

การพัฒนาผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขัน ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

The Development of English Vocabulary Learning by Using Team Game Tournament Technique with Gamification for Grade 1 Students

ทิฆัมพร ตะตอง

Thikhamporn Tae-tong

วารากรณ์ ไทยมา

Waraporn Thaima

หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน

คณะวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาด้านการจัดการ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

Master of Education Program in Innovations in Learning and Teaching

Faculty of Graduate College of Management, Sripatum University

E-mail: eedaon2537@gmail.com

วันที่รับบทความ (Received) : 5 ธันวาคม 2566

วันที่แก้ไขบทความ (Revised) : 28 ธันวาคม 2566

วันที่ตอบรับบทความ (Accepted) : 28 ธันวาคม 2566

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 2) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน 3) เพื่อศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เครื่องมือวิจัย มีจำนวน 3 ชุด แบ่งออกเป็น 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน จำนวน 3 แผน 2) แบบทดสอบวัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ 3) แบบทดสอบวัดความคงทนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนพระตำหนักสวนกุหลาบ มหามงคล ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 นักเรียนจำนวน 40 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test แบบ Dependent ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า

1. การพัฒนาการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้กระบวนการ 5 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียม ขั้นที่ 2 ขั้นการสอน ขั้นที่ 3 ขั้นจัดทีม ขั้นที่ 4 ขั้นแข่งขัน และขั้นที่ 5 ขั้นสรุปผล ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้มีการประเมินความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.88$, S.D. = 0.20)

2. ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน พบว่า นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษค่าเฉลี่ยหลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ สูงกว่าค่าเฉลี่ยหลังเรียน

คำสำคัญ : ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ, การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขัน, เกมมิฟิเคชัน

ABSTRACT

The purposes of this study were: 1) to develop English vocabulary learning by using team game tournament technique with gamification for grade 1 students, 2) to compare the result of learning from pre-test and post-test with team game tournament technique with gamification, and 3) to study the students' English vocabulary retention. There were 3 sets of research tools used in the research, which were divided into 1. lesson plan of the team game tournament technique with gamification, 2) an ability test containing 30 items, and 3) a test of vocabulary learning retention containing 30 items. The target group in this study consisted of 40 grade 1 students of Phratamnaksuankulap mahamongkhon school in 1st semester, academic year 2022, and it was obtained by Cluster sampling. The statistics used in data analysis were mean, standard deviation, and t-test (dependent t-test).

The results of the study revealed that:

1. The process of developing English vocabulary learning by using team game tournament technique with gamification for grade 1 students of 5 steps which were: 1. Prepare step, 2. Teach step, 3. Team step, 4. Competitive Step, and 5. Conclusion step. The lesson plan was evaluated in the excellent level ($\bar{x} = 4.88$, S.D. = 0.20)

2. The result of learning from pre-test and post-test with team game tournament technique with gamification, the score from post-test was higher than the score from the pre-

test at statistical significance at a level of 0.05

3. The students' retention after studying towards team game tournament technique with gamification, and after studying 2 weeks later was significantly higher than that of the students' retention after studying at a level of 0.05

Keywords : Development of English Vocabulary Learning, Team Game Tournament Technique, Gamification

1. บทนำ

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและดิจิทัลอย่างรวดเร็ว (Digital Disruption) เป็นการเปลี่ยนแปลงสังคมไปสู่สังคมดิจิทัลซึ่งส่งผลกระทบต่อการศึกษาขั้นพื้นฐานและแนวโน้มที่การจัดการศึกษาจะเปลี่ยนไป รวมถึงการพัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอนที่ทันต่อการเปลี่ยนแปลง เพื่อให้สอดคล้องกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและสามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนรายบุคคล การเปลี่ยนผ่านสู่ยุคดิจิทัล ด้วยการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร โดยประชากรวัยเรียน ส่วนใหญ่จะเป็นกลุ่มประชากร Generation Z สามารถเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ได้ง่ายยิ่งขึ้น ซึ่งมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ เมื่อพิจารณาจากสถิติการใช้อินเทอร์เน็ตของประชาชน อายุ 6 ปีขึ้นไปของประเทศไทย ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2559 - 2563 มีอัตราที่เพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่องในระยะเวลา 5 ปี และภาษาอังกฤษได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตของคนไทยและคนทั่วโลกไปแล้ว เพราะการสื่อสารกันด้วยภาษาอังกฤษไม่ว่าจะเป็นโดยตรง การดูโทรทัศน์ การดูภาพยนตร์การใช้อินเทอร์เน็ต การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ หนังสือคู่มือทางด้านวิชาการต่าง ๆ ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหนึ่งที่สำคัญของโลกในศตวรรษที่ 21 และเป็นวิชาหลักที่ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้ อรรถนิดา หวานคง (2559) ดังนั้น การฝึกฝนพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จึงเป็นสิ่งสำคัญสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

การจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษที่ผ่านมา พบว่าแม้ว่านักเรียนจะท่องคำศัพท์บ่อยครั้งแต่ก็ไม่สามารถบอกรายละเอียดคำศัพท์ที่เรียนมาได้ทั้งหมด ผู้วิจัยมีข้อสังเกตว่านักเรียนไม่สามารถจำคำศัพท์ได้ในระหว่างบทเรียน และการที่นักเรียนท่องศัพท์แบบแปลความหมายมาสอบนั้น อาจจะทำให้นักเรียนจดจำได้เพียงชั่วคราว ซึ่งทำให้เกิดปัญหาในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ทั้งนี้เพราะนักเรียนไม่รู้และไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์นั่นเอง อีกทั้งนักเรียนในยุคปัจจุบันว่ามีลักษณะนิสัยที่ชื่นชอบกิจกรรมหรือสถานการณ์ที่มีการแข่งขัน มีความท้าทายในการเรียน และเกิดความสนุกสนานในการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาวิธีและเทคนิคในด้านการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขัน หมายถึง ผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันออกเป็นกลุ่มเพื่อทำงาน ร่วมกันกลุ่มละประมาณ 4 - 5 คน แต่ละกลุ่มจะมีผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน โดยการใช้เกมการแข่งขัน ดังนั้นทุกคนในกลุ่มต้องร่วมมือช่วยเหลือกันในการเรียน

และรับผิดชอบต่องานกลุ่มร่วมกัน ผู้สอนจะต้องใช้เทคนิคการเสริมแรง และได้นำเกมมิฟิเคชันที่มีบทบาทมากขึ้นในปัจจุบัน เป็นการประยุกต์องค์ประกอบและหลักการของเกมให้เข้ากับบริบทที่ไม่ใช่เกมเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชัน ในการเรียนที่สร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียน Zichermann (2015) นำกระบวนการระบบการคิดแบบเกมและองค์ประกอบของเกมมาใช้กระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมายเกิดพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการทำงานและทักษะการแก้ปัญหา

จากการประเมิน ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพระตำหนักสวนกุหลาบมอญ ปีการศึกษา 2565 ที่ผ่านมา โดยการให้นักเรียน ตอบคำถาม คำศัพท์ที่ได้เรียนรู้มา พบว่านักเรียน ยังสื่อความหมายผิด ไม่เข้าใจในความหมายของคำศัพท์นั้น ดังนั้นการเรียนรู้คำศัพท์จึงเป็นพื้นฐานสำคัญ ที่จะต่อยอด การเรียนรู้ ในขั้นต่อไป แสงระวี ดอนแก้วบัว (2558) ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุด เพราะคำศัพท์เป็นกลุ่มเสียงกลุ่มหนึ่งในภาษาใดภาษาหนึ่งที่ทำหน้าที่สื่อความหมายในภาษาและเป็นพาหนะของการติดต่อสื่อสาร และมีความสำคัญยิ่งในด้านการสอน เพื่อสื่อความหมายที่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ของภาษา อีกทั้ง ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ เดโซ สวานานนท์ (2554) การเรียนรู้และการจำมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด กล่าวคือ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเกิดขึ้นหรือยัง การศึกษาเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอย่างไรบ้าง ถ้าประเมินทันทีที่มีผู้เรียนทำในสิ่งนั้น ผลที่ได้ก็จะเป็นผลจากการเรียน แต่ถ้าให้เวลาพักก่อน หลายชั่วโมง หลายวัน หลายสัปดาห์ แล้วทำการประเมิน การเปลี่ยนแปลงที่ได้ก็จะเป็นผลของการเรียนรู้และการจำ

ด้วยเหตุผลตามที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยตระหนักถึงความสำคัญของการแก้ปัญหา การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนจึงสนใจทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้ การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อพัฒนาความสามารถ ด้านการเรียนรู้คำศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง และยังสามารถเสริมกระบวนการทำงานเป็นทีม อีกทั้งยังเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนสำหรับครูในกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
3. เพื่อศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

3. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre - experimental Research) โดยใช้การทดลองกลุ่มเดียวโดยวัดก่อนและหลังการทดลอง (The One - Group Pretest-Posttest Design) มีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. กลุ่มประชากร

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพระตำหนักสวนกุหลาบ มหามงคล ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 นักเรียนจำนวน 240 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนพระตำหนักสวนกุหลาบ มหามงคล ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 นักเรียนจำนวน 40 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยของการสุ่มจำนวน 1 ห้องเรียน

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน จำนวน 3 แผน เวลา 6 ชั่วโมง มีทั้งหมด 5 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียม คะแนนสะสม (Point) ขั้นที่ 2 ขั้นการสอน ขั้นที่ 3 ขั้นจัดทีม ขั้นที่ 4 ขั้นแข่งขัน และขั้นที่ 5 ขั้นสรุปผล ร่วมกับองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน ซึ่งประกอบด้วย 1) คะแนนสะสม (Point) 2) เหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) 3) ระดับชั้น (Level) 4) รางวัล (Reward) 5) ตารางอันดับ (Leaderboard) 6) ความท้าทาย (Challenges) ผู้วิจัยได้นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พิจารณาตรวจสอบความถูกต้อง ความสอดคล้องและความเหมาะสมขององค์ประกอบต่าง ๆ ภายในแผนการจัดการเรียนรู้ตามแบบประเมินที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น คุณภาพแผนการจัดการจัดการเรียนรู้อิงทั้ง 3 แผน มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.51 เมื่อเทียบกับเกณฑ์คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แล้ว พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมมากที่สุด

2. แบบทดสอบวัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ นำแบบทดสอบเสนอผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ที่มีความเชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษ ด้านเทคนิคการสอน และด้านวัดผลประเมินผล เพื่อตรวจสอบคุณภาพความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) และหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Index of Item Objective Congruence) แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นคัดเลือกแบบทดสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า แบบทดสอบวัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด ค่า IOC = 0.67-1.00 จากนั้นนำแบบทดสอบวัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ หาคุณภาพแบบทดสอบรายข้อโดยการนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียน ที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย จำนวน 40

คน แล้วนำคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษมาคำนวณหาค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) เป็นรายชื่อ จากนั้นคัดเลือกข้อสอบที่มีเกณฑ์ที่กำหนด ค่าความยากที่ดีของข้อสอบควรมีค่าระหว่าง 0.20-0.80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ไว้จำนวน 30 ข้อ แล้วนำไปหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้ สูตร KR-20 ของคูเดอร์และริชาร์ดสัน ซึ่งควรมีค่าความเชื่อมั่น ที่ 0.70 ขึ้นไป โดยแบบทดสอบวัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในงานวิจัยฉบับนี้ มีค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.40-0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.25-0.55 และได้ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ทั้งฉบับเท่ากับ 0.90 ถือว่าเป็นแบบทดสอบที่มีคุณภาพ สามารถนำไปใช้ในการวิจัยได้

3. แบบทดสอบวัดความคงทนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยนำแบบทดสอบวัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ นำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป หลังจากการทดสอบหลังเรียน 2 สัปดาห์

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบทดสอบวัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ ระยะเวลา 60 นาที

2. ผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนตามแผนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ทั้ง 3 แผน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 School

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 Family

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 Animal

3. ผู้วิจัยให้นักเรียนดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครบตามแผนที่กำหนด ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบทดสอบวัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ ระยะเวลา 60 นาที

4. หลังจากนักเรียนทำแบบทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ไปแล้ว 2 สัปดาห์ ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ โดยใช้แบบทดสอบวัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ ระยะเวลา 60 นาที

5. ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการทดสอบความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ก่อนการจัดการเรียนรู้ หลังการจัดการเรียนรู้ และวัดความคงทนในการเรียนรู้ มาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

6.1 การวิเคราะห์ข้อมูลหาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการหาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

6.2 เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการหาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

6.3 เพื่อศึกษาความคงทนของความจำในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการหาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

7. ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ จำนวน 3 ข้อ คือ 1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 2. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน 3. เพื่อศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน จึงได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 4 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 2 ผลพัฒนาการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ตอนที่ 3 ผลเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

ตอนที่ 4 ผลศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนพระตำหนักสวนกุหลาบมอญ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 นักเรียนจำนวน 40 คน โดยแบ่งเป็น นักเรียนชาย 22 คน นักเรียนหญิง 18 คน คิดเป็นร้อยละ 55 นักเรียนชาย 22 คน คิดเป็นร้อยละ 45 ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไปของนักเรียน

	ข้อมูลทั่วไปของกลุ่ม ตัวอย่าง	จำนวนนักศึกษา (คน)	ร้อยละ

นักศึกษา (เพศ)	ชาย	22	55
	หญิง	18	45
รวม		40	100

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มีกระบวนการ 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียม หมายถึง ครูจัดเตรียมคำถามง่าย ๆ จากเนื้อหาสาระที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ จัดเตรียมเกม วิธีการให้คะแนนโบนัสในการเล่นเกมนั้น รวมทั้งสื่ออุปกรณ์การเรียนรู้ คะแนนสะสม (Point) เพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียน

ขั้นที่ 2 ขั้นการสอน หมายถึง ครูนำเสนอบทเรียนหรือข้อความใหม่แก่ผู้เรียน จัดการเรียนการสอนตามบทเรียน ให้นักเรียนได้ฝึกออกเสียงคำศัพท์ เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยตนเอง

ขั้นที่ 3 ขั้นจัดทีม หมายถึง ผู้สอนจัดทีมผู้เรียน โดยให้คะแนนความสามารถเก่ง ปานกลาง อ่อน ทีมละประมาณ 4 – 5 คน

ขั้นที่ 4 ขั้นแข่งขัน หมายถึง ผู้สอนแนะนำเกี่ยวกับเกม สมาชิกทุกคนเริ่มเล่นเกมพร้อมกัน ด้วยชุดคำถามที่เหมือนกัน เหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) รางวัล (Reward) ความท้าทาย (Challenges)

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปผล หมายถึง นำคะแนนการแข่งขันของแต่ละคนมารวมกันเป็นคะแนนของทีม ทีมที่ได้คะแนนรวมสูงสุดจะได้รับรางวัลตามลำดับ ระดับชั้น (Level) ตารางอันดับ (Leaderboard)

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

จากการวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ เวลา 60 นาที กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนพระตำหนักสวนกุหลาบ มหามงคล จำนวน 40 คน พบว่า หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์ผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียน

การทดสอบ	N	\bar{x}	S.D.	t	sig
ก่อนเรียน	40	12.75	3.74	20.402	.000
หลังเรียน	40	22.58	3.55		

*อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

พบว่า ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ

0.05 โดยค่าเฉลี่ยคะแนนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการจัดการเรียนรู้ ($\bar{x} = 22.58$, S.D. = 3.55) สูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนการจัดการเรียนรู้ ($\bar{x} = 12.75$, S.D. = 3.74) และเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ตอนที่ 4 ผลการศึกษาความคงทนของความจำในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

จากการวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า หลังเรียน 2 สัปดาห์ สูงกว่าหลังเรียน มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์ผลการศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

การทดสอบ	N	\bar{x}	S.D.	t	sig
หลังเรียน	40	22.58	3.55	3.219	.000
ความคงทน	40	23.73	3.92		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พบว่า ผลการศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน หลังเรียนและเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ พบว่า นักเรียนมีความคงทนทางการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน ($\bar{x} = 22.58$, S.D. = 3.55) และหลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ ($\bar{x} = 23.73$, S.D. = 3.92) แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยค่าเฉลี่ยหลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ สูงกว่าค่าเฉลี่ยสอบหลังเรียน และเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน หลัง 2 สัปดาห์ไม่ต่างจากที่สอบหลังเรียน

8. การอภิปรายผล

1. ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จากการศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นจำนวน 3 แผน คือ แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง School แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง Family และแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง Animal เมื่อนำแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่ได้พัฒนาขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3

ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง ความสอดคล้องและความเหมาะสมขององค์ประกอบต่าง ๆ ภายในแผนการจัดการเรียนรู้ พบว่ามีคุณภาพตามเกณฑ์ความเหมาะสมอยู่ใน ระดับมากที่สุด เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขัน เน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการกลุ่ม โดยนักเรียนให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เพื่อทำเป้าหมายของทีมที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ สอดคล้องกับ อรรถพล อุษา (2564) ที่กล่าวว่า การ จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขัน เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งในกลุ่มจะประกอบไปด้วย นักเรียนที่มีความสามารถคละกัน ได้แก่ นักเรียนที่มีความสามารถเก่ง ปานกลาง และอ่อน แบ่งกลุ่มละ 4-5 คน มีการใช้เกมในการแข่งขัน การช่วยเหลือกันในทีม สมาชิกแต่ละคนต้องเรียนรู้ร่วมกันและปฏิบัติภาระงานร่วมกันไปพร้อมกับการมีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกในกลุ่ม ดำเนินกิจกรรมกลุ่มตามเป้าหมายให้สำเร็จ เพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษให้สูงขึ้น

ดังนั้น การประยุกต์การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน โดยนำองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน ได้แก่ คะแนนสะสม เหรียญตราสัญลักษณ์ ความท้าทาย รางวัล ระดับชั้น ตารางอันดับ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนอยากมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมและมีความสุข สนุกสนาน สอดคล้องกับ ณัฐพงษ์ มีใจธรรม (2565) ผู้วิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า การจำแนกองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน ได้ดังนี้ 1. กลไกของเกม (Game Mechanics) 2. พลวัตของเกม (Game Dynamics) ซึ่งทั้ง 2 องค์ประกอบมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน เช่น แต้มสะสม ความท้าทาย และรางวัลตอบแทน ทำให้เกมขับเคลื่อนไปได้เพราะตอบสนองความต้องการของผู้เล่นอีกทั้งยังช่วยเพิ่มความสุขสนุกสนานในเกม

2. ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

จากการศึกษาความผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ที่ผู้วิจัยได้นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 นั้น โดยใช้กระบวนการการทำงานเป็นทีม และแบ่งความสามารถแบบคละ เก่ง ปานกลาง และอ่อนเพื่อให้สมาชิกในกลุ่มได้ช่วยเหลือกัน ซึ่งสอดคล้องกับ ผลงานวิจัยของ มัลลิกา มานันท์ และคณะ (2559) ได้ทำวิจัยเรื่องการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขัน กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนาเพียงสว่างวิทยานุกูล 2 กลุ่ม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ งานวิจัยของ

ดังนั้น การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขัน จึงช่วยพัฒนาผลการเรียนรู้คำศัพท์

ภาษาอังกฤษได้ ซึ่งสอดคล้องกับ โสภณา บัวศรี (2561) ได้ทำวิจัยเรื่อง การใช้แนวการสอนแบบธรรมชาติเพื่อพัฒนาความรู้คำศัพท์และความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า 1. นักเรียนมีความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงขึ้นหลังการเรียนการสอนตามแนวการสอนแบบธรรมชาติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 2. นักเรียนมีความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษสูงขึ้นหลังการเรียนการสอนตามแนวการสอนแบบธรรมชาติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

นอกจากนี้ยังนำองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขัน 5 ขั้นตอน สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ พรยมล ฉิมพานิชย์ และ จักรกฤษณ์ จันทะคุณ (2565) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มีความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาความคงทนของความจำในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

จากการศึกษาความคงทนของความจำในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน พบว่า นักเรียน มีคะแนนเฉลี่ยความคงทนของความจำในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการจัดการเรียนรู้ 2 สัปดาห์สูงกว่าหลังการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ที่ผู้วิจัยได้นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 นั้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ มัสลิน มรรคสินธุ์ และคณะ (2565) ได้ทำวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยสื่อเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ความคงทนในการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สื่อเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนจบไปแล้ว 2 สัปดาห์ มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 23.57 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 สื่อเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีความคงทนในการเรียนรู้ การพัฒนาแอปพลิเคชันที่สามารถโต้ตอบกับผู้เล่นมีเสียงอ่านคำศัพท์ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน ดึงดูดความสนใจ ซึ่งเป็นการผลิตนวัตกรรมทางการศึกษาที่มีประสิทธิภาพและเป็นการประยุกต์ใช้สื่อดิจิทัลกับการศึกษาได้อย่างยั่งยืนต่อไป

9. องค์ความรู้ที่ได้จากงานวิจัย

การพัฒนาผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า

1. การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ช่วยพัฒนาผลการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนเพิ่มมากขึ้น
2. การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมการทำกิจกรรมเป็นทีม นักเรียนให้ความร่วมมือและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
3. การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น ความสนุกสนาน และแรงจูงใจในการเรียน

10. ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูผู้สอนควรออกแบบกติกา เงื่อนไขการรับรางวัลให้เหมาะสมกับนักเรียน และแจ้งให้นักเรียนทราบก่อนเริ่มกิจกรรมทุกครั้ง
2. ครูผู้สอนควรจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชันซึ่งทำให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
3. ครูผู้สอนควรเป็นที่ปรึกษา แนะนำ สร้างจูงใจในการทำกิจกรรมอย่างตั้งใจ และให้กำลังใจนักเรียน เพื่อส่งผลให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ครูผู้สอนควรศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยใช้ การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
2. ครูผู้สอนศึกษาวิจัยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ไปใช้ในการสอนทักษะและเนื้อหาสาระอื่น ๆ ในระดับชั้นอื่น ๆ

บรรณานุกรม

- ณัฐพงศ์ มีใจธรรม และทำรงค์ลักษณ์ เอื้อนครินทร์. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน(GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *Journal of Education Burapha University*, 32(2), 76-90.
- เดโช สวานานนท์. (2554). *จิตวิทยาทางสังคม*. โอเดียร์สโตว์.
- พรยมล นิมนพานิชย์ และ จักรกฤษณ์ จันทะคุณ. (2565). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบ ผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มจร. วิทยาเขตอีสาน*, 3(2), 18-32.

- มัลลิกา มานันท์ และ สุทธิพร บุญส่ง. (2559). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี, 4(2), 49-55.
- มัสลิน มรรคสินธุ์ , สุพรรณริกา วัฒนบุญย์ และ กนกกาญจน์ กิตติธา. (2565). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยสื่อเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วารสารนาคบุตรปริทรรศน์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช, 14(2), 216-228.
- แสงระวี ดอนแก้วบัว. (2558). ภาษาศาสตร์สำหรับครูสอนภาษาอังกฤษ. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โสภณา บัวศรี. (2561). การใช้แนวการสอนแบบธรรมชาติเพื่อพัฒนาความรู้คำศัพท์และความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา, 14(3), 358-366.
- อรรชนิดา หวานคง. (2559). การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในศตวรรษที่ 21. Journal of Yanasangvorn Research Institute, 7(2), 303-314.
- อรรถพล อุษา. (2564). การพัฒนาการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อความเข้าใจโดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. ปรินูญานิพนธ์ปรินูญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร . http://www.edu.nu.ac.th/th/news/docs/download/2021_06_07_15_26_49.pdf?fbclid=IwAR3_bWaPsnmU_UiqWQd5ATYuwRPGQ1e4T_OY753WnKZ1uSk8qnf6t227JnE.
- Zichermann, G. (2015). ABOUT: Gabe Zichermann. Retrieved 7 January 2019, from <http://www.gamification.co/about-gamification-co/v>.