



การพัฒนาบอร์ดเกมเรื่อง Going to the Movies เพื่อใช้ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

Creating the “Going to the Movies” Board Game for Enhancing English Vocabulary Learning Among 4th Grade Students

ภูษิตา นกสกุล, อรัญญา ศรีจงใจ*

Phusitha Noksakul, Aranya Srijongjai

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพมหานคร 10110

Faculty of Humanities, Srinakarinwirot University, Bangkok 10110 Thailand

*Corresponding author E-mail: aranya@g.swu.ac.th

(Received: May 8 2023; Revised: June 20 2023; Accepted: July 18 2023)

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาบอร์ดเกม Going to the Movies ที่ใช้ส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 (2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการใช้บอร์ดเกม (3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 60 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วย (1) แผนการจัดการเรียนรู้ (2) บอร์ดเกมเรื่อง Going to the Movies (3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ (4) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการใช้บอร์ดเกมในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test)

ผลการศึกษาพบว่า (1) บอร์ดเกมเรื่อง Going to the Movies ที่ใช้ส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 77.13/81.33 ซึ่งสอดคล้องกับเกณฑ์ประสิทธิภาพที่กำหนดไว้ คือ 80/80 (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังใช้บอร์ดเกมสูงกว่าก่อนใช้บอร์ดเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : บอร์ดเกม; การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ; ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์



Abstract

This research aimed to achieve three primary objectives: 1) develop the “Going to the Movies” board game as an effective tool for enhancing English vocabulary learning among 4th-grade students, with a target efficiency criterion of 80/80; 2) compare the students’ English vocabulary learning achievement before and after utilizing the board game; and 3) investigate the students’ satisfaction with the board game as a tool for English vocabulary learning. The sample consisted of 60 4th-grade students from Srinakharinwirot University Prasarnmit Demonstration School (Elementary) during the first semester of the 2022 academic year, selected through purposive sampling. Research instruments included 1) a comprehensive lesson plan, 2) the “Going to the Movies” board game, 3) an English vocabulary learning achievement test, and 4) a satisfaction questionnaire related to the board game’s use for vocabulary learning. Data analysis utilized percentages, means, standard deviation, and t-tests.

The research yielded the following outcomes: 1) the “Going to the Movies” board game demonstrated an efficiency of 77.13/81.33 in enhancing 4th-grade students’ English vocabulary learning, meeting the targeted efficiency criterion of 80/80; 2) students’ English vocabulary learning achievement significantly improved after utilizing the board game, with a statistically significant level of 0.1; and 3) students expressed the highest level of satisfaction with the board game as a valuable tool for vocabulary learning.

Keywords : board game; English vocabulary learning; vocabulary learning achievement



บทนำ

ประเทศไทยกำหนดให้วิชาภาษาอังกฤษอยู่ในรายวิชาพื้นฐานของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 โดยมีจุดมุ่งหมายสำคัญของการเรียนการสอน คือ การให้ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ผ่านการใช้ทักษะต่าง ๆ ทั้ง 4 ทักษะ คือ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ตลอดจนการมุ่งให้ผู้เรียนมีทักษะในการเรียนรู้ตลอดชีวิต (ปาหนัน วรรณสุข และจิรพร ชะโน, 2563: 38) ทั้งนี้ ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ การเรียนรู้คำศัพท์ถือเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญ ดังที่ เหยียน ถิ หลิว อี้ (2556: 1) ได้กล่าวไว้ว่า คำศัพท์เป็นพื้นฐานในการพัฒนาทักษะทั้ง 4 ทักษะ การที่ผู้เรียนรู้จักคำศัพท์และความหมายจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำคำศัพท์มาสร้างเป็นกลุ่มคำ ข้อความ หรือประโยคเพื่อใช้ในการสื่อสาร ทำให้เข้าใจสิ่งที่ผู้อื่นต้องการสื่อสารและช่วยให้สื่อสารกับผู้อื่นได้ ซึ่งสอดคล้องกับ Thornbury (1999: 1) ที่กล่าวว่าหากผู้เรียนไม่มีความรู้เกี่ยวกับไวยากรณ์ การสื่อสารก็จะเกิดขึ้นได้น้อยมาก แต่ถ้าหากผู้เรียนไม่มีความรู้ด้านคำศัพท์ การสื่อสารก็จะไม่เกิดขึ้นเลย ดังนั้น จึงอาจจะสรุปได้ว่าหากต้องการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนควรต้องมีความรู้ด้านคำศัพท์ด้วยเช่นกัน

ด้วยเล็งเห็นความสำคัญของการเรียนรู้คำศัพท์ กระทรวงศึกษาธิการจึงได้กำหนดไว้ว่า เมื่อผู้เรียนจบการศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้เรียนควรมีทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษทั้ง 4 ทักษะ ได้อย่างมีประสิทธิภาพภายในวงคำศัพท์ประมาณ 1,250 - 1,300 คำ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 223) อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันพบว่า นักเรียนไทยยังคงมีปัญหาเกี่ยวกับการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยจาร์ส จันเทศ (2562: 2) ได้สรุปประเด็นปัญหาสำคัญไว้ 3 ด้าน คือ ปัญหาด้านความรู้ความเข้าใจคำศัพท์ ปัญหาด้านการจดจำคำศัพท์ และปัญหานักเรียนมีคลังคำศัพท์น้อย การจัดการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษจึงควรพิจารณาประเด็นเหล่านี้ร่วมกับปัจจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องด้วย

ทั้งนี้ วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีหลายแนวทาง Nation (2003: 60) ได้แบ่งหลักการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษออกเป็น 3 วิธี ได้แก่ 1) การเลือกเนื้อหาและจัดลำดับเนื้อหาด้วยการเลือกคำศัพท์จากความถี่ในการพบเห็น และให้นักเรียนได้ฝึกใช้คำศัพท์อย่างพอเพียง 2) การนำเสนอคำศัพท์ โดยผู้สอนเลือกนำเสนอคำศัพท์ที่พบได้บ่อย และ 3) กลวิธีในการใช้คำศัพท์ด้วยการฝึกฝนการเชื่อมโยงคำศัพท์กับความหมาย ดังนั้น ในการสอนคำศัพท์จึงควรมีการจัดการเรียนการสอนแบบมีขั้นตอน เลือกคำศัพท์ที่ผู้เรียนสามารถพบเห็นในชีวิตประจำวันมาใช้ในการสอน และจัดการเรียนการสอนคำศัพท์โดยหมั่นให้ผู้เรียนมีการฝึกฝนให้คุ้นเคยกับคำศัพท์อยู่เสมอ นอกจากนี้ ดุสิตา ชันธพงษ์ (2560:

24-26) ได้แนะนำว่าในบริบทของประเทศไทยที่เน้นการสอนภาษาอังกฤษตามแนวการสื่อสาร ผู้สอนควรเลือกวิธีการสอนคำศัพท์ให้เหมาะสมกับผู้เรียน เพื่อกระตุ้นความสนใจการเรียนรู้คำศัพท์ของผู้เรียน เพิ่มแรงจูงใจในการเรียน และให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของตนเอง

การใช้บอร์ดเกม (Board Game) หรือ เกมกระดาน เป็นทางเลือกหนึ่งที่น่าสนใจนำมาใช้กันอย่างแพร่หลายในการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษในปัจจุบัน เนื่องจากเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลินและเกิดแรงจูงใจในการเรียน (ปริยานุช บัวผัน, 2564: 33-34) ทั้งนี้ การใช้บอร์ดเกมมีข้อดีต่อผู้เรียนในหลากหลายด้าน เช่น การที่ผู้เรียนได้เสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ การให้เหตุผล หรือการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างการเล่น (Mohd Yusof et al., 2016: 171) ตลอดจนการเล่นบอร์ดเกมยังสามารถส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้อีกด้วย (O'Neill & Holmes, 2022: 62)

บอร์ดเกมมีหลากหลายประเภท โดย Silverman (2013) ได้จำแนกบอร์ดเกมออกเป็น 6 ประเภท ได้แก่ 1) บอร์ดเกมแบบครอบครัวหรือบอร์ดเกมแบบดั้งเดิม (Family Games and Classic Board Games) ที่มีลักษณะการเล่นที่เริ่มจากจุดเริ่มต้นไปยังจุดเส้นชัย โดยใช้องค์ประกอบด้านคะแนนและเรื่องโชคเข้ามาเกี่ยวข้องระหว่างการเล่น 2) บอร์ดเกมแบบยุโรป (Euro-Style Games) เป็นบอร์ดเกมที่มีกฎและกติกาไม่ซับซ้อน เน้นการสะสมแต้มและการต่อรองระหว่างผู้เล่นเพื่อให้ได้ชัยชนะ 3) บอร์ดเกมการสร้างชุดไพ่ (Deck-Building Games) มีลักษณะที่ผู้เล่นจะได้รับชุดไพ่ระหว่างการเล่น และต้องออกแบบการสะสมไพ่ของตัวเองโดยซื้อไพ่จากกองกลาง 4) บอร์ดเกมวางแผนเชิงนามธรรม (Abstract Strategy Games) เป็นบอร์ดเกมที่ผู้เล่น 2 คนแข่งขันกันด้วยการวางแผนกลยุทธ์เพื่อที่จะเอาชนะฝ่ายตรงข้าม ตัวอย่างของบอร์ดเกมชนิดนี้ได้แก่ หมากกรุก และหมากฮอส 5) บอร์ดเกมวางแผน (Strategy Games) เป็นบอร์ดเกมที่ผู้เล่นต้องอาศัยการร่วมมือกันหรือแข่งขันกันตามเรื่องราวที่กำหนดในบอร์ดเกม มักจะใช้เวลาในการเล่นค่อนข้างนาน เนื่องจากผู้เล่นต้องวางแผนในการคิดกลยุทธ์ต่าง ๆ ในการสร้างพันธมิตรหรือการกำจัดฝ่ายตรงข้าม 6) บอร์ดเกมวางแผนในรูปแบบที่ใช้ไพ่ (Card-Based Strategy Games) เป็นบอร์ดเกมวางแผนที่ใช้ไพ่ในการวางกลยุทธ์ในการเล่น โดยต้องอาศัยโชคในการสุ่มที่จะได้ไพ่ ซึ่งนี่จะเปิดโอกาสให้ได้ใช้บัสหรือความสามารถพิเศษต่าง ๆ ทั้งนี้ บอร์ดเกมแต่ละประเภทมีรูปแบบ การกำหนดจำนวนผู้เล่น และวิธีการเล่นที่แตกต่างกันไปตามลักษณะของบอร์ดเกม

จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า การใช้กิจกรรมบอร์ดเกมสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษให้แก่ผู้เรียน และช่วยส่งเสริมประสิทธิภาพในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้



ยกตัวอย่างเช่น Gerovasiliou and Zafiri (2017: 1) ได้ศึกษาการใช้บอร์ดเกมในการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในกลุ่มผู้เรียนที่มีอายุ 6 ปี พบว่า การใช้บอร์ดเกมสามารถเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ และสร้างการเรียนรู้คำศัพท์ให้กับนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยนักเรียนในกลุ่มทดลองมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่ดีขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ Ketmuni and Naenon (2021: 1484) ที่ได้ศึกษาการใช้กิจกรรมบอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนใช้กิจกรรมบอร์ดเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 และผู้เรียนมีความพึงพอใจในการใช้กิจกรรมบอร์ดเกมอยู่ในระดับมาก

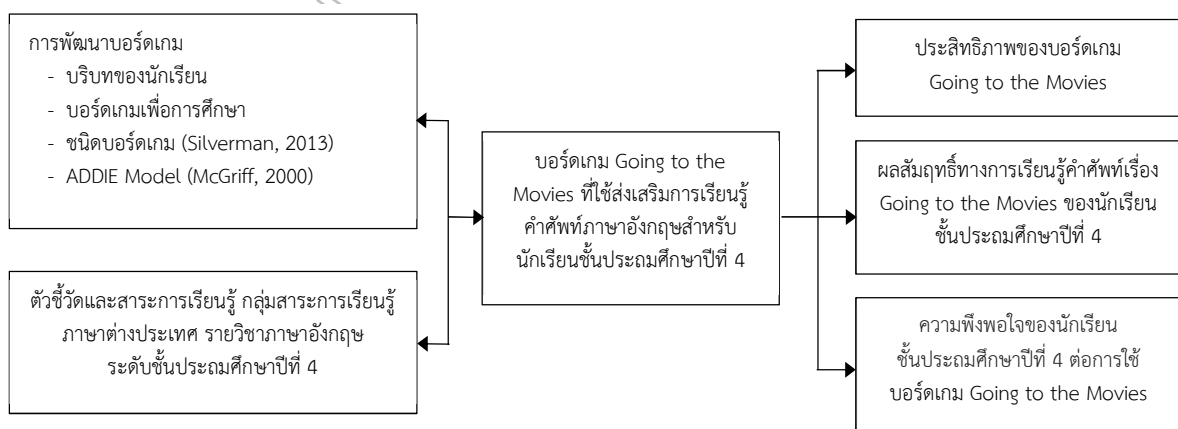
ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ณ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ผู้วิจัยพบว่า นักเรียนหลายคนมีปัญหาเรื่องการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษและการนำคำศัพท์ไปใช้ได้อย่างถูกต้อง อ้างอิงจากผลการทดสอบท้ายบทเรียนและในการสอบประเมินผลด้านคำศัพท์ ซึ่งพบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด นอกจากนี้ นักเรียนยังขาดการปฏิสัมพันธ์จนเกิดเป็นความเบื่อหน่ายเนื่องจากกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์เน้นการทำแบบฝึกหัดในหนังสือเรียน ซึ่งอาจจะไม่สอดคล้องกับบริบทของนักเรียนที่อยู่ในวัยที่ชอบทำกิจกรรม การเล่นเกม การแข่งขัน และการเข้ากลุ่ม (“Developmental Characteristics,” 2023) เบื้องต้นจึงส่งผลให้นักเรียนไม่สามารถที่จะจดจำคำศัพท์ได้ ซึ่งอาจจะนำไปสู่ปัญหาในการใช้ภาษาอังกฤษในทักษะอื่น ๆ ต่อไป

ในการนี้ ผู้วิจัยจึงได้พัฒนาสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบของบอร์ดเกม เพื่อใช้ส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยเลือกใช้คำศัพท์จากบทเรียนเรื่อง Going to the Movies ซึ่งเป็นบทเรียนที่ประกอบไปด้วยกลุ่มคำศัพท์เฉพาะเกี่ยวกับประเภทภาพยนตร์และอาชีพต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับภาพยนตร์ โดยผู้วิจัยเห็นว่าคำศัพท์เหล่านี้มีความซับซ้อนและอาจจะเป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ทั้งนี้ผู้วิจัยเลือกใช้รูปแบบบอร์ดเกมแนวผสมผสานระหว่างเกมแบบครอบครัวหรือบอร์ดเกมดั้งเดิมและบอร์ดเกมวางแผนที่ใช้ไฟ ซึ่งจะช่วยกระตุ้นให้เกิดการแข่งขัน การใช้ความคิดในการวางแผน การแก้ปัญหา และการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ไปพร้อม ๆ กับการเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ การจดจำคำศัพท์ และการฝึกใช้คำศัพท์อย่างถูกต้องตามบริบทในชีวิตประจำวัน การเรียนรู้คำศัพท์ผ่านการเล่นบอร์ดเกม Going to the Movies จึงน่าจะช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียน รวมถึงสนับสนุนให้นักเรียนมีความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาบอร์ดเกม Going to the Movies ที่ใช้ส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังเรียนคำศัพท์โดยใช้บอร์ดเกม Going to the Movies
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการใช้บอร์ดเกม Going to the Movies เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาบอร์ดเกม Going to the Movies เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) เพื่อให้การวิจัยบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยจึงได้กำหนดวิธีในการดำเนินการวิจัยประกอบด้วยขั้นตอนดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 240 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 และ 4/5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 60 คน โดยวิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้สร้างและประเมินคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังต่อไปนี้

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยออกแบบแผนการเรียนรู้ จำนวน 1 แผน สำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม Going to the Movies ในเวลาจำนวน 1 ชั่วโมง และทำกิจกรรมบอร์ดเกม Going to the Movies นอกเวลาเพิ่มเติม จำนวน 4 ชั่วโมง โดยให้มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) และหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ตามมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดที่กำหนด จากนั้นผู้วิจัยส่งแผนการเรียนรู้ที่จัดทำขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสม เพื่อนำไปใช้ในการดำเนินกิจกรรมบอร์ดเกมภายในชั้นเรียน

2.2 บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Going to the Movies

ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทาง ADDIE Model (McGriff, 2000: 1-2) ดังนี้

2.2.1 ขั้นตอนการวิเคราะห์ (Analysis) ผู้วิจัยวิเคราะห์สภาพปัญหา ผู้เรียน และการจัดการเรียนรู้ และศึกษาการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.2.2 ขั้นตอนการออกแบบ (Design) ผู้วิจัยวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้ และออกแบบบอร์ดเกม Going to the Movies โดยอ้างอิงคำศัพท์และเนื้อหาในบทเรียน Unit 4 “Going to the Movies” จากหนังสือเรียน Story Central Plus และกำหนดรูปแบบ สี ขนาดตัวอักษร และวิธีการเล่นบอร์ดเกม โดยใช้รูปแบบบอร์ดเกมแนวผสมผสานระหว่างบอร์ดเกมแบบครอบครัวหรือบอร์ดเกมดั้งเดิมและบอร์ดเกมวางแผนที่ใช้ไพ่ ซึ่งรูปแบบบอร์ดเกมที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานเพลิดเพลินกับการเดินทางจากจุดเริ่มต้นไปยังจุดสิ้นสุด มีคะแนนและเรื่องโจคดีและโจคร้ายเข้ามาเกี่ยวข้อง และมีการผสมผสานการวางแผนและการแก้ปัญหาที่ซับซ้อนจากกลไกข้อคำถามจากภายในเกม โดยผู้เล่นสามารถร่วมมือกันหรือกำจัดคู่แข่งผ่านการใช้การ์ดไฟที่ตนเองได้รับได้ จึงเป็นการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนด้วย ทั้งนี้ตัวบอร์ดเกม ประกอบไปด้วย แผ่นกระดานบอร์ดเกม หมากเพื่อใช้เดินภายในเกม โฉนดที่ดิน (รายชื่อของภาพยนตร์) การ์ดคำศัพท์เกี่ยวกับประเภทของภาพยนตร์เพื่อใช้ในการตอบคำถาม การ์ดสุ่มดวงดี/ร้าย ธนบัตรและเหรียญเพื่อใช้ในการซื้อที่ดินภายในเกม และคู่มือวิธีการเล่นบอร์ดเกม



ภาพที่ 2 บอร์ดเกม Going to the Movies



2.2.3 ขั้นการพัฒนา (Development) ผู้วิจัยสร้างบอร์ดเกม Going to the Movies และเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบหาค่าความสอดคล้องของบอร์ดเกมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยใช้แบบหาค่าประสิทธิภาพแผนการสอน (Index of Item-Objective Congruence: IOC) ซึ่งถ้าหากค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์และบอร์ดเกมมีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป แสดงว่าบอร์ดเกมนี้มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ แต่ถ้าค่าดัชนีความสอดคล้องต่ำกว่า 0.5 จะต้องนำบอร์ดเกมไปปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญต่อไป โดยผลการตรวจสอบพบว่า บอร์ดเกม Going to the Movies มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ที่ 0.92 ซึ่งแปลว่าบอร์ดเกมสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ หลังจากนั้นผู้วิจัยได้ปรับปรุงบอร์ดเกมเพิ่มเติมและเสนอแก่ผู้เชี่ยวชาญกลุ่มเดิม เพื่อตรวจสอบคุณภาพโดยใช้แบบประเมินคุณภาพของนวัตกรรมแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ ซึ่งประกอบด้วย 6 ด้าน คือ การออกแบบ เนื้อหา รูปภาพ สี สัน การใช้ภาษา และด้านการวัดประเมินผล โดยผลการประเมินมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.78 หมายความว่า มีคุณภาพเหมาะสมมากที่สุด

2.2.4 ขั้นการนำไปใช้ (Implementation) ผู้วิจัยนำบอร์ดเกมที่สร้างขึ้นไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วย การทดลองใช้แบบเดี่ยว (1:1) กับนักเรียนจำนวน 3 คน แบบกลุ่ม จำนวน 6 คน และแบบภาคสนาม จำนวน 30 คน

2.2.5 ขั้นการประเมินผล (Evaluation) ผู้วิจัยประเมินผลการใช้บอร์ดเกม Going to the Movies โดยการวิเคราะห์ค่าประสิทธิภาพของบอร์ดเกม E_1/E_2 ตามเกณฑ์ 80/80 ศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการใช้กิจกรรมบอร์ดเกม และประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้บอร์ดเกม

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ผู้วิจัยสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เป็นข้อสอบแบบปรนัย จำนวน 20 ข้อ ให้ครอบคลุมเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยอ้างอิงคำศัพท์และเนื้อหาในบทเรียนจากหนังสือ Story Central Plus จากนั้นผู้วิจัยส่งแบบทดสอบให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ทำการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) ซึ่งข้อสอบทั้ง 20 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 ซึ่งหมายความว่าแบบทดสอบสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการใช้บอร์ดเกมในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามจำนวน 10 ข้อ เพื่อวัดความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างหลังจากใช้บอร์ดเกม Going to the Movies ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้มาตราวัดระดับ

ประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด จากนั้นนำแบบสอบถามให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พิจารณาความสอดคล้องหรือความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ที่ยอมรับได้ต้องมีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ซึ่งผลการพิจารณาพบว่า แบบสอบถามมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาอยู่ที่ 0.96 หลังจากนั้นผู้วิจัยนำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 60 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามด้วยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค (Cronbach Method) โดยค่าตัวสถิติจะมีค่าอยู่ระหว่าง 0 - 1 และค่าที่ยอมรับได้ของตัวสถิติ คือ มากกว่า 0.7 (ประสพชัย พสุนนท์, 2557: 154-159) โดยแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการใช้บอร์ดเกม Going to the Movies มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.85 ซึ่งแปลว่าสามารถนำแบบสอบถามนี้ไปใช้ในการเก็บข้อมูลได้

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.1 ก่อนดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลก่อนการเรียนรู้ (Pretest) โดยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่จัดทำในรูปแบบ Google Form

3.2 ในขั้นตอนการดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยจัดการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Going to the Movies ตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้บอร์ดเกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับภาพยนตร์

3.3 หลังจากสิ้นสุดกิจกรรมบอร์ดเกม ผู้วิจัยเก็บข้อมูลหลังการเรียนรู้ (Posttest) โดยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษอีกครั้งหนึ่ง และให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการใช้บอร์ดเกมเป็นลำดับสุดท้ายในการเก็บข้อมูล

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การหาประสิทธิภาพของสื่อวัตกรรมการเรียน Going to the Movies โดยนำข้อมูลที่ได้จากการทำแบบทดสอบมาวิเคราะห์โดยใช้ค่าร้อยละ (Percentage) เพื่อดูว่ามีความสอดคล้องตามตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 หรือไม่

4.2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้บอร์ดเกม โดยการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที (t-test) แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent Sample)

4.3 การวิเคราะห์ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการใช้บอร์ดเกม Going to the Movies เพื่อส่งเสริม



การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้สถิติการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และใช้เกณฑ์การแปลผลค่าเฉลี่ยดังนี้

4.51 - 5.00	หมายถึง	พึงพอใจมากที่สุด
3.51 - 4.50	หมายถึง	พึงพอใจมาก
2.51 - 3.50	หมายถึง	พึงพอใจปานกลาง
1.51 - 2.50	หมายถึง	พึงพอใจน้อย
1.00 - 1.50	หมายถึง	พึงพอใจน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาบอร์ดเกม Going to the Movies เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สามารถสรุปตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

1. การหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกม Going to the Movies เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ตารางที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกม Going to the Movies

ขั้นตอนการทดสอบ	จำนวนนักเรียน	ประสิทธิภาพของบอร์ดเกม Going to the Movies	
		E_1	E_2
แบบเดี่ยว	3	62.67	76.67
แบบกลุ่ม	6	72.33	80.00
ภาคสนาม	30	77.13	81.33

จากตารางที่ 1 พบว่า ในการดำเนินการทดลองหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกม Going to the Movies ที่ใช้ในการส่งเสริมการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษในชั้นการทดสอบแบบเดี่ยวกับผู้เรียนจำนวน 3 คน ได้ค่า E_1 เท่ากับ 62.67 และ E_2 เท่ากับ 76.67 พบประเด็นที่ต้องปรับปรุงแก้ไข คือ กฎกติกาของการเล่นยังไม่ชัดเจน ผู้วิจัยจึงนำข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปทดสอบกับผู้เรียนแบบกลุ่ม โดยในการทดสอบกับผู้เรียนกลุ่มเล็ก จำนวน 6 คน ได้ค่า E_1 เท่ากับ 72.33 และ E_2 เท่ากับ 80.00 พบประเด็นที่ต้องปรับปรุงแก้ไข คือ ควรเพิ่มจำนวนการ์ดคำศัพท์เกี่ยวกับประเภทของภาพยนตร์และการ์ตูนดวง

ที่สามารถดูใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความอยากเล่นบอร์ดเกมมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงได้ทำการปรับปรุงแก้ไขก่อนนำบอร์ดเกม Going to the Movies ไปทดสอบแบบภาคสนามกับนักเรียนจำนวน 30 คน ซึ่งผลจากการทดลองพบว่า บอร์ดเกม Going to the Movies มีค่าประสิทธิภาพ เท่ากับ 77.13/81.33 ซึ่งไปเป็นตามเกณฑ์ประสิทธิภาพที่กำหนดไว้ คือ 80/80

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังใช้บอร์ดเกม เรื่อง Going to the Movies ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังเรียนคำศัพท์โดยใช้บอร์ดเกม Going to the Movies

รายการ	n	\bar{X}	S.D.	t	sig
ก่อนการทดลอง	60	16.00	2.60	12.60*	0.000
หลังการทดลอง	60	17.45	2.23		

* $p < .01$

จากตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังเรียนคำศัพท์ โดยใช้บอร์ดเกม Going to the Movies พบว่า ผลสัมฤทธิ์หลังการใช้บอร์ดเกม ($\bar{X} = 17.45$, S.D. = 2.23) สูงกว่าก่อนการใช้บอร์ดเกม ($\bar{X} = 16.00$, S.D. = 2.60) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($t = 12.60$, $p < .01$)

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการใช้บอร์ดเกม เรื่อง Going to the Movies ในการส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ



ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการใช้บอร์ดเกม เรื่อง Going to the Movies ในการส่งเสริมการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. คู่มือเกมมีคำอธิบายเข้าใจง่าย	4.96	0.27	มากที่สุด
2. ผู้เล่นสามารถเข้าใจกติกาการเล่นได้อย่างรวดเร็ว	4.91	0.27	มากที่สุด
3. อุปกรณ์การเล่นเกมมีความเหมาะสม	4.76	0.42	มากที่สุด
4. เกมมีรูปแบบตัวอักษรที่อ่านเข้าใจง่าย	4.78	0.49	มากที่สุด
5. เกมทำให้เข้าใจเกี่ยวกับอาชีพและประเภทของภาพยนตร์	4.76	0.49	มากที่สุด
6. เกมมีอุปกรณ์และสีสันที่สวยงาม	4.86	0.34	มากที่สุด
7. ระยะเวลาในการเล่นเกมมีความเหมาะสม	4.86	0.34	มากที่สุด
8. เกมมีความสนุกสนาน	4.90	0.30	มากที่สุด
9. เกมท้าทายความสามารถของตน	4.98	0.12	มากที่สุด
10. เกมทำให้สามารถจดจำคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพและประเภทของภาพยนตร์	4.99	0.18	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.87	0.33	มากที่สุด

ตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความพึงพอใจต่อการใช้บอร์ดเกมในการส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.87$, S.D. = 0.33) โดยนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดต่อทุกรายการที่ประเมิน ทั้งนี้รายการประเมินที่นักเรียนมีระดับความพึงพอใจต่อการใช้บอร์ดเกมสูงสุด ได้แก่ เกมทำให้สามารถจดจำคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพและประเภทของภาพยนตร์ ($\bar{X} = 4.99$, S.D. = 0.18)

สรุปและอภิปรายผล

งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาวัตกรรมการบอร์ดเกม Going to the Movies เพื่อใช้ส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) โดยสามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. บอร์ดเกม Going to the Movies ที่ใช้ส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ $77.13/81.33$ ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ประสิทธิภาพที่กำหนดไว้ คือ 80/80 แสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ และสามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ ทั้งนี้ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556: 11) ได้กล่าวไว้ว่า การทดสอบประสิทธิภาพของสื่อการสอนเป็นวิธีที่ใช้ในการกำหนดคุณภาพของสื่อวัตกรรมการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพนั้นจำเป็นต้องตั้งไว้ครั้งแรกและครั้งเดียวเพื่อที่ผู้ผลิตสื่อวัตกรรมการเรียนรู้อาจปรับปรุงคุณภาพให้ถึงเกณฑ์ขั้นต่ำที่กำหนดไว้ โดยอนุโลมให้มีความ

คลาดเคลื่อนต่ำหรือสูงกว่าค่าเกณฑ์ประสิทธิภาพที่ตั้งไว้ไม่เกิน 2.5% และจากการหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกม Going to the Movies ในการทดสอบภาคสนามพบว่า เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดคือ 80/80 ซึ่งอาจเป็นไปได้ว่าในการพัฒนาบอร์ดเกม ผู้วิจัยดำเนินการอย่างเป็นขั้นตอนและให้ความสำคัญต่อการปรับปรุงคุณภาพของบอร์ดเกม เมื่อผู้เรียนได้เล่นบอร์ดเกมที่เน้นการปฏิบัติและเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นหลัก ผู้เรียนจึงสามารถเรียนรู้คำศัพท์และตอบคำถามต่าง ๆ ผ่านกิจกรรมบอร์ดเกมด้วยความสนุกสนานภายใต้กติกาต่าง ๆ ที่กำหนดขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์การเรียนรู้ไปพร้อมกับการเล่นเกมได้ อย่างไรก็ตาม จากผลการวิจัยจะสังเกตได้ว่า ค่าประสิทธิภาพ E_1 ค่อนข้างน้อย ซึ่งอาจเป็นไปได้ว่าในการทำกิจกรรมเพื่อวัดประสิทธิภาพของกระบวนการมีระยะเวลาอันจำกัด เนื่องจากตรงกับช่วงที่มีกิจกรรมอื่น ๆ ของโรงเรียน จึงอาจกระทบต่อประสิทธิภาพของกระบวนการได้ ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ ทรรศนภรณ์ เทพภูธร และคณะ (2565: 64-65) ที่ศึกษาการพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาความเป็นจริงเสริมสำหรับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยผลการวิจัยพบว่า บอร์ดเกมที่ใช้ในการศึกษามีค่าประสิทธิภาพ $83.22/84.17$ สอดคล้องตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังใช้บอร์ดเกมของผู้เรียนนั้นสูงขึ้น ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่าบอร์ดเกมเป็นสื่อวัตกรรมการเรียนรู้อันมีประสิทธิภาพที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาในด้านการเรียนรู้ และมีความเข้าใจในเนื้อหาวิชาได้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น



2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังจากการใช้บอร์ดเกม Going to the Movies สูงกว่า ก่อนการใช้บอร์ดเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมให้นักเรียนได้พัฒนาการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับภาพยนตร์ ซึ่งอยู่ในบทเรียน Going to the Movies ได้ ทั้งนี้ อาจเป็นไปได้ว่า การใช้บอร์ดเกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สามารถช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ของผู้เรียนได้มากขึ้น เห็นได้จากก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม นักเรียนมักจะมีปัญหาเรื่องการจดจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษและไม่สามารถนำคำศัพท์ไปใช้ได้ถูกต้อง เมื่อนักเรียนได้ทำกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้บอร์ดเกม Going to the Movies นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์และใช้คำศัพท์ได้ดีขึ้น สอดคล้องกับ ริชาร์ดสัน รัตนาวิสุทธิอมร (2554: 44) ที่ได้กล่าวว่าการใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมจะไม่ได้เน้นการท่องจำ แต่เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นความบันเทิงและความสนุกสนานเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้และเสริมสร้างทัศนคติอันดีให้กับผู้เรียน ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Ketmuni and Naenon (2021: 1486) ที่ได้ศึกษาการใช้กิจกรรมบอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และพบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนใช้กิจกรรมบอร์ดเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และสอดคล้องกับการศึกษาของ รพีสา กันสุข (2564: 100) ที่ได้จัดการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูด ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยผลการศึกษา พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ในการพูดภาษาอังกฤษสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติหลังเรียนรู้โดยการใช้กิจกรรมบอร์ดเกมเช่นเดียวกัน

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความพึงพอใจต่อ การใช้บอร์ดเกม Going to the Movies ในการส่งเสริมการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมากที่สุด โดยด้านที่นักเรียนมีระดับ ความพึงพอใจสูงที่สุด ได้แก่ เกมทำให้สามารถจดจำคำศัพท์ เกี่ยวกับอาชีพและประเภทของภาพยนตร์ได้ ทั้งนี้การที่นักเรียน มีความพึงพอใจต่อการใช้บอร์ดเกม Going to the Movies ในการ เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับสูงอาจจะเป็นไปได้ว่า ส่วนหนึ่งเกิดจากการที่นักเรียนได้ลงมือทำกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยตนเอง รวมถึงตัวสื่อวัตกรรมการสามารถทำให้นักเรียนมีความ อยากรู้อยากเล่นมากขึ้น สอดคล้องกับข้อเสนอแนะของ ฉวีวรรณ วัฒนานุกิจ และคณะ (2565: 22) ที่กล่าวว่าในบริบทการเรียน การสอน นอกจากผู้สอนต้องมีเทคนิคในการจัดการเรียนรู้แล้ว การมีสื่อที่ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนก็จะช่วยให้นักเรียนเกิด

ความใฝ่รู้มากยิ่งขึ้น โดยสื่อวัตกรรมการบอร์ดเกม Going to the Movies มีภาพประกอบที่มีสีสันสดใสที่สามารถดึงดูดใจผู้เล่นได้ และตัวบอร์ดเกมประกอบไปด้วยเนื้อหาที่เกี่ยวกับคำศัพท์ในบทเรียน มีการ์ดเกมที่สามารถสร้างความเข้าใจระหว่างการเล่น นักเรียนทุกคนจึงให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม รวมถึงมีความสุข สนุกสนาน ในระหว่างการเล่นเกม ซึ่งอาจจะส่งผลให้เกิดความพึงพอใจ ต่อการใช้บอร์ดเกมในกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ได้ นอกจากนี้ การใช้บอร์ดเกม Going to the Movies ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ เกี่ยวกับคำศัพท์ที่เกี่ยวกับอาชีพและประเภทของภาพยนตร์ ซึ่งเป็น เนื้อหาหลักของบทเรียน จึงเป็นการตอบสนองความต้องการในการ เรียนรู้ และทำให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจในด้านนี้มากที่สุด ก็เป็นได้ ผลการวิจัยที่ได้สอดคล้องกับงานวิจัยก่อนหน้านี้ เช่น งานวิจัยของ จำรัส จันทร์เทศ (2562: 64) ที่ศึกษาเรื่อง การออกแบบ บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และพบว่านักเรียน มีความพึงพอใจจากการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และ สอดคล้องกับงานวิจัยของ มะรือซาลี มะลี และคณะ (2564: 598) ที่ศึกษาเรื่อง การพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ผจญภัยบนแผนที่ มหาสนุก เพื่อส่งเสริมทักษะอัลกอริทึม สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยผลวิจัยพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อ บอร์ดเกมดังกล่าวอยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 ครูผู้สอนสามารถสนับสนุนให้นักเรียนได้เล่น บอร์ดเกม Going to the Movies เพิ่มเติมในช่วงเวลาว่างเพื่อให้ นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับภาพยนตร์ ได้มากขึ้น

1.2 สามารถเพิ่มกฎกติกาในการเล่นบอร์ดเกม โดยพิจารณาให้เหมาะสมกับผู้เรียน เพื่อช่วยสร้างบรรยากาศ ในการเล่นเกมให้ตื่นเต้นเร้าใจมากยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 สามารถปรับเปลี่ยนกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียน ที่มีความต้องการในการพัฒนาทางด้านคำศัพท์เป็นพิเศษได้ตาม ความเหมาะสม

2.2 สามารถออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริม การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับบทเรียนอื่น ๆ ที่ต้องการ พัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ของผู้เรียนเพิ่มเติมได้



เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- จำรัส จันทศ. (2562). การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (JOBS) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ฉวีวรรณ วัฒนานุกิจ, สุนิตย์ตา เย็นทั่ว และพัชรินทร์ รุจิรานุกุล. (2565). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สระเสียงสั้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. *วารสารวิจัยรำไพพรรณี*. 16(3): 14-23.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย*. 5 (1): 7-20.
- ดุสิตา ชันธพงษ์. การสอนคำศัพท์ให้เกิดประสิทธิผล (How to Teach Vocabulary Effectively). [online]. เข้าถึงได้จาก : <https://oea.educate.rtaf.mi.th/images/How-to-Teach-Vocabulary-Effectively.pdf>. 2560.
- ทรศนภรณ์ เทพภูธร, สัตย์ชัย พัฒนสิทธิ์ และไพฑูริย์ ศรีฟ้า. (2565). การพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาความเป็นจริงเสริมสำหรับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสารการวัดผลการศึกษา*. 39(1): 64-75.
- ธีรรัตน์ รัตนวิสุทธิ์อมร. (2554). Edutainment มิติใหม่แห่งการศึกษา. *FEU Academic Review*. 4(ธันวาคม-พฤษภาคม): 44-50.
- ประสพชัย พสุนนท์. (2557). ความเชื่อมั่นของแบบสอบถามในการวิจัยเชิงปริมาณ. *วารสารปริชาต มหาวิทยาลัยทักษิณ*. 27(1): 144-163.
- ปริญญช บัวผัน. (2564). ผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ปาหนัน วรรณสุข และจิระพร ชะโน. (2563). การพัฒนาความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง. *Journal of Roi Et Rajabhat University*. 15(3): 37-45.
- มะรอซาลี มะลี, ซอฟวัน ด่านทวีลาภ, ฮูดา กาเว, อิมรอน แวมง และฟูโดละห์ ตือมอง. (2564). การพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ผจญภัยบนแผนที่มหาสมุทร เพื่อส่งเสริมทักษะอัลกอริทึม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. ใน รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเครือข่ายภาคใต้ ครั้งที่ 6. อนุมัติ เดชชนะ. ด้านการคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. สงขลา: คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา. หน้า 598-606.
- รพิสา กันสุข. (2564). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- เหียงน ถิ หลือ อี้. (2556). การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม. สารนิพนธ์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- Developmental Characteristics and Interests of School-Age Children. [online]. Available : http://www.lawrence.edu/mfhe/www_dept_student_dean_sub_volunteer/Everyone/developmental%20characteristics.pdf. 2023.
- Gerovasiliou, Fotini and Zafiri, Makrina. (2017). Adapting Board Games to Stimulate Motivation in Vocabulary Learning in Six-Year-Old Learners: A Case Study. *Journal of Studies in Education*. 7(3): 1-18.
- Ketmuni, Montchatry and Naenon, Pattaralee. (2021). The Use of Board Games to Develop English Vocabulary of Ornamental and Flowering Plants Sold in the Community of Primary 5 (Grade 5) Students at Nikornradburana School, Thailand. *Psychology and Educational Journal*. 58(1): 1484-1489.
- McGriff, S. J. Instructional system design (ISD): Using the ADDIE model. [online]. Available : <https://www.lib.purdue.edu/sites/default/files/directory/butler38/ADDIE.pdf>. 2000.



- Mohd Yusof, Shahrul A., Md Adzi, Shanizan H., Syed Din, Sharifah N. and Khalid, Nurhafizah. (2016). A Study on the Effectiveness of a Board Game as a Training Tool for Project Management. **Journal of Telecommunication, Electronic and Computer Engineering**. 8(8): 171-176.
- Nation. I. S. P. (2003). **Learning vocabulary in another language**. Cambridge: Cambridge University Press.
- O'Neill, Daniela K. and Holmes, Paige E. (2022). The Power of Board Games for Multidomain Learning in Young Children. **American Journal of Play**. 14(1): 58-98.
- Silverman, D. How to Learn Board Game Design and Development. [online]. Available : <http://game-development.tutsplus.com/articles/how-to-learn-board-game-design-and-development--game-dev-11607>. 2013.
- Thornbury, S. (1999). **How to teach grammar**. 1st ed. Malaysia: Bluestones Press.