข้อดี, ผลประโยชน์	benefit
16	affair	n.	กิจการ, การงาน	business
17	affluent	adj.	ร่ำรวย, มั่งคั่ง	prosperous
18	add	v.	บวก, เพิ่ม	increase
19	achieve	v.	ประสบความสำเร็จ	succeed
20	acknowledge	v.	ยอมรับ	accept
21	ambiguous	adj.	กำกวม	vague
22	ancestor	n.	บรรพบุรุษ	forefather
23	ancient	adj.	โบราณ	archaic
24	apparent	adj.	เห็นได้ชัด	obvious
25	assure	v.	ทำให้มั่นใจ	ensure
26	assess	v.	ประเมิน	appraise
27	assign	v.	มอบหมาย, นัดแนะ	appoint
28	assemble	v.	ประกอบ	congregate
29	attach	v.	แนบ, ใส่, ติด	enclose
30	ambition	n.	ความทะเยอทะยาน	inspiration

No.	Word	Part of Speech	Meaning in Thai	Synonym
31	behavior	n.	ความประพฤติ	conduct
32	capacity	n.	ความจุ, ความสามารถ	ability
33	category	n.	หมวดหมู่, การจำแนก	classification
34	challenge	v.	ท้าทาย, ทำให้โกรธ	defy
35	circumstance	n.	สิ่งที่เกิดขึ้น	occurrence
36	collapse	v.	พังทลาย, หดลง	relapse
37	collide	v.	ชนกัน, ประสานงา	clash
38	crash	v.	ชน, บดขยี้	crush
39	commodity	n.	สินค้า	merchandise
40	communicate	v.	สื่อสาร, ติดต่อ	convey
41	companion	n.	เพื่อน, มิตร	friend
42	compare	v.	เปรียบเทียบ, เทียบเคียง	correlate
43	compensate	v.	ชดใช้	redeem
44	competitor	n.	คู่แข่ง, ศัตรู	opposer
45	complete	v.	ทำให้สำเร็จ	accomplish,
46	complex	adj.	ซับซ้อน	complicated
47	component	n.	องค์ประกอบ	constituent
48	concentrate	v.	เน้น, จดจ่อ	focus
49	conclude	v.	สรุปความ	summarize
50	condolence	n.	ความเห็นอกเห็นใจ	sympathy
51	conference	n.	การประชุม	convention
52	confidence	n.	ความมั่นใจ	assurance
53	confidential	adj.	ที่เป็นความลับ	secret
54	conscious	adj.	ตระหนัก, เห็นค่า	aware
55	considerable	adj.	มาก	great
56	consist of	v.	ประกอบด้วย	constitute
57	contaminate	v.	ทำให้ปนเปื้อน	stain, adulterate
58	critical	adj.	วิกฤต	vital
59	crucial	adj.	จำเป็น, ขาดไม่ได้	essential
60	convince	v.	โน้มน้าว, ชักจูง	persuade

No.	Word	Part of Speech	Meaning in Thai	Synonym
61	conform	v.	ปฏิบัติตาม	agree
62	convert	v.	เปลี่ยน	alter, change
63	damage	n.	ความเสียหาย	destruction
64	declare	v.	ประกาศ	announce
65	deal with	v.	จัดการ, รับมือ	cope with
66	decline	v.	ลดลง, ปฏิเสธ	deny, decrease
67	detest	v.	ประทุรัง, ต่อต้าน	hate, despise
68	department	n.	การแยกส่วน	section
69	demonstrate	v.	สาธิต	show
70	devastate	v.	กำจัด	demolish
71	device	n.	อุปกรณ์, เครื่องมือ	tool, gadget
72	diagnosis	n.	วิเคราะห์หาสาเหตุ	analysis
73	disorder	v.	ทำให้ผิดปกติ	disorganize
74	drought	n.	ความอดอยาก, ภัยแล้ง	shortage
75	dwelling	n.	ที่อยู่อาศัย	residence
76	effective	adj.	มีประสิทธิภาพ	efficient
77	effort	n.	ความพยายาม	attempt
78	enormous	adj.	มหึมา	gigantic
79	eliminate	v.	กำจัด	demolish
80	entire	adj.	ทั้งหมด	whole, total
81	envious	adj.	ขี้นิง, ขี้อิจฉา	jealous
82	evidence	n.	หลักฐาน	proof
83	exaggerate	v.	พูดเกินจริง	overstate
84	examine	v.	ตรวจสอบ	investigate
85	excuse	n.	ข้ออ้าง, คำอธิบาย	explanation
86	expense	n.	ค่าใช้จ่าย	payment
87	extinguish	v.	ดับไฟ	put out
88	exhibit	v.	แสดง (นิทรรศการ)	expose, show
89	extinct	v.	สูญพันธุ์, หดสิ้น	expire
90	extreme	adj.	สูงสุด	supreme, utmost

No.	Word	Part of Speech	Meaning in Thai	Synonym
91	genuine	adj.	แท้, ตามลิขสิทธิ์	authentic
92	famine	n.	ความอดอยาก	starvation
93	fascinate	v.	ทำให้หลงใหล	captivate, enchant
94	fatal	adj.	ถึงตาย	mortal
95	fee	n.	ค่าธรรมเนียม	fare
96	flexible	adj.	ยืดหยุ่น	elastic
97	forbid	v.	ห้าม	prohibit, restrict
98	foundation	n.	รากฐาน	basement
99	fertile	adj.	อุดมสมบูรณ์	fruitful, profuse
100	get rid of	v.	กำจัด, ทำลาย	dispose of
101	global	adj.	ทั่วโลก	universal
102	gloom	adj.	ความเศร้าโศก	mourning
103	gradually	adv.	ค่อยๆ, ทีละน้อย	little by little
104	habitat	n.	ที่อยู่อาศัย	residence
105	harvest	v.	เก็บเกี่ยว	cultivate
106	hatch	v.	ฟักไข่, กกไข่	brood
107	haunting	adj.	น่าจดจำ	unforgettable
108	hibernation	n.	การจำศีล	fast
109	illegible	adj.	ไม่สามารถอ่านได้	unreadable
110	illiterate	adj.	อ่านไม่ออกเขียนไม่ได้	uneducated
111	illustrate	v.	แสดงให้เห็นด้วยภาพ	elucidate
112	instantly	adv.	ทันที	promptly
113	incredible	adj.	น่าเหลือเชื่อ	unbelievable
114	independent	adj.	อิสระ, พึ่งตนเองได้	self-sufficient
115	indicate	v.	บ่งชี้, ระบุ	specify
116	infant	n.	ทารก	newborn
117	inferior	adj.	ที่รองลงมา	secondary
118	inflammation	n.	แผลพุพอง, การบวม	eruption
119	ingredient	n.	ส่วนประกอบ	element
120	initiate	v.	เริ่มต้น	originate

No.	Word	Part of Speech	Meaning in Thai	Synonym
121	legal	adj.	ถูกกฎหมาย	lawful
122	literally	adv.	แท้จริงแล้ว	virtually
123	luxury	n.	ความหรูหรา	extravagance
124	maintenance	n.	การรักษาสภาพ	sustenance
125	mysterious	adj.	เป็นปริศนา	puzzling
126	moderate	adj.	ระดับกลาง	intermediate
127	migrate	v.	อพยพ, ย้ายเข้า-ออก	immigrate,
128	neglect	v.	เพิกเฉย, ไม่สนใจ	ignore
129	negotiate	v.	ต่อรอง	bargain
130	numerous	adj.	มหาศาล	numberless
131	oppose	v.	ต่อต้าน, คัดค้าน	detest,
132	obstacle	n.	อุปสรรค	obstruction
133	offspring	n.	ลูกหลาน	descendant
134	old	adj.	ชรา, เก่า, แก่	ancient, antique
135	overcome	v.	ได้รับชัยชนะ	surmount, rout
136	pension	n.	เงินบำนาญ	provident fund
137	perceive	v.	เข้าใจ, รับรู้	understand
138	permanent	adj.	ถาวร	everlasting
139	possess	v.	เป็นเจ้าของ	own
140	potential	n.	ความสามารถ, ศักยภาพ	talent
141	previous	adj.	ก่อนหน้า	last, foregoing
142	preserve	v.	สงวน, รักษา	sustain
143	qualification	n.	คุณสมบัติ	feature
144	recall	v.	ระลึก, จำได้	remind
145	release	v.	ปลดปล่อย	liberate
146	reluctant	adj.	ลังเล, ไม่เต็มใจ	unwilling
147	suburb	adj.	ชนบท	rural
148	subtract	v.	หักออก, ลบออก	deduct
149	temporary	adj.	ชั่วคราว	momentary
150	wound	n.	บาดแผล, การบาดเจ็บ	injury

คำถามที่ใช้ในการสร้างเกมคำศัพท์ผ่านแอปพลิเคชันคาฮูท

ชุดที่ 1 คำที่ 1-50



ข้อที่	คำศัพท์ที่ใช้ถาม	ตัวเลือก			
		1	2	3	4
1	ละทิ้ง	abandon	abundant	absurd	adapt
2	เร่งด่วน	accurate	accelerate	acquire	activate
3	โบราณ	ancient	ancestor	attain	absurd
4	ร่ำรวย, มั่งคั่ง	achieve	ambiguous	apparent	affluent
5	พังทลาย, หักลง	collapse	collide	complete	compare
6	คู่แข่ง, ศัตรู	companion	competitor	commodity	compensate
7	ซับซ้อน	concentrate	conclude	complex	convey
8	ความเห็นอกเห็นใจ	condolence	challenge	ambition	inspiration
9	หมวดหมู่, การจำแนก	attach	accuse	category	capacity
10	เน้น, จดจ่อ	communicate	compare	concentrate	component

เฉลยคำตอบ

ข้อที่	เฉลย	ข้อที่	เฉลย
1	abandon	6	competitor
2	accelerate	7	complex
3	ancient	8	condolence
4	affluent	9	category
5	collapse	10	concentrate

คำถามที่ใช้ในการสร้างเกมคำศัพท์ผ่านแอปพลิเคชัน Kahoot

ชุดที่ 2 คำที่ 51-100



ข้อที่	คำศัพท์ที่ใช้ถาม	ตัวเลือก			
		1	2	3	4
1	ที่เป็นความลับ	confidence	confidential	critical	crucial
2	กำจัด	get rid of	forbid	excuse of	envious
3	ทั้งหมด	entire	enormous	extinct	exhibit
4	การวิเคราะห์สาเหตุ	demolish	detest	device	diagnosis
5	หลักฐาน	dwelling	evidence	expense	demonstrate
6	ดับไฟ	eliminate	fascinate	distinguish	fertile
7	ถึงตาย	fatal	forbid	famine	flexible
8	แท้, ตามลิขสิทธิ์	genuine	effort	fare	utmost
9	รากฐาน, พื้นฐาน	starvation	foundation	proof	destruction
10	ประกาศ	declare	detest	demolish	damage

เฉลยคำตอบ

ข้อที่	เฉลย	ข้อที่	เฉลย
1	confidential	6	distinguish
2	get rid of	7	fatal
3	entire	8	genuine
4	diagnosis	9	foundation
5	evidence	10	declare

คำถามที่ใช้ในการสร้างเกมคำศัพท์ผ่านแอปพลิเคชันคาฮูท

ชุดที่ 3 คำที่ 101-150



ข้อที่	คำศัพท์ที่ใช้ถาม	ตัวเลือก			
		1	2	3	4
1	unreadable	illegal	illegible	illiterate	illness
2	cultivate	harvest	culture	capture	harm
3	instantly	gradually	actually	normally	promptly
4	indicate	activate	specify	habitat	magnify
5	illustrate	demonstrate	dedcut	elucidate	liberate
6	legal	lawful	recall	sustain	remind
7	perceive	permit	understand	forgive	predict
8	momentary	permanent	while	temporary	injury
9	negotiate	bargain	rural	detest	include
10	potential	numerous	social	abduct	talent

เฉลยคำตอบ

ข้อที่	เฉลย	ข้อที่	เฉลย
1	illegible	6	lawful
2	harvest	7	understand
3	promptly	8	temporary
4	specify	9	bargain
5	elucidate	10	talent



SAPARACHINEE TRANG SCHOOL

Vocabulary Test for O-NET and GAT Preparation

English for Further Study (E33220) 20 items Time Allotted: 30 minutes

Part I Meaning in Context (Item 1-10)

Direction: Choose the closest meanings of the underlined words in the following sentence.

1. The residents who live across the street from the nightclub have complained because it is so noisy every night.

a. neighbors	b. dwellers
c. landlords	d. housekeepers
2. Difficulty walking may occur temporarily due to insect stings, cuts, bruising, or bone fracture.

a. dreadfully	b. immediately
c. unexpectedly	d. momentarily
3. eBook readers are special devices, such as the Amazon Kindle or Sony Reader, that are specifically designed for reading eBooks and magazines.

a. gadgets	b. strategies
c. machines	d. weapons
4. Most factories and companies normally have quality control procedures in order to check the durability and quality of their merchandizes.

a. methods – services	b. means – productions
c. processes – goods	d. approaches – vehicles
5. An economic analyst's reputation is based on the accuracy of his predictions.

a. notoriety – confidence	b. potential – correctness
c. knowledge – punctuality	d. fame – precision

6. They were **abandoning** the care on the back road **suddenly** being shot by the anonymous guy.

- | | |
|------------------------------|-------------------------|
| a. abundanding – immediately | b. deserting – abruptly |
| c. parking – quickly | d. driving – soon |

7. Searching for an **explanation** to the mysterious of the universe, the Greek mathematician Pythagoras discovered a significant **relationship** between mathematics and musical pitch.

- | | |
|--------------------------------|-------------------------------|
| a. description – cooperation | b. clarification – connection |
| c. instruction – configuration | c. narration – accusation |

8. It was **extremely** hot inside the room, and Jessica wanted to take off her jumper but she couldn't make it because her T-shirt underneath was **stained** with ketchup.

- | | |
|----------------------------|------------------------|
| a. terribly – contaminated | b. swiftly – spotted |
| c. utterly – torn | d. especially – rinsed |

9. Teams that emphasize unity and cooperation tend to **perform** more **efficiently** than those which lack cohesion.

- | | |
|--------------------------|---------------------------|
| a. illustrate – fluently | b. behave – hardly |
| c. act – effectively | d. exhibit – sufficiently |

10. Peter **realized** that manly admitting his lies could **destroy** his relationship with his girlfriend; therefore, he decided not to tell her the truth.

- | | |
|--------------------------|--------------------------|
| a. knew – destruct | b. understood – generate |
| b. confessed – devastate | d. sensed – arouse |

Part 2 Meaning Recognition (Item 11-15)

Direction: Choose the alternative which has the same meaning as the underlined word in the given sentence.

11. Please test the **heat** of the water before bathing your kid.

- The thief was finally arrested by the **heat**.
- My beloved dog has died because of **heat** stroke.
- We went nowhere because of the **heat** during the day time.
- Joe apologized for what he had said in the **heat** of the moment.

12. That gentleman **engaged** Susan as his personal translator.
- The line has been **engaged** since morning.
 - We were accidentally **engaged** in the fight.
 - Timothy got **engaged** to Mary two weeks ago.
 - My parents have **engaged** two workers to repaint our house.
13. The **stand** is full of his fans during the exciting match.
- The spectators are gathered on the cheering **stand**.
 - The singer can see the lyrics on the music **stand**.
 - All cars are not allowed to park in the taxi **stand** here.
 - You can also buy some magazines at the newspaper **stand**.
14. Sometimes we have to accept **change** if we want to move forward.
- I haven't got any **change** from the seller.
 - Jim keeps asking his parents for a **change** of sex.
 - Let's go the beach or the waterfall for a **change**.
 - If you don't stand up and demand a **change**, he'll keep on doing it.
15. Whenever Laura stands in front of the classroom, she always lacks her **confidence**.
- Don't put much **confidence** in him.
 - We have no **confidence** in the sanitary system in our village.
 - It is not ethical for a doctor to reveal his patient's **confidence**.
 - I might not have won her heart if I hadn't had enough **confidence**.

Part 3 Sentence Completion (Item 16-20)

Direction: Choose the alternative to make the sentence(s) meaningful.

16. Paya Thai BTS station is to Suvarnabhumi Airport by an airport rail link.
- | | |
|--------------|----------------|
| a. decorated | b. connected |
| c. equipped | d. constructed |

17. The fingerprints and cigarette ashes at the crime scene the identity of the murderer.

- a. happened – denoted b. occurred – identify
c. left – revealed c. appeared – explored

18. Over the years, we have so many things we don't need that we have to most of them before we move.

- a. accumulate – get rid of
b. compiled – deal with
c. erased – be made of
d. integrated – cope with

19. Carbon, nitrogen, oxygen and water are resources that living things need to survive. Once these chemicals are used by living things, they are recycled and returned to the, ready to be used again.

- a. important – environment b. necessary – incident
c. consumable – circumstance d. natural - contamination

20. An X-ray is an imaging test that has been for decades to help doctors view the inside of the body without having to make an

- a. utilized – observation b. diagnosed – analysis
c. detected – operation d. evaluated – obstacle

***** END OF THE TEST *****

ANSWER KEYS

Vocabulary Test for O-NET and GAT Preparation

Item	Answer	Item	Answer
1	b	11	c
2	d	12	d
3	a	13	a
4	c	14	d
5	d	15	d
6	b	16	b
7	b	17	c
8	a	18	a
9	b	19	a
10	a	20	c

ภาคผนวก ข
ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

แบบสรุปผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ
การหาค่าดัชนีความสอดคล้องของวัตถุประสงค์ (IOC)
โดยใช้เกมคำศัพท์ผ่านแอปพลิเคชัน Kahoot

เกมที่	ค่า IOC ที่วัดได้จากผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC เฉลี่ย	การแปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	0.6	0.8	0.8	0.73	ใช้ได้
2	0.9	1.0	0.9	0.93	ใช้ได้
3	0.7	0.8	0.8	0.77	ใช้ได้
ค่า IOC เฉลี่ยของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน				0.81	ใช้ได้

ความคิดเห็น / ข้อเสนอแนะ

1. ควรเรียงคำถามที่ใช้ในเกมจากง่ายไปยาก แก้ไขได้โดยการปิดการสุ่มคำถามในแอปพลิเคชัน
2. ควรเพิ่มรูปภาพประกอบคำถามในแต่ละข้อ โดยให้สอดคล้องกับคำศัพท์ที่ใช้ถาม

ลงชื่อ ผู้ประเมิน ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(นางสาวเวฬา อิศระกิมทานนท์) (นางธนัชชา อัดบุตร)
ครู กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ ครู กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(นางธมลวรรณ ฤทธิ์หมื่น)
หัวหน้ากลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ

แบบสรุปผลการประเมินค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบ (IOC)
เรื่อง Essential Vocabulary for O-NET and GAT Preparation จำนวน 20 ข้อ

ข้อที่	คะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่า IOC	การแปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
5	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
7	+1	0	0	1	0.34	ปรับปรุง/แก้ไข
8	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
10	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
15	0	+1	0	1	0.34	ปรับปรุง/แก้ไข
16	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
17	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
18	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
19	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
20	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
ค่า IOC เฉลี่ยของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน					0.90	ใช้ได้

สรุปผลการประเมินค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบ: แบบทดสอบนี้มีความ
 เที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเท่ากับ 0.90 สามารถนำไปใช้ได้จริง แต่ต้องปรับปรุงแก้ไขบางข้อ ได้แก่ ข้อ 7
 และ ข้อ 15

ลงชื่อ	ลงชื่อ	ลงชื่อ
(นางสาวเวฬา อิศระกิมทานนท์)	(นางธนัชชา อัดบุตร)	(นางธมลวรรณ ฤทธิ์หมื่น)
ครู กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ	ครู กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ	หัวหน้ากลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ
ผู้ประเมินคนที่ 1	ผู้ประเมินคนที่ 2	ผู้ประเมินคนที่ 3

ภาคผนวก ค

แบบบันทึกคะแนนการทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์

แบบบันทึกคะแนนการทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์

เรื่อง Essential Vocabulary for O-NET and GAT Preparation คะแนนเต็ม 20

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนสภาราชินี จังหวัดตรัง

เลขที่	เลขประจำตัว	ชื่อ-สกุล	คะแนนที่ได้	ผลการประเมิน
1	31651	นาย เจริญมัน ญัทธิยศกุล	13	ไม่ผ่าน
2	31652	นาย เทพสิทธิ์ ทองสีอ่อน	15	ผ่าน
3	31653	นาย ชนม์บวร ด้วงนัย	17	ผ่าน
4	31654	นาย ชินพงศ์ รักใหม่	17	ผ่าน
5	31655	นาย ญัตตชัย แซ่เจียง	14	ผ่าน
6	31656	นาย ญันนันท รณแสง	12	ไม่ผ่าน
7	31657	นาย ญูปศักดิ์ รอดสวัสดิ์	13	ไม่ผ่าน
8	31658	นาย ธนพงษ์ สุทธิโกชน	14	ผ่าน
9	31659	นาย อีรณ สิริโสภณวรกุล	14	ผ่าน
10	31660	นาย วชิรวิทย์ ขาวเขียว	13	ไม่ผ่าน
11	31661	นาย วชิรินทร์ เสาวภาคย์	15	ผ่าน
12	31662	นางสาว เบญญา สงเสน	16	ผ่าน
13	31663	นางสาว เบญญาภา จันทรหอม	17	ผ่าน
14	31664	นางสาว กติยา อยู่คง	13	ไม่ผ่าน
15	31665	นางสาว ก่อกานต์ เนตรประชา	12	ไม่ผ่าน
16	31666	นางสาว กัญญาณัฐ นวนทอง	17	ผ่าน
17	31667	นางสาว กานต์ธีรา กังแฮ	14	ผ่าน
18	31668	นางสาว กุลธิดา แก้วยัง	15	ผ่าน
19	31669	นางสาว ครองขวัญ ไทงาม	13	ไม่ผ่าน
20	31670	นางสาว ชญาดา ทองแดง	14	ผ่าน
21	31671	นางสาว ชนกนันท์ สามห้วย	12	ไม่ผ่าน
22	31672	นางสาว จุณิสรา ชูบัว	12	ไม่ผ่าน
23	31673	นางสาว ดวงกมล ทองฤทธิ์	18	ผ่าน
24	31674	นางสาว ัญญวลัย วินสน	12	ไม่ผ่าน
25	31675	นางสาว ปิติตา สิทธิชัย	16	ผ่าน
26	31676	นางสาว ประภาสิริ มกรพันธุ์	12	ไม่ผ่าน
27	31677	นางสาว ปาลิตา สุดหาร	13	ไม่ผ่าน
28	31678	นางสาว ปุณยภา ทองฤทธิ์	10	ไม่ผ่าน
29	31679	นางสาว ปุณณดา คำคง	16	ผ่าน
30	31680	นางสาว พรธณไพลิน กิมนวล	14	ผ่าน
31	31681	นางสาว พัชรมัย พุ่มทอง	12	ไม่ผ่าน
32	31682	นางสาว พิมพ์รัตน์ งามยัง	14	ผ่าน
33	31683	นางสาว มรกต จันทฤทธิ์	15	ผ่าน
34	31684	นางสาว วนัชดา ปูเงิน	16	ผ่าน
35	31685	นางสาว วรัญญา ช่วยสุวรรณ	10	ไม่ผ่าน
36	31686	นางสาว ศศิณิกา เอี่ยมละม่อม	16	ผ่าน
37	31687	นางสาว สุธาทิพย์ คำช่วย	15	ผ่าน
38	31688	นางสาว สุวลักษณ์ บัวกิ่ง	16	ผ่าน
39	31689	นางสาว อัญญรัตน์ ชูชาติ	13	ไม่ผ่าน
40	31690	นางสาว อาวีรัตน์ วัฒนสถิตย์น	15	ผ่าน

แบบบันทึกคะแนนการทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์

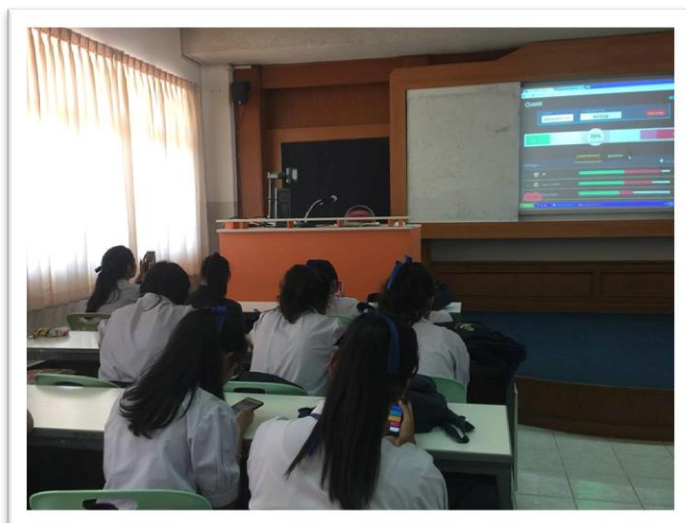
เรื่อง Essential Vocabulary for O-NET and GAT Preparation คะแนนเต็ม 20

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/3 โรงเรียนสภาราชินี จังหวัดตรัง

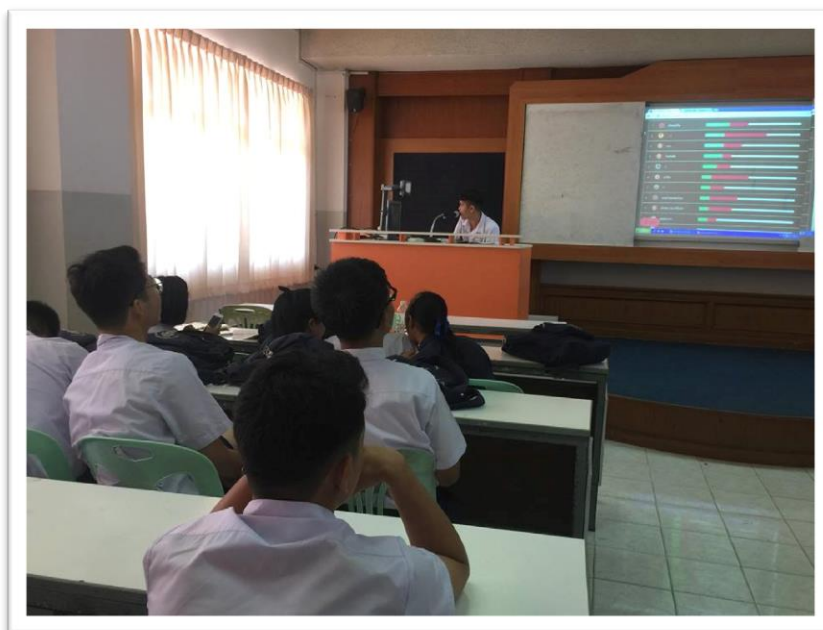
เลขที่	เลขประจำตัว	ชื่อ-สกุล	คะแนนที่ได้	ผลการประเมิน
1	31690	นาย กิตติพงศ์ หมกรอด	13	ไม่ผ่าน
2	31691	นาย ขวรัตน์ ลั่นสิน	11	ไม่ผ่าน
3	31692	นาย ญัฐวัฒน์ นิมนวล	14	ผ่าน
4	31693	นาย ญัฐปคัลป์ จิตบุญ	9	ไม่ผ่าน
5	31694	นาย ธนวัฒน์ รัตนวิไล	11	ไม่ผ่าน
6	31695	นาย ธนัท ชูมาก	12	ไม่ผ่าน
7	31696	นาย นราวิชญ์ เสมามิ่ง	12	ไม่ผ่าน
8	31697	นาย ปณณวิชญ์ สุดศรี	14	ผ่าน
9	31698	นาย พรพิสิทธิ์ สุขรัตน์	10	ไม่ผ่าน
10	31699	นาย พรภวิชัย คั่นมาก	17	ผ่าน
11	31700	นาย ภูมิพศ นวลนิม	13	ไม่ผ่าน
12	31701	นาย ภูติศ พานิชกุล	15	ผ่าน
13	31702	นางสาว อรุชา แด่มประสิทธิ์	16	ผ่าน
14	31703	นางสาว เกตน์สิริ แดงชู	11	ไม่ผ่าน
15	31704	นางสาว เกศมณี ขุหอยทอง	12	ไม่ผ่าน
16	31705	นางสาว กนกพร จิตขาว	11	ไม่ผ่าน
17	31706	นางสาว กัญญาณัฐ จันทร์ทิพย์	10	ไม่ผ่าน
18	31707	นางสาว กลัณัสสร ไทยกลาง	9	ไม่ผ่าน
19	31708	นางสาว ณัฐนารี ลิกะไชย	16	ผ่าน
20	31709	นางสาว ณัฐพร คชภูมิ	15	ผ่าน
21	31710	นางสาว ณัฐสุดา สุขสง	12	ไม่ผ่าน
22	31711	นางสาว ทิพาณี แสงตัน	14	ผ่าน
23	31712	นางสาว บุตรีพร ราชสงค์	17	ผ่าน
24	31713	นางสาว ปภาณิจ สิทธิชัย	9	ไม่ผ่าน
25	31714	นางสาว ประภัสรา มีปลอด	10	ไม่ผ่าน
26	31715	นางสาว ปิยาพัชร ง่วนสน	13	ไม่ผ่าน
27	31716	นางสาว พรนภัส แซ่ตัน	14	ผ่าน
28	31717	นางสาว พลอยสวย แสงแสวง	13	ไม่ผ่าน
29	31718	นางสาว รัชชิตา วงศ์น้อย	16	ผ่าน
30	31719	นางสาว วิจิตรตรี ตรังคนสิน	14	ผ่าน
31	31720	นางสาว ศันศันย์ พิทักษ์ลิมน	11	ไม่ผ่าน
32	31721	นางสาว ศุภาพิชญ์ ส่อสืบ	17	ผ่าน
33	31722	นางสาว สัชฌญา พรหมเสนะ	13	ไม่ผ่าน
34	31723	นางสาว สุวิภรณ์ รอดภัย	11	ไม่ผ่าน
35	31724	นางสาว อัจฉรา ทำจัน	14	ผ่าน
36	31725	นางสาว อภาวรรณ แก้วพิทักษ์	12	ไม่ผ่าน
37	31726	นางสาว เกสรา ไชยรัตน์	12	ไม่ผ่าน
38	31727	นางสาว เบญญาภา ถนอมใจ	15	ผ่าน
39	31728	นางสาว เพชรลดา เกียงเอีย	16	ผ่าน
40	31729	นางสาว กมลทิพย์ คงเอียด	11	ไม่ผ่าน

ภาคผนวก ง

ภาพถ่าย



ผลคะแนนจากการเล่นเกมคำศัพท์แสดงบนจอโปรเจคเตอร์



นักเรียนกลุ่มทดลองร่วมกันเล่นเกมคำศัพท์ผ่านแอปพลิเคชันคาซูท



นักเรียนกลุ่มทดลองให้ความร่วมมืออย่างเต็มที่



ภาพผู้วิจัยและนักเรียนกลุ่มทดลอง

ประวัติผู้วิจัย



- ชื่อ - สกุล นักศึกษา นางสาวกนกวรรณ มากอ้น
- วัน/เดือน/ปีเกิด 27 มกราคม 2535
- สถานที่เกิด อำเภอเมืองตรัง จังหวัดตรัง
- ที่อยู่ปัจจุบัน เลขที่ 167 หมู่ที่ 6 ตำบลบ้านโพธิ์ อำเภอเมืองตรัง จังหวัดตรัง 92000
- โทรศัพท์ 086-3221938 E-mail: kanokwan.mark@gmail.com
- สถานที่ทำงานปัจจุบัน โรงเรียนสภาราชินี จังหวัดตรัง
- 142 ถนนวิเศษกุล ตำบลทับเที่ยง อำเภอเมืองตรัง จังหวัดตรัง 92000
- สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 13
- ประวัติการศึกษา
- ปี 2552 มัธยมศึกษาตอนปลาย
โรงเรียนวิทยาศาสตร์จุฬาภรณราชวิทยาลัย ตรัง
 - ปี 2557 Advanced English Certificate of Achievement
Kaplan International College London (KICL)
 - ปี 2558 ศิลปศาสตรบัณฑิต (ภาษาอังกฤษ)
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน
 - ปัจจุบัน กำลังศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาวิชาชีพครู
วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคใต้ อ.ทุ่งสง จ.นครศรีธรรมราช

บรรณานุกรม

- งานเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์และรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา. (2560). **การใช้โปรแกรม Kahoot สำหรับช่วยในเรื่องการเรียนการสอน**. ค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2562, จาก <http://km.buu.ac.th/public/backend/upload/article/file/document150155566125163400.pdf>
- ณรงค์ กาญจนะ. (2553). เทคนิคการใช้เกมประกอบการสอน. **เทคนิคและทักษะการสอนเบื้องต้น, (2)**, 62. ค้นเมื่อ 27 กุมภาพันธ์ 2562, จาก http://oservice.skru.ac.th/ebookft/694/chapter_3.pdf
- ณัฐญา นาคะสันต์ และ ชวณัฐ นาคะสันต์. (2559). เกม: นวัตกรรมเพื่อการศึกษาเชิงสร้างสรรค์. **วารสารร่มพฤกษ์ มหาวิทยาลัยเกริก, 34(3)**, 160. ค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2562, จาก <http://www.educ.chandra.ac.th/stu/images/pdf/901.pdf>
- ปกรณ์ สุปินานนท์. (2557). **ไม่จ้อห้องเรียนอัจฉริยะ ด้วย Kahoot**. ค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2562, จาก <http://oknation.nationtv.tv/blog/learning/2014/11/01/entry-1>
- ปรีวิศา นำบุญจิตร, ชาทรี มณีโกศล, และ พงกกาญจน์ ภูวิภาตววรรณ. (2556). ผลของการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่. **วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง, 3(2)**, 120-128, ค้นเมื่อ 26 กุมภาพันธ์ 2562, จาก <https://www.tci-thaijo.org/index.php/JLPRU/article/view/33217/28233>
- ประยูร จุลม่วง. (2552). การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ รายวิชา ภูมิเศรษฐศาสตร์ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคนิคขอนแก่น. **วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา, 32(2)**, 57-64. ค้นเมื่อ 27 กุมภาพันธ์ 2562, จาก <https://www.tci-thaijo.org/index.php/EDKKUJ/issue/view/4889>

- ปัญญาลักษณ์ ถวาย. (2557). การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนประถมสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จ
เจ้าพระยาที่เรียนโดยใช้แบบฝึกกิจกรรมเพิ่มพูนคำศัพท์ร่วมกับการอ่าน. คณะ
ศึกษาศาสตร์. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พรศักดิ์ หนูวงศ์. (2560). การใช้สื่อสภาพจริงเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ
ความรู้ ด้านคำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5.
(วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์).
- พร้อมเพื่อน จันทน์นวล และ นิภาพร เณลินิรันดร. (2560). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Kahoot
เพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้วรรณคดีไทย. วารสารศึกษาศาสตรมหาวิทยาลัยศิลปากร, 15(2),
92-100, ค้นเมื่อ 26 กุมภาพันธ์ 2562, จาก <https://www.tcithaijo.org/index.php/suedujournal/article/view/174917/125189>
- ยิ่งเจริญ บุญยัง. (2554). การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาเพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ เรื่อง
การบันทึกรายการเกี่ยวกับสินค้าในสมุดรายวันทั่วไป วิชา บัญชีเบื้องต้น 2 ของนักศึกษา
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) วิทยาลัยอาชีวศึกษาดุสิตพัฒนชกการ.
วิจัยการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: วิทยาลัยอาชีวศึกษาดุสิตพัฒนชกการ.
- รมณียา สุธรรมจรรยา. (2558). ผลการใช้แอปพลิเคชันสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ต
วิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สังกัดสำนักเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษาราชบุรี เขต 2. วารสาร Veridian E-Journal มหาวิทยาลัยศิลปากร, 9(2),
1030-1045, ค้นเมื่อ 26 กุมภาพันธ์ 2562, จาก <https://www.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/66974/54691>
- วิภาณี เพ็ชรมาก. (2560). กลวิธีการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3
ในสังกัดกรุงเทพมหานครที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษต่างกัน.
(วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์).
- สกุล สุขศิริ. (2550). ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรูแบบ Game Based Learning. (สารนิพนธ์
ปริญญา วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์).

สุธนา สิริธินดีพันธ์. (2560). ผลการใช้ชุดกิจกรรมควบคู่กับการใช้แอปพลิเคชันคาฮูท เพื่อพัฒนาทักษะการแต่งประโยค ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. การศึกษาค้นคว้าอิสระ. กรุงเทพฯ: โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

สุภาวรรณ อินตะแก้ว, นิธิดา อติภทรนันท์ และ จารุณี มณีกุล. (2557). การใช้เกมการแข่งขันระหว่างกลุ่มเพื่อส่งเสริมความรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ และทักษะสังคมของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วารสารพินเนศวร์สาร, 10(1), 101-1012, ค้นเมื่อ 26 กุมภาพันธ์ 2562, จาก <https://www.tci-thaijo.org/index.php/pikanasan/article/view/97683/76074>

สำนักคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี. (2559). คู่มือการใช้งาน Kahoot. ค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2562, จาก http://modps62.lib.kmutt.ac.th/files/Manual_Kahoot.pdf

สำเนา ศรีประมงค์. (2547). การศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง. (ปริญญาานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ).

หทัย ดาวสดใส และ จันทร์ทรงกลด คชเสนี. (2554). การศึกษากลวิธีการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนหลักสูตรภาษาอังกฤษระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ. วารสาร มหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์, 3(3), 96. ค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2562, จาก <https://www.tci-thaijo.org/index.php/pnujr/article/view/53716>

เหียงน ถิ หนือ อี. (2556). การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม. (สารนิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ).

อมรรัตน์ วงษ์มิตร. (2559). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, วิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี).

Merrium-Webster (n.d.). **Definition of Game.** Retrieved February 27, 2019, from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/game>