

# ผลการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกมการเรียนรู้ ตามทฤษฎีพหุปัญญา ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

## The Results of English Vocabulary usage by Game-based Learning through Multiple Intelligence Theory with Cooperative Learning of 3<sup>rd</sup> Grade Students

ขวัญชนนต์ เล็กเลอสรณ์ Kwanchanate Leklerson\*

สุดาพร พงษ์พิชญ์ Sudaporn Pongpisanu\*\*

วีณา ชุ่มบัณชิต Weena Sumbandit\*\*\*

### บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกมการเรียนรู้ตามทฤษฎีพหุปัญญา ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเกณฑ์ร้อยละ 60 และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการเรียนรู้ตามทฤษฎีพหุปัญญา ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสว่างบริบูรณ์วิทยา อำเภอบางละมุง จังหวัดชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 35 คน ด้วยการสุ่มอย่างง่าย (simple random sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการเรียนรู้ตามทฤษฎีพหุปัญญา ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ จำนวน 5 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ 3) แบบวัดความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลโดยสถิติการทดสอบที (t-test) ค่าเฉลี่ย (AM) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน

\* นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ วิทยาลัยนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยเซ็นต์จอห์น

\*\* อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

\*\*\* อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม



## บทนำ

ทักษะที่สำคัญสำหรับโลกยุคปัจจุบันคือทักษะทางด้านการสื่อสาร ซึ่งเป็นหนึ่งในสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ผู้เรียนต้องมีความสามารถในการรับข้อมูลและถ่ายทอดข้อมูลอย่างครบถ้วนถูกต้อง มีความรู้ความเข้าใจในสถานการณ์ปัจจุบันของโลก สามารถเชื่อมโยงข้อมูลจากบทเรียนสู่ประสบการณ์จริง อันจะส่งผลต่อการพัฒนาตนเอง สังคม และประเทศชาติ ประชากรยุคใหม่จึงจำเป็นต้องฝึกฝนทักษะการสื่อสารเพื่อการดำรงชีวิตประจำวันและการดำรงชีวิตในสังคมอย่างมีคุณภาพ โลกในศตวรรษที่ 21 เป็นโลกที่มีการพัฒนาทางด้านต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว ระบบการศึกษาจึงต้องมีการเปลี่ยนแปลงเพื่อให้ตอบสนองต่อความต้องการของสังคมโลก ผู้เรียนทุกคนต้องสามารถคิดแก้ปัญหา คิดวิเคราะห์ สื่อสารได้ และตระหนักรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ทั่วโลก ซึ่งทักษะเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญสำหรับการทำงานและเป็นพลเมืองที่มีชีวิตอยู่ในศตวรรษที่ 21 (สุทธิวรรณ ต้นดิตรจนาวงศ์, 2560)

วิชาภาษาอังกฤษเป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน กำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ประเทศไทยภายใต้การร่วมมือระหว่างอาเซียนมีความพยายามในการกำหนดแนวทางในการยกระดับภาษาอังกฤษ สอดคล้องกับแผนการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2560 - 2579 ivaว่า ภาษาอังกฤษมีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตของประชากรไทยเป็นอย่างมาก สืบเนื่องจากการที่อาเซียนกำหนดให้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ใช้ในการทำงาน ทำให้ภาษาอังกฤษมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตของประชากรไทยมากขึ้น (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) จากการศึกษาเอกสารงานวิจัย ผู้วิจัยพบว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม เป็นเทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาทักษะของผู้เรียนในหลาย ๆ ด้าน โดยเป็นกิจกรรมที่นอกจากจะทำให้เกิดการเรียนรู้ยังช่วยเสริมสร้างความมั่นใจและความกล้าแสดงออกให้กับผู้เรียน พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ฝึกการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน โดยมีหลักเกณฑ์ กติกา เงื่อนไขและข้อตกลงร่วมกัน (สุคนธ์สินธพานนท์, พongจันทร์ สุขยั้ง, จินตนา วีรเกียรติสุนทร, และพิวัสสา นภารัตน์, 2562) โดยเกมการเรียนรู้ที่ใช้ควรตอบสนองและส่งเสริมความหลากหลายของเขาว์ปัญญาของผู้เรียนแต่ละคน เนื่องจากผู้เรียนแต่ละคนมีเอกลักษณ์และความชอบแตกต่างกัน โดยการดเนอร์ผู้ริเริ่มแนวคิดทฤษฎีทฤษฎีปัญหาเชื่อว่าเขาว์ปัญญาของแต่ละบุคคลจะไม่ยู่คงที่ แต่สามารถเปลี่ยนแปลงหากได้รับการส่งเสริมที่เหมาะสม (Gardner, 1983 อ้างใน ทิศนา แชนมณี, 2564) นอกจากนี้แนวคิดที่สำคัญของทฤษฎีทฤษฎีปัญหาคือผู้สอนต้องเชื่อมั่นในความสามารถทางการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยการดเนอร์ได้ให้ให้นิยามคำว่า Intelligence หรือ เขาว์ปัญญา ว่าหมายถึง ความสามารถในการแก้ปัญหาในสภาพแวดล้อมต่าง ๆ หรือการสร้างสรรค์ผลงานต่าง ๆ ที่เชื่อมโยงกับบริบททางวัฒนธรรมในแต่ละที่ รวมไปถึงความสามารถในการตั้งปัญหาเพื่อหาคำตอบและสร้างองค์ความรู้เพิ่มเติม

(Gardner, 1983) แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้ทางด้านภาษาสามารถพัฒนาได้ โดยผู้สอนต้องมีความคาดหวังและเชื่อมั่นในตัวผู้เรียน และผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ผู้เรียนต้องถูกกระตุ้นและชักจูงให้เกิดความเข้าใจว่าความรู้ใหม่จะสามารถผนวกรวมกับความรู้และความสามารถที่มีอยู่แล้วได้อย่างไร (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2550)

จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสว่างบริบูรณ์วิทยา พบว่านักเรียนมีทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาอังกฤษในระดับที่น้อยกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และจากสังเกตการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน ปัญหาที่สำคัญที่ทำให้ผู้เรียนไม่บรรลุผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษคือปัญหาด้านคำศัพท์ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญเพื่อต่อยอดในการฝึกฝนทักษะด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ผู้วิจัยจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษพบว่าเมื่อให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดด้วยตนเอง ผู้เรียนเข้าใจโครงสร้างทางไวยากรณ์ แต่ไม่สามารถประยุกต์ใช้ความรู้กับแบบฝึกหัด เนื่องจากไม่สามารถแปลคำศัพท์ในประโยคต่าง ๆ ได้ ในทางตรงกันข้ามเมื่อครูผู้สอนออกเสียงคำศัพท์และแปลความหมายของคำศัพท์ในแต่ละประโยค ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ และสามารถทำแบบฝึกหัดด้วยตนเองได้ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่ขาดความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยหนังสือเรียนเพียงอย่างเดียว ขาดความน่าสนใจ ทำให้ผู้เรียนขาดความกระตือรือร้นและจำคำศัพท์ไม่ได้เนื่องจากขาดการมีส่วนร่วม ทำให้ไม่สามารถเชื่อมโยงกับประสบการณ์ตรงของตนเองได้ ซึ่งสอดคล้องกับปัญหาในงานวิจัยของ ธนพร เครือวรรณ (2562) ที่ได้ศึกษาพบว่า เมื่อผู้เรียนไม่สามารถจดจำคำศัพท์ที่เรียนมาได้ จึงไม่สามารถอ่านและแปลความหมายคำศัพท์ ส่งผลให้ผลแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ ผู้วิจัยจึงมุ่งเน้นการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการเรียนรู้เพื่อเพิ่มคลังคำศัพท์ ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นต่อผู้ที่เรียนวิชาภาษาต่างประเทศ การหมั่นศึกษาเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ ๆ เพิ่มเติมอยู่เสมอจะนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ในทักษะด้านอื่น ๆ อีกปัญหาสำคัญคือเมื่อผู้วิจัยลงนำเกมการเรียนรู้ เช่น เกมที่เน้นการเคลื่อนไหวและท่าทาง เกมที่เน้นการแก้ปัญหาหรือหาคำตอบ การเล่นเกมประกอบดนตรี การเล่นเกมแบบกลุ่ม และการเล่นเกมโดยแข่งเป็นรายบุคคล มาปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้และสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนเพิ่มเติมพบว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการเรียนรู้แต่ละประเภทสร้างแรงจูงใจและกระตุ้นผู้เรียนแต่ละคนต่างกัน ผู้วิจัยยังพบอีกว่า ผู้เรียนแต่ละคนมีความสนใจและให้ความร่วมมือในการแข่งขันเกมแต่ละประเภทแตกต่างกัน เนื่องมาจากผู้เรียนมีความสนใจที่มีความหลากหลาย รวมไปถึงมีศักยภาพในการเรียนและความถนัดที่แตกต่างกันในแต่ละด้าน เช่น ด้านภาษา ด้านดนตรี ด้านกีฬา และมีกลุ่มนักเรียนที่มีผลการเรียนแตกต่างกันในห้องเรียนเดียวกัน สอดคล้องกับปัญหาที่พบในงานวิจัยของ อิศริย์ มณีวีโรจน์ (2561) ได้ศึกษาปัญหาเกี่ยวกับผู้เรียนที่มีความสนใจความถนัดที่หลากหลาย เพราะมีกลุ่มนักเรียนที่เรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน เรียนร่วมกันในชั้นเรียนเดียวกัน ทำให้ผู้เรียน

- ผลการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกมการเรียนรู้ตามทฤษฎีพหุปัญญา ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ ●  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

กลุ่มเรียนอ่อนใช้เวลาทำความเข้าใจหรือสร้างองค์ความรู้มากกว่า ผู้สอนจึงจำเป็นต้องใช้กิจกรรมที่สร้างแรงกระตุ้นในการเรียนแตกต่างกัน เพื่อตอบสนองความสนใจและความถนัดที่หลากหลายของผู้เรียน การจัดการเรียนรู้จึงจะเกิดประสิทธิภาพ ในการแบ่งกลุ่มเพื่อจัดกิจกรรมเกมและการแข่งขัน เมื่อมีการแบ่งกลุ่ม กลุ่มผู้เรียนมักมีขนาดใหญ่ทำให้ผู้สอนไม่สามารถดูแลได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมไปถึงการจับกลุ่มกันระหว่างผู้เรียนเก่งกับเก่งหรือถนัดทางด้านภาษาเช่นเดียวกัน ทำให้ผู้เรียนขาดการปรึกษาหารือและทักษะการแก้ไขปัญหา ทักษะการสร้างความสัมพันธ์และการสื่อสารกับผู้เรียนที่มีความถนัดต่างกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ ประเสริฐ แซ่เอี้ยบ (2561) ที่ศึกษาปัญหาของนักศึกษาที่มีความสามารถที่หลากหลายทำให้การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบเดียวกันให้กับนักศึกษาที่มีความสามารถและความถนัดที่แตกต่างกันนั้น ทำให้การเรียนรู้ขาดประสิทธิภาพ จึงมีการนำแนวคิดทฤษฎีพหุปัญญาและทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือมาผนวกรวมกับอีเลิร์นนิ่งแบบปรับเหมาะเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้แก่นักศึกษาที่มีความหลากหลาย

จากปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญที่จะแก้ไขปัญหาและพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผ่านเทคนิคการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม จัดกิจกรรมโดยมีการแบ่งกลุ่มการแข่งขันเพื่อสร้างความสนุกสนานในการเรียน กับทฤษฎีพหุปัญญาที่วิเคราะห์ความถนัดอันโดดเด่นของผู้เรียนแต่ละคนซึ่งมีความหลากหลาย ร่วมกับทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือที่เน้นการทำงานบนความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละคน ช่วยเหลือเกื้อกูล ปรึกษาหารือและสื่อสารร่วมกัน ซึ่งช่วยให้เกิดสัมพันธอันดีของผู้เรียนที่มีผู้เรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อนเรียนรวมกัน โดยมองถึงความรู้และความสามารถที่ผู้เรียนมีอยู่เดิม การออกแบบเกมการเรียนรู้ตามทฤษฎีพหุปัญญา ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือนั้นจัดทำภายใต้แนวคิดที่ว่า การสร้างองค์ความรู้ของผู้เรียนนั้นเกิดได้ ผ่านบทบาทหน้าที่และวิธีที่ต่างกันตามความถนัด และความสามารถพิเศษรวมไปถึงลักษณะอันโดดเด่นของบุคคลที่แตกต่างกันนั้นทำให้กลุ่มต้องช่วยเหลือกัน ปรึกษา และทำงานร่วมกัน เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ประสงค์ในการเรียนด้วยกัน

## วัตถุประสงค์งานวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยเกมการเรียนรู้ตามทฤษฎีพหุปัญญา ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือกับเกณฑ์ร้อยละ 60
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการเรียนรู้ตามทฤษฎีพหุปัญญา ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ

## ขอบเขตของงานวิจัย

### 1. ตัวแปรที่ศึกษา

1.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการเรียนรู้ตามทฤษฎีพหุปัญญา ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ

1.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ และ 2) ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการเรียนรู้ตามทฤษฎีพหุปัญญา ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ

### 2. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาและคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการเรียนรู้ตามทฤษฎีพหุปัญญา ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ เพื่อพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ประกอบด้วย หนังสือเรียนวิชาภาษาอังกฤษ TOPS บทที่ 6 – 8 ประจำภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ตามหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสว่างบริบูรณ์วิทยา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

### 3. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ใช้เวลาการจัดการเรียนรู้ 11 ชั่วโมง (ชั่วโมงการสอน 10 ชั่วโมง ทดสอบหลังเรียน 1 ชั่วโมง)

### 4. กลุ่มประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสว่างบริบูรณ์วิทยา อำเภอบางละมุง จังหวัดชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 3 ห้องเรียน รวมจำนวนทั้งสิ้น 107 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสว่างบริบูรณ์วิทยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 35 คน มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม

- ผลการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกมการเรียนรู้ตามทฤษฎีพุทปัญญา ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ ●  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

## เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 3 ฉบับ ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการเรียนรู้ตามทฤษฎีพุทปัญญา ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ จำนวน 5 แผน ประกอบด้วย 5 เกมการเรียนรู้ ได้แก่

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง My Senses (จำนวน 2 แผน / 4 คาบ)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Soup, Please! (จำนวน 1 แผน / 2 คาบ)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง We're Healthy (จำนวน 1 แผน / 2 คาบ)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง My Likes and Dislikes (จำนวน 1 แผน / 2 คาบ)

นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความสอดคล้องกับจุดประสงค์ การใช้ภาษา ความถูกต้อง ความครอบคลุมเนื้อหาและความสอดคล้องระหว่างเนื้อหา กิจกรรมและการประเมินผล (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2543) แล้วให้ผู้เชี่ยวชาญให้คะแนนในแบบประเมินหาค่าความสอดคล้อง IOC (Index of item objective congruence) โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการเรียนรู้ตามทฤษฎีพุทปัญญา ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ อยู่ในระหว่าง 0.67 – 1.00

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ เป็นแบบทดสอบชนิดปรนัย 4 ตัวเลือก เมื่อปรับปรุงแก้ไขแล้วนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ประเมินหาค่าความสอดคล้อง IOC (Index of item objective congruence) โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ 1 ฉบับ จำนวน 40 ข้อ เท่ากับ 0.67 – 1.00 แล้วนำไปทดลองใช้ (Try out) นำผลการทดสอบมาวิเคราะห์หาความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ค่าความยากง่ายของตัวเลือกมีค่าระหว่าง 0.20 ถึง 0.80 ค่าอำนาจจำแนกมีค่าตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ซึ่งผลการวิเคราะห์พบว่าค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.49 – 0.80 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.20 – 0.70 คัดเลือกข้อสอบจำนวน 20 ข้อ โดยคำนวณจากสูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริตชาร์ดสัน มีค่า 0.79

3. แบบวัดความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการเรียนรู้ตามทฤษฎีพุทปัญญา ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ จำนวน 1 ชุด ชุดละ 15 ข้อ นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความสอดคล้อง คำนวณหาค่า IOC โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบวัดความพึงพอใจทั้งฉบับ อยู่ในระหว่าง 0.67 – 1.00

## สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Arithmetic) 2. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation)
2. สถิติ One Sample t-test เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยเกมการเรียนรู้ตามทฤษฎีพุทปัญญาาร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ กับเกณฑ์ร้อยละ 60 (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ, 2553)

## ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

**ตารางที่ 1** ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการเรียนรู้ตามทฤษฎีพุทปัญญาาร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษ กับเกณฑ์ร้อยละ 60

จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	คะแนนเกณฑ์ร้อยละ 60	AM	SD	df	t
35	20	12	16.86	2.63	34	10.95*

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการเรียนรู้ตามทฤษฎีพุทปัญญาาร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กับเกณฑ์ร้อยละ 60 เนื่องจากยึดเกณฑ์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ปรากฏในแผนพัฒนาโรงเรียนสว่างบริบูรณ์วิทยา โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพบว่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60



- ผลการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกมการเรียนรู้ตามทฤษฎีพุทปัญญา ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ ●
- ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

**ตารางที่ 2** ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยเกมการเรียนรู้ตามทฤษฎีพุทปัญญา

ลำดับ	รายการประเมิน	AM	SD	แปลผล
1.	นักเรียนรู้สึกสนุกและตื่นตัวที่ได้เข้าร่วมการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีพุทปัญญา	4.83	0.45	มากที่สุด
2.	นักเรียนกระตือรือร้นที่จะได้รับการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.31	0.68	มาก
3.	นักเรียนชอบเรียนวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้นหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีพุทปัญญา	4.71	0.46	มากที่สุด
4.	นักเรียนอยากเรียนวิชาภาษาอังกฤษทุกวัน	4.34	0.64	มาก
5.	นักเรียนคิดว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีพุทปัญญา ที่ครูนำมาใช้แปลกใหม่ น่าสนใจ	4.83	0.38	มากที่สุด
6.	นักเรียนรู้สึกสนใจและคาดหวังในการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีพุทปัญญาในครั้งต่อ ๆ ไป	4.34	0.68	มาก
7.	นักเรียนคิดว่าภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่มีประโยชน์	4.20	0.90	มาก
8.	นักเรียนคิดว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีพุทปัญญาเป็นกิจกรรมที่สร้างสรรค์	3.91	0.66	มาก
9.	นักเรียนคิดว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีพุทปัญญา ช่วยพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	4.94	0.24	มากที่สุด
10.	นักเรียนคิดว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีพุทปัญญาทำให้นักเรียนเข้าใจเรื่องที่เรียนมากขึ้น	4.23	1.09	มาก
11.	นักเรียนสามารถทำแบบฝึกทักษะภาษาอังกฤษได้ด้วยตนเอง	4.60	0.55	มากที่สุด
12.	นักเรียนมีพัฒนาการด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีพุทปัญญา	4.40	0.69	มาก
13.	นักเรียนคิดว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีพุทปัญญา ช่วยให้เกิดความคิดสร้างสรรค์	3.91	1.15	มาก
14.	นักเรียนมีความมั่นใจและกล้าแสดงออกในการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารมากขึ้น	3.46	1.07	ปานกลาง
15.	นักเรียนสามารถนำความรู้จากการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีพุทปัญญา เพื่อไปประยุกต์ใช้ในการเรียนวิชาอื่น ๆ	3.94	1.11	มาก
<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>		<b>4.33</b>	<b>0.72</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ 2 การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการเรียนรู้ตามทฤษฎีพหุปัญญา พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการเรียนรู้ตามทฤษฎีพหุปัญญาภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.72 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจ การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา ช่วยพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.94 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.24 อันดับที่สอง นักเรียนรู้สึกสนุกและตื่นเต้นที่ได้เข้าร่วมการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.83 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.45 อันดับที่สาม นักเรียนคิดว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา ที่ครูนำมาใช้แปลกใหม่ น่าสนใจ โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.83 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.38 นักเรียนพึงพอใจน้อยที่สุด คือ นักเรียนมีความมั่นใจและกล้าแสดงออกในการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารมากขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.46 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.07

## อภิปรายผลการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้พบว่าประเด็นที่นำมาอภิปรายได้ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการเรียนรู้ตามทฤษฎีพหุปัญญา ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจมีสาเหตุมาจากการที่นักเรียน สนุกสนานกับการเรียนรู้คำศัพท์ในวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น เกิดความรู้สึกสนุกสนานตื่นเต้นจากการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการเรียนรู้หลากหลายแนวที่ถูกอิงจากความถนัด อาทิเช่น ได้พัฒนาคำศัพท์จากการเคลื่อนไหวร่างกาย เสียงเพลง และการร่วมมือกันไขปริศนา โดยอิงจากผลของแบบวัดความพึงพอใจที่พบว่านักเรียนรู้สึกสนุกสนานตื่นเต้นที่ได้เข้าร่วมการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา ชอบเรียนวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด รวมไปถึงนักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในระดับมากสอดคล้องกับงานวิจัยของ อิศริย์ มณีวิโรจน์ (2561) การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการใช้เกมตามทฤษฎีพหุปัญญา ผลการวิจัยพบว่า การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน จากการทำแบบทดสอบหลังการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และงานวิจัยของ ประเสริฐ แซ่เอี้ยบ (2561) การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับอีเลิร์นนิ่งแบบปรับเหมาะสำหรับนักศึกษาที่มีความแตกต่างทางพหุปัญญา พบว่านักศึกษาที่มีความแตกต่างทาง

- ผลการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกมการเรียนรู้ตามทฤษฎีพหุปัญญา ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ ●  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

พหุปัญญาที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบ e-ColMi Model มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นรวมทั้งมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียน สะท้อนให้เห็นถึงการให้นักศึกษาที่มีความถนัดทางพหุปัญญาแตกต่างกันได้เรียนรู้แบบร่วมมือกัน ร่วมกับการใช้อีเลิร์นนิ่งแบบปรับเหมาะ สามารถดึงศักยภาพของนักศึกษา มาใช้ในการเรียนให้ประสบความสำเร็จได้เป็นอย่างดี โดยมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการเรียนรู้ตามทฤษฎีพหุปัญญา ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนพร เครือวรรณ (2562) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์โดยการใช้เกม มีผลการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และความพึงพอใจต่อการใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

## ข้อเสนอแนะ:

### 1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

- 1.1 ผู้สอนควรกำหนดระยะเวลาของแต่ละขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้ให้สามารถยืดหยุ่นและปรับตามได้ตามความเหมาะสมของสถานการณ์
- 1.2 ผู้สอนควรคำนึงถึงขนาดของสถานที่ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมที่จำเป็นต้องใช้พื้นที่ทำกิจกรรมค่อนข้างกว้าง จะสามารถดำเนินกิจกรรมได้ราบรื่นมากขึ้น
- 1.3 ผู้สอนควรใช้การสุ่มเรียกสมาชิกในกลุ่มเพื่ออภิปรายผล จะเป็นการช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนหรือสมาชิกทุกคนในกลุ่มกระตือรือร้น รับผิดชอบ และช่วยเหลือกันมากขึ้นในการเรียนรู้แบบร่วมมือ

### 2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

- 2.1 ผู้สอนควรนำการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการเรียนรู้ตามทฤษฎีพหุปัญญา และการเรียนรู้แบบร่วมมือไปปรับใช้กับหน่วยการเรียนรู้อื่น หรือใช้ระดับอื่นตามความเหมาะสม
- 2.2 ผู้สอนควรนำทฤษฎีพหุปัญญาและการเรียนรู้ไปผสมผสานรวมกับเทคนิคการจัดการเรียนรู้อื่น ๆ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เช่น การใช้แนวคิดทฤษฎีพหุปัญญาเพื่อจัดทำแอปพลิเคชันเกม

## รายการอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ทิศนา แคมมณี. (2564). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 25). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนพร เครือวรรณ. (2562). *ผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. สืบค้นจาก [https://tdc.thailis.or.th/tdc/browse.php?option=show&browse\\_type=title &titleid=499743](https://tdc.thailis.or.th/tdc/browse.php?option=show&browse_type=title &titleid=499743)
- ประเสริฐ แซ่เอี้ยบ. (2561). *การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับอีเลิร์นนิ่งแบบปรับเหมาะสำหรับนักศึกษาที่มีความแตกต่างทางพหุปัญญา*. วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ. สืบค้นจาก [https://tdc.thailis.or.th/tdc/browse.php?option=show&browse\\_type=title&titleid=503326](https://tdc.thailis.or.th/tdc/browse.php?option=show&browse_type=title&titleid=503326)
- โรงเรียนสว่างบริบูรณ์วิทยา. (2556). *หลักสูตรโรงเรียนสว่างบริบูรณ์วิทยา พุทธศักราช 2556*. สืบค้นจาก <http://www.sb-school.ac.th/klum-sara-kar-reiyn-ru/klum-sara-kar-reiyn-ru-phasa-tangprathes>
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2543). *เทคนิคการวัดผลการเรียนรู้* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ชมรมเด็ก.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2553). *การวัดด้านจิตพิสัย*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2550). *การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการสู่พหุปัญญา* กรุงเทพมหานคร : ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- สุคนธ์ สีนธพานนท์, ฟองจันทร์ สุขยิ่ง, จินตนา วีรเกียรติสุนทร, และ พิวัสสา นภารัตน์. (2562). *หลากหลายวิธีสอน...เพื่อพัฒนาคุณภาพเยาวชนไทย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิคพรินต์ติ้ง
- สุทธิวรรณ ตันติธรรณวงศ์. (2560). *ทิศทางการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21*. *Veridian E-Journal*, 10(2), 2845. สืบค้นจาก <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/109763>

- ผลการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกมการเรียนรู้ตามทฤษฎีพหุปัญญา ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ ●  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

อิศรีย์ มณีวิโรจน์. (2561). การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการใช้เกมตามทฤษฎีพหุปัญญา. วิทยานิพนธ์ศึกษามหาบัณฑิต คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม สืบค้นจาก [https://tdc.thailis.or.th/tdc/browse.php?option=show&browse\\_type=title&titleid=499743](https://tdc.thailis.or.th/tdc/browse.php?option=show&browse_type=title&titleid=499743)

Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. London: Poladin.

Wilkins, D. (1976). *Notional syllabuses*. Oxford: Oxford University Press.