

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษเรื่อง Where are you from โดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมจารพัทวิทยา
อำเภอศีขรภูมิจังหวัดสุรินทร์

Developing the learning achievement of students in the English subject
"Where are you from" using games for Mathayom 1 students at
Jaraphattwittaya Secondary School Sikhoraphum District, Surin Province

เต็มพงศ์ เหล่าวรัญญู^{1*}

Termphong Laowaranyu¹

¹โรงเรียนมัธยมจารพัทวิทยา อำเภอศีขรภูมิจังหวัดสุรินทร์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุรินทร์,
Janaphat Witthaya Secondary School Sikhoraphum District, Surin Province Under the jurisdiction of the
Surin Secondary Educational Service Area Office.

*Corresponding Author; e-mail : rileylessro@gmail.com

Received : January 15, 2022; Revised : March 18, 2022; Accepted : March 19, 2022

บทคัดย่อ (Abstract)

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมจารพัทวิทยา ที่เรียนจากแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม และเพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ ๑) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษเรื่อง Where are you from? โดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมจารพัทวิทยา เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างและพัฒนาขึ้น เพื่อพัฒนาความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม ๒) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 20 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษเรื่อง Where are you from? โดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมจารพัทวิทยา ผลการเรียนรู้ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 5.54 ผลการเรียนรู้หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 9.54 เมื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย พบว่าผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และนักเรียนมีความคิดเห็นในการใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับชอบ โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.70

คำสำคัญ (Keywords) : การพัฒนา, ผลสัมฤทธิ์, วิชาภาษาอังกฤษ

Abstract

The purpose of this research was to compare the learning outcomes of English vocabulary before and after learning of Mathayom 1 students. Janaphat Witthaya Secondary School Learned from the learning management plan using games and to compare the English vocabulary abilities of Mathayom 1 students. 1 Before studying and after studying using games The tools used in the research were: 1) a learning management plan on academic

achievement of students in the English subject "Where are you from?" Using games for Mathayom 1 students at Jaraphattwittaya High School. It is a learning management plan created and developed by the researcher. to develop abilities English vocabulary using games 2) Pre-study and post-study English tests For Mathayom 1 students, it is a test created by the researcher with 20 questions. Statistics used in data analysis include The mean and standard deviation of the research results were found that Academic achievement of students in the English subject "Where are you from?" using games for Mathayom 1 students at Jaraphattwittaya High School The academic results before studying had an average score of 5.54. The academic results after studying had an average score of 9.54 when testing the difference in means. It was found that the results of learning English vocabulary using games after learning were significantly higher than before learning Statistical significance at the level 0.05 and students' opinions on using games to develop English vocabulary learning were at a like level. The mean is 4.70 and the standard deviation is 4.70

Keywords : development, Achievement, English subject

บทนำ (Introduction)

ภาษาอังกฤษถือว่ามีค่าอย่างมากซึ่งประเทศไทยได้จัดให้มีการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษตั้งแต่ระดับอนุบาลจนถึงระดับอุดมศึกษา คิดเป็นระยะเวลายาวนานในการเรียนการสอนรวมอย่างน้อย 14 ปี หลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศและสามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ประกอบอาชีพและศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้นรวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลกและสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ซึ่งประกอบด้วยสาระสำคัญดังนี้ ภาษาเพื่อการสื่อสาร, ภาษาและวัฒนธรรม, ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและ ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก ปานเลขา นิมมา (2562, น. 3)

อย่างไรก็ตาม การจะเรียนรู้ภาษาให้มีประสิทธิภาพจนสามารถใช้ในการสื่อสารได้นั้น การรู้คำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญ พิตรวัลย์โกวิทวาทิ (2540, น. 12) ฉะนั้น การเรียนรู้คำศัพท์จะทำให้ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้ทักษะภาษาอังกฤษให้ได้ดีสามารถติดต่อสื่อสารกับนานาประเทศอย่างเป็นสากลได้ โดยประการแรกนั้น ผู้เรียนจะต้องมีความรู้ในเรื่องคำศัพท์เป็นอย่างดีเพราะคำศัพท์คือหัวใจสำคัญของการเรียนภาษา ในการเรียนภาษาอังกฤษให้ประสบความสำเร็จนั้น คำศัพท์นับว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างยิ่ง หากปราศจากความรู้ด้านคำศัพท์ การสื่อสารจะไม่เกิดขึ้น นอกจากนี้ คำศัพท์ยังมีประโยชน์ต่อทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจทักษะการเขียนและทักษะการใช้ภาษาในด้านอื่น ๆ ด้วยการสอนคำศัพท์ที่มีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนนำไปสื่อสารได้นั้น ผู้เรียนจะต้องรู้คำศัพท์ สามารถนึกคำศัพท์ได้ทันทีที่ต้องการ ตลอดจนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้อย่างถูกต้องหลักไวยากรณ์และเหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2554, น. 4)

เกมเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษได้ดี เกมจะช่วยในการออกเสียงคำศัพท์ การบอกความหมายคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค เพราะเกมจะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความพยายามที่จะเรียนรู้และใช้ภาษาไว้นาน เกมจะทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนได้ออกกำลังเพื่อใช้บำบัดความเครียดทางกายและประสาท สร้างบรรยากาศให้นักเรียนได้สนุกทำให้

นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษ กิจกรรมเกมจะช่วยให้การฝึกการใช้ภาษาปากเปล่าโดยการเล่นเกมจะช่วยลดความวิตกกังวลในเรื่องไวยากรณ์ การออกเสียง หรือสำนวน ยิ่งไปกว่านั้นเกมยังสามารถใช้แก้ไขข้อผิดพลาดในเรื่องไวยากรณ์หรือการออกเสียงโดยใช้การฝึกแบบคู่หรือกลุ่ม ตลอดจนความกล้าที่จะแสดงออกอันจะเป็นผลนำไปสู่ความก้าวหน้าในการเรียนภาษานั้นเอง นริสา กัลยา (2552, น. 2-3)

การจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมจารพัตวิทยา อำเภอสัตหีบสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาศุรินทร์ สาเหตุของปัญหาพบว่า นักเรียนมีปัญหาอยู่หลายด้านด้วยกัน แต่ที่ชัดเจนที่สุดคือ ด้านเนื้อหาวิชาที่เนื้อหาไม่มีความต่อเนื่อง ส่งผลให้นักเรียนส่วนมากไม่สามารถจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ ด้านเทคนิควิธีการการสอนที่เน้นการเรียนการสอนแบบทฤษฎีมากเกินไปทำให้นักเรียนขาดทักษะการปฏิบัติ ส่งผลให้นักเรียนสับสนคำไม่ถูกต้อง ออกเสียงคำศัพท์ไม่ถูกต้องไม่เข้าใจความหมาย ทำให้ไม่สามารถนำภาษาอังกฤษที่ได้เรียนไปใช้ในการสื่อสารตรงตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตรได้

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับผู้เรียนตั้งแต่สองคนขึ้นไป เพื่อให้ตนเองและสมาชิกทุกคนในกลุ่มประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนด ซึ่งตรงข้ามกับการเรียนที่เน้นการแข่งขันและการเรียนตามลำพัง และการใช้แบบฝึกทักษะจะช่วยให้ นักเรียนพัฒนาทักษะทางภาษา เพื่อให้เกิดความชำนาญโดยเฉพาะอย่างยิ่งแบบฝึกการอ่านออกเสียง จำเป็นต้องอาศัยการฝึกฝนอยู่เสมอ จึงจะทำให้นักเรียนอ่านออกเสียงได้ถูกต้อง แม่นยำ และสามารถใช้ภาษาติดต่อสื่อสารในชีวิตประจำวันได้ ซึ่ง ปรีศนา พลหาญ (2552, น. 3) นอกจากนี้ผู้เรียนยังได้พัฒนาทักษะการคิด ซึ่งการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวจะช่วยแก้ปัญหาเรื่องความสามารถด้านคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ เพื่อศึกษาพัฒนาในการเรียนรู้ของนักเรียน ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษากับโรงเรียนมัธยมจารพัตวิทยา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งมีปัญหาเกี่ยวกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ แก้ปัญหาการเรียนรู้อำนาจภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ และส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และเข้าใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้อง ทำให้ผู้เรียนสามารถอ่านและจดจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษได้อย่างแม่นยำ

วัตถุประสงค์การวิจัย (Research Objectives)

1. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1 โรงเรียนมัธยมจารพัตวิทยา ที่เรียนจากแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกม

การทบทวนวรรณกรรม (Literature Review)

All SorayalieAzar (2012, pp. 252-256) ได้ศึกษา เรื่องผลของเกมที่มีย่อกลยุทธ์การเรียนรู้ คำศัพท์ของผู้เรียนที่ไม่ใช่เจ้าของภาษา พบว่า ผู้เรียนชาวอิหร่านที่ไม่ใช่เจ้าของภาษาจะรู้สึกเบื่อในบทเรียนที่เกี่ยวกับคำศัพท์เพราะพวกเขาไม่เคยเรียนรู้ การเขียนคำต่าง ๆ บนกระดานมาก่อน ครูผู้สอนจึงพยายามจัดกิจกรรมการเรียนรู้กระตุ้นความสนใจมากขึ้น โดยการเล่นเกมนประกอบการเรียนรู้โดยการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ที่ประยุกต์ใช้เกมในชั้นเรียน สังเกตการสอนและสัมภาษณ์ทั้งผู้เรียน ผลการศึกษาพบว่า เกมต่าง ๆ มีประสิทธิภาพในการช่วยผู้เรียนพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ของพวกเขาได้เป็นอย่างดี

Alieml (2010, pp. 425-438) ได้ศึกษา การใช้เกมประกอบการ การศึกษาคำศัพท์ในแง่ของการ เป็นสื่อกลางเพื่อการเรียนการสอนคำศัพท์ ในบริบทของผู้ที่ไม่ใช่เจ้าของภาษา โดยวิธีการเสนอคำศัพท์ใหม่ ถึง 20 คำหรือมากกว่านั้น โดยเล่นเกมประกอบการนำเสนอคำศัพท์ใหม่ โดยใช้เกมคำศัพท์ 20 คำที่ชื่อว่า Twenty Questions, เกมทายความหมาย, รหัสผ่านและปริศนาอักษรไขว้ตามลำดับ โดยแบ่งนักเรียน ออกเป็นสองกลุ่ม ได้แก่ กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมกลุ่มควบคุมจะได้รับการสอนคำศัพท์โดยใช้วิธีการแบบ ดั้งเดิม แต่กลุ่มทดลองจะได้รับการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองเกิดการ เรียนรู้ที่ดีขึ้นเพราะเกมเป็นกิจกรรมที่สนุกสนานและช่วยลดความตึงเครียดในการเรียนได้ดีทำให้นักเรียนไม่ รู้สึกกดดันในการเรียนรู้และสามารถเรียนรู้ได้อย่างอิสระ

กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework) (ถ้ามี)

ตัวแปรต้น เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ตัวแปรตาม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนรายวิชาอังกฤษเรื่อง Where are you

วิธีดำเนินการวิจัย (Research Methods)

วิธีดำเนินการวิจัยผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังนี้

- 1) ชี้แจงข้อตกลงในการเรียนการสอน
- 2) ทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test) เพื่อวัดความรู้พื้นฐานคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโดย ทดสอบก่อนที่จะทำการสอนในคาบเรียนแรก
- 3) ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม โดยผู้วิจัยดำเนินการสอนเอง
- 4) ทดสอบหลังเรียน (Post-Test) หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเสร็จสิ้นแล้ว โดยใช้ แบบทดสอบชุดเดียวกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียนเพื่อทดสอบว่าทำให้นักเรียนเกิดความรู้ตามมาตรฐานตัวชี้วัด และจุดประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่
- 5) ทำการทดสอบ โดยใช้แบบทดสอบวัดความคงทนทางการเรียนภาษาอังกฤษหลังจากเสร็จสิ้นการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมแล้ว 14 วันเพื่อวัด ความคงทนในการเรียนรู้ด้วยแบบทดสอบวัดความคงทนทางการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นแบบทดสอบคู่ขนานกับ แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนภาษาอังกฤษ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้กำหนดแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยตนเอง ดังนี้

- 1) คำนวณเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลัง เรียนภาษาอังกฤษ
- 2) เปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนเรื่องผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนของผู้เรียนรายวิชาอังกฤษเรื่อง Where are you from โดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมจารพัตวิทยาวทยา ใช้ค่าสถิติพื้นฐานค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติ ทดสอบสมมติฐานใช้สถิติ t-test (Dependent Samples)

3) วิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ และความพึงพอใจต่อผลการเรียน

ผลการวิจัย (Research Results)

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนรายวิชาอังกฤษเรื่อง Where are you from โดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมจารพัทยาวิทยา ผลการเรียนก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 5.54 ผลการเรียนหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 9.54 เมื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย พบว่าผลการเรียนร คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05
2. นักเรียนมีความคิดเห็นในการใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับชอบ โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.70

อภิปรายผลการวิจัย (Research Discussion)

จากผลของการวิจัยเรื่อง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนรายวิชาอังกฤษ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนรายวิชาอังกฤษเรื่อง Where are you from โดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมจารพัทยาวิทยา ประเด็นในการอภิปรายผลดังต่อไปนี้ 1.ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนรายวิชาอังกฤษเรื่อง Where are you fromโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมจารพัทยาวิทยา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 2.ความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม มีความคิดอยู่ในระดับมากที่สุดทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า เกมมีความน่าสนใจ สนุกสนาน ช่วยให้นักเรียนสนใจและกระตุ้นในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น และยังพัฒนาการสะกดคำ รู้ความหมาย การใช้คำในประโยคเพิ่มมากขึ้นอีกด้วยจากผลการวิจัยและการศึกษาค้นคว้าที่กล่าวมาแล้วข้างต้นพอสรุปได้ว่า เกมมีประโยชน์ในการสอนภาษา โดยเฉพาะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาต่างประเทศ ทั้งนี้เนื่องจากเกมเป็นกิจกรรมที่สนุกสนานและลดความตึงเครียดในการเรียนได้ดี ทำให้ผู้เรียนไม่รู้สึกกดดันในการเรียนรู้ และสามารถเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างอิสระจึงทำให้นักเรียนมีผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงขึ้น

ข้อเสนอแนะการวิจัย (Research Suggestions)

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

1. สำรวจความสนใจของนักเรียนว่า ตอนนี้กำลังสนใจเกมอะไรเป็นพิเศษ แล้วจึงคัดเลือกเกมที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน เพื่อดึงความสนใจของนักเรียน
 2. การจัดกิจกรรมต้องคอยสังเกตนักเรียนคนที่อ่อนเป็นพิเศษ เนื่องจากอาจตามไม่ทันเพื่อนอาจทำให้นักเรียนไม่ได้รับความรู้เท่าที่ควร
 3. เกมควรมีความทันสมัย และมีความหลากหลาย และกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ตลอดเวลา
- ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป
1. การนำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมไปใช้กับนักเรียนในระดับชั้นอื่นๆ เพื่อพัฒนาทักษะในด้านต่างๆ ของนักเรียน
 2. ส่งเสริมให้นักเรียนนำความรู้ที่ได้จากการเรียนไปปรับใช้กับวิชาอื่นๆ

เอกสารอ้างอิง (References)

- นริศรา กัลยา. (2552). การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่3 โรงเรียนบ้านหนองปรือโปร่ง [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- พรสวรรค์ วงศ์ตาธรรม. (2551). การออกแบบและพัฒนาเกมกระดาน JUMP FOR BABY FROG ที่ส่งเสริมการคิดแก้ปัญหา เรื่อง การแก้ปัญหาย่อยเป็นขั้นตอน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- วิการดา จักรอิศราพงศ์. (2553). ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- วิลสินี แก้ววรา. (2550). การใช้แฟ้มเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของเด็กออทิสติก [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่