

## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การพัฒนาเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 แผนการเรียนภาษาอังกฤษ-ภาษาเวียดนาม โรงเรียนคำเพิ่มพิทยภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 9 คน ซึ่งมีขั้นตอนในการศึกษาค้นคว้าและมีผลสรุป ดังนี้

#### จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ทั้งหมด 3 ประการ ดังนี้

1. เพื่อจัดทำเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และมีค่าดัชนีประสิทธิผลมากกว่าร้อยละ 50
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังการใช้ เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

#### วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 แผนการเรียนภาษาอังกฤษ-ภาษาเวียดนาม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนคำเพิ่มพิทยภาคเรียนที่ 1 จำนวน 9 คน
2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ประกอบด้วย
  - 2.1 เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ซึ่งผ่านการหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด

2.2 แบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ มีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.33-0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.27-0.53 และค่าความเชื่อมั่น (K.R. 20) เท่ากับ 0.72

2.3 แบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ระดับความพึงพอใจ 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด ที่ผ่านการหาค่าความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญ

3. การดำเนินการทดลองและเก็บข้อมูลในการดำเนินการทดลองและเก็บข้อมูลผู้ศึกษาเป็นผู้สอนนักเรียนกลุ่มเป้าหมายโดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 โดยดำเนินการจัดการเรียนรู้และเก็บข้อมูลนักเรียน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ได้การวิเคราะห์ข้อมูลของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ดังนี้

1. วิเคราะห์ประสิทธิภาพและประสิทธิผลของเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สูตร  $E_1/E_2$  และค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) โดยใช้สูตร E.I.
2. หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 โดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder-Richardson
3. เปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 โดยใช้สถิติ ค่าร้อยละ (Percentage : %) ค่าเฉลี่ย (Mean :  $\mu$ ) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation :  $\sigma$ )
4. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 โดยใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย (Mean :  $\mu$ ) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation :  $\sigma$ )

## สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นการพัฒนาเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยในในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 สรุปผลการศึกษา ดังนี้

1. เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยในในชีวิตประจำวันชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.58/80.37 และค่าดัชนีประสิทธิผลของเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยในในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 มีค่าเท่ากับ 0.6846 ซึ่งแสดงว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าร้อยละ 68.46 แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยในในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 มีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 (รายละเอียดปรากฏดังตารางที่ 16 ในภาคผนวก ค หน้า 112) และมีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.6846 แสดงว่า ผู้เรียนมีความก้าวหน้าเท่ากับ 0.6846 หรือคิดเป็นร้อยละ 68.48 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ คือ มากกว่า 0.50 หรือร้อยละ 50 ถือว่าเป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีประสิทธิผลสามารถนำไปใช้ได้ (รายละเอียดปรากฏดังตารางที่ 20 ในภาคผนวก จ หน้า 134)

2. ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยในหลังการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยในในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 พบว่า มีความสามารถในการจดจำคำศัพท์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน (รายละเอียดปรากฏดังตาราง 21 ในภาคผนวก จ หน้า 135-136)

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยในในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 พบว่า แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยในในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ซึ่งมีคำถามทั้งหมด 20 ข้อ แบ่งเป็นด้านเนื้อหา จำนวน 10 ข้อ และด้านกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 10 ข้อ ผลการประเมินความพึงพอใจด้านเนื้อหา พบว่า มีค่าเฉลี่ยเลขคณิตเท่ากับ 4.41 แสดงว่า นักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมาก สำหรับผลการประเมินความพึงพอใจด้านกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.36 แสดงว่า นักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับมาก โดยภาพรวมผลการประเมิน พบว่า ความพึงพอใจด้านเนื้อหาและด้านกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเลขคณิต 4.38 แสดงว่า นักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยในในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 อยู่ในระดับมาก (รายละเอียดปรากฏดังตาราง 23 ในภาคผนวก ฉ หน้า 139-140)

## อภิปรายผลการศึกษาค้นคว้า

จากผลการศึกษาเรื่อง การพัฒนาเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 สามารถอภิปรายผลการศึกษาได้ดังนี้

1. เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ชั้นการทดลองหาประสิทธิภาพกับกลุ่มเป้าหมาย พบว่า เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.58/80.37 มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.6846 แสดงว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าเพิ่มขึ้นร้อยละ 68.46 เนื่องจากเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ได้จัดทำขึ้นอย่างเป็นระบบตามระเบียบขั้นตอนของการวิจัย โดยเริ่มจากการศึกษาทฤษฎี แนวคิด หลักการ ขั้นตอนและเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 จากนั้นจัดทำเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ซึ่งประกอบด้วย ปก คำนำ คำชี้แจง คำแนะนำในการใช้สำหรับครู คำแนะนำในการใช้สำหรับนักเรียน สารบัญ สารระสำคัญจุดประสงค์การเรียนรู้ แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ใบความรู้ เกมปริศนาอักษรไขว้ จำนวน 3 เกม ภาคผนวก บรรณานุกรมและประวัติผู้ศึกษาค้นคว้า จากนั้นนำเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ที่จัดทำเสร็จเรียบร้อยแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพและปรับปรุงแก้ไขตามข้อแนะนำต่างๆ ทำให้ได้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ที่มีความสมบูรณ์มากขึ้น จากนั้นนำเกมปริศนาอักษรไขว้ดังกล่าวไปทดลองใช้กับผู้เรียนที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมายตามขั้นตอน ได้แก่ ทดลองแบบรายบุคคล ทดลองแบบกลุ่มเล็ก ทำให้ได้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ เหงียน ถิ ญื่อ อี (2556 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษาปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม พบว่า แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ มีประสิทธิภาพ 93.7593 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ 80/80 แสดงว่า การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนสามารถพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยได้ อมรรรัตน์ ฉัตรดอน (2553 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีผลสัมฤทธิ์ต่อผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า (1) ค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบมีค่าเท่ากับ 0.8163 หมายความว่า นักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 81.63 ณิชาดา ศรีเกษ (2552 : ออนไลน์) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์

ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนไชยปราการ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเชียงใหม่ เขต 3 โดยเฉลี่ยมีประสิทธิภาพ 82.80/81.17 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ ซึ่งเป็นไปตาม สมมติฐาน กรรณิกา แข็งแรง (2549 : ออนไลน์) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทางด้านคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ จากการใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ๑43101 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโนนสูงพิทยาคาร ประสิทธิภาพของสื่อเมื่อเทียบเกณฑ์ 80/80 พบว่า ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด นั้น คือ เป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ (81.02/82.50)

จากผลการวิจัยดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นว่า เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ที่ผ่านการพัฒนาอย่างเป็นระบบ ลำดับขั้นตอนตามระเบียบวิธีวิจัย และมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด ความเหมาะสมและสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ อีกทั้งเนื่องจากความตั้งใจและความสนใจในการปฏิบัติกิจกรรมระหว่างเรียนของผู้เรียน

2. การเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังการใช้ เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 พบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน เท่ากับ 11.33 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน เท่ากับ 24.11 แสดงว่า ผู้เรียนมีความสามารถในการจดจำ คำศัพท์ภาษาเวียดนามเพิ่มขึ้น เนื่องจากเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำ คำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ประกอบด้วย ใบความรู้และ เกมปริศนาอักษรไขว้ที่มีความหลากหลาย โดยเรียงเนื้อหาจากง่ายไปหายาก เมื่อนักเรียนศึกษา คำศัพท์ในใบความรู้จนจบแล้ว นักเรียนเล่นเกมปริศนาอักษรไขว้และทดสอบหลังเรียนทำให้นักเรียน ได้ฝึกฝนและทราบบรรยากาศของตนเอง รวมทั้งเรียนรู้ที่จะแก้ไขข้อบกพร่องนั้น ดังนั้น คะแนน ทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งสอดคล้อง กับผลการวิจัย เทพศักดิ์ ไครอุบล (2555 : ออนไลน์) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ โดยใช้เกม Crossword นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองกุงศรีโพธิ์ศรีสมพร พบว่า นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์อย่างเห็นได้ชัดเจนจากผลการทดสอบก่อนและหลังเรียน ซึ่งทำให้ผู้วิจัยและนักเรียนมีความรู้สึกดีใจและภูมิใจในผลงานเป็นอย่างมากเมื่อได้สอบถาม ความพึงพอใจของนักเรียน พบว่า ร้อยละ 90 มีความสนุกสนานและอยากร่วมกิจกรรมอีก กรุณา ฝนิกดี (2553 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์โดยใช้เกม Crossword ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสุมานัน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการเขต 1 พบว่า จากการใช้เกม Crossword จำนวน 7 ชุด นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้เพิ่มมากขึ้นกว่าเดิม พุทธชาติ มณีขัตต์ (2553 : ออนไลน์) ได้ศึกษาผลการใช้เกม Crosswords เพื่อพัฒนาทักษะการจำ คำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนปิ่นสร้อยแยลสวิทย์าลัย พบว่า เมื่อทำกิจกรรม ในการพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์โดยใช้เกม Crosswords ครบทุกขั้นตอนแล้ว ผู้เรียนสามารถพัฒนา ทักษะการจำคำศัพท์ของตนเองให้ดีขึ้นได้ อมรรรัตน์ ฉัตรดอน (2553 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการใช้

เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีผลสัมฤทธิ์ต่อผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนกับหลังเรียน 14 วัน ไม่แตกต่างกัน ณิชาดา ศรีเกษ (2552 : ออนไลน์) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง คำศัพท์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน กรรณิกา แข็งแรง (2549 : ออนไลน์) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทางด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จากการใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ๑43101 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโนนสูงพิทยาคาร พบว่า ผลสัมฤทธิ์หรือการพัฒนาหรือความก้าวหน้าของการเรียนรู้ของผู้เรียน พบว่า ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) หลังเรียน มีค่าร้อยละความก้าวหน้าสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 34) คือ สูงกว่าร้อยละ 30 แสดงว่า ผู้เรียนมีความก้าวหน้าในการเรียน สำเนา ศรีประมงค์ (2547: บทคัดย่อ อ้างถึงใน เหมียน ธิ ฎือ อี้, 2556 : 30) ได้ศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง จังหวัดระยอง ผลการวิจัยพบว่า การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเข้ามาประกอบการสอนช่วยให้นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงโดยใช้ t-test ศิริวรรณ โสภิตภักดีพงษ์ (2544 : บทคัดย่อ อ้างถึงใน เหมียน ธิ ฎือ อี้, 2556 : 30) ได้ศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า เมื่อใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเข้ามาประกอบการสอนนักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูง Martin C. Njoroge Ruth W. Ndung'u and Moses Gatambuki Gathigia (2009 : Online) ได้ศึกษาการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้ในฐานะกลยุทธ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ : กรณีศึกษาภาษาอังกฤษในฐานะเป็นภาษาที่สองในโรงเรียนมัธยมศึกษาเคนยา พบว่า การใช้เกมปริศนาอักษรไขว้ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถด้านคำศัพท์มากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ และนักเรียนเข้าใจคลังคำศัพท์ภาษาอังกฤษ Nurul Diniyati (2009 : Abstract) ได้ศึกษาการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อพัฒนาการสะกดคำศัพท์ของนักเรียนพบว่า การใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อพัฒนาการสะกดคำศัพท์ของนักเรียนมีประโยชน์อย่างมากสำหรับนักเรียน และ Dickerson (1979 : 6456-A อ้างถึงใน บุขริย์ ฤกษ์เมือง, 2552 : 35) ได้ทดลองเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนระดับ 1 โดยใช้เกมการเคลื่อนไหว (Active Games) เกมเฉื่อย (Passive Games) และกิจกรรมปกติ (Traditional Activity) ผลการทดลองปรากฏว่า กลุ่มเกมการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ในการจำแนกคำศัพท์สูงกว่ากลุ่มเกมเฉื่อยและกลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ กลุ่มเกมเฉื่อยมีผลสัมฤทธิ์ในการจดจำคำศัพท์สูงกว่าที่ใช้ในกิจกรรมปกติ นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มเกมการเคลื่อนไหว มีผลสัมฤทธิ์ในการจดจำสูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มเฉื่อย นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเฉื่อย มีผลสัมฤทธิ์ในการจดจำคำศัพท์สูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติในกลุ่มทดลองทั้ง 3 กลุ่ม มีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์และระหว่างนักเรียนชายและนักเรียนหญิงไม่แตกต่างกัน

จากผลการวิจัยดังกล่าวข้างต้นจะเห็นได้ว่า ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ ภาษาเวียดนามของนักเรียนหลังการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำ คำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน กล่าวคือ ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ด้วยตัวเอง ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ใช้คำศัพท์ภาษาเวียดนาม ซึ่งเป็นคำศัพท์ที่ใกล้ตัวผู้เรียนและใช้งานได้จริงในชีวิตประจำวัน จึงสามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจและ ตระหนักถึงความสำคัญของคำศัพท์ จึงสามารถพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาเวียดนามของนักเรียน ได้ดี โดยจะเห็นได้ว่านักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 โดยภาพรวมมีระดับความพึงพอใจในระดับมาก คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.38 ( $\mu = 4.38, \sigma = 0.63$ ) โดยความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถ ในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ด้านเนื้อหา คือ นักเรียนมีระดับความพึงพอใจโดยรวมระดับมาก คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.41 ( $\mu = 4.41, \sigma = 0.59$ ) โดยประเด็นที่นักเรียนมีระดับความพึงพอใจมากที่สุด กล่าวคือ จากการทำเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อ ส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหา เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาเวียดนาม มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ( $\mu = 4.78, \sigma = 0.42$ ) และด้านกิจกรรม การเรียนรู้ คือ นักเรียนมีระดับความพึงพอใจโดยรวมระดับมาก คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.36 ( $\mu = 4.36, \sigma = 0.66$ ) โดยประเด็นที่นักเรียนมีระดับความพึงพอใจมากที่สุด กล่าวคือ จากการปฏิบัติกิจกรรม การเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนาม ในชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนภาษาเวียดนาม มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ( $\mu = 4.67, \sigma = 0.47$ ) นอกจากนั้นในข้ออื่นๆ ความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับมากและมากที่สุด การที่ ผลเป็นเช่นนี้ เนื่องมาจากการจัดทำเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำ คำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ได้ดำเนินการจัดทำอย่างเป็นระบบ ลำดับขั้นตอนตามระเบียบวิธีวิจัย โดยได้ศึกษาเอกสารและตำราต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง พร้อมทั้งได้รับ คำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ เมื่อได้ข้อมูลครบถ้วนแล้ว ได้ดำเนินการจัดทำเกมปริศนาอักษรไขว้ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 จากนั้นนำแบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้ดังกล่าวให้ ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบดัชนีความสอดคล้อง จากนั้นไปปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ อีกทั้ง ผู้ศึกษาค้นคว้าได้สร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้น่าเรียนและเกิดความสุขสนุกสนาน กล่าวคือ ผู้ศึกษา ค้นคว้าจะพยายามให้กำลังใจ ในกรณีที่ผู้เรียนไม่สามารถตอบคำถามไม่ได้ หรือไม่สามารถปฏิบัติ กิจกรรมได้ทันเวลาและถูกต้อง ผู้สอนจะกล่าวคำชม อาจให้รางวัลหรือให้เพื่อนในชั้นเรียนช่วย กับปรบมือให้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถามเมื่อเกิดปัญหา หรือไม่เข้าใจเนื้อหาที่เรียนซึ่งสอดคล้อง กับผลการวิจัยของ เห่งยีน ถิ ถู้อ อี้ (2556 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนา

การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษาปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม พบว่า โดยภาพรวมจากแบบสอบถามความคิดเห็น ต่อเกมคำศัพท์ของนักศึกษามีคะแนนอยู่ในระดับชอบมาก (4.4) เทพศักดิ์ ไครอุบล (2555 : ออนไลน์) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์โดยใช้เกม Crossword นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองกุ้งศรีโพธิ์ศรีสมพร พบว่า นักเรียนมีความรู้สึกดีใจและภูมิใจในผลงาน เป็นอย่างมาก เมื่อได้สอบถามความพึงพอใจของนักเรียน พบว่า ร้อยละ 90 มีความสนุกสนาน และอยากร่วมกิจกรรมอีก ณิชาดา ศรีเกษ (2552 : ออนไลน์) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 2 อยู่ในระดับมากที่สุด บุขรีย ฤกษ์เมือง (2552 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์ พบว่า นักเรียนมีความรู้สึกชอบในกิจกรรมเกมคำศัพท์ใช้ประกอบการสอนในระดับ ชอบมากทุกเกม กรรณิกา แข็งแรง (2549 : ออนไลน์) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทางด้านคำศัพท์ ภาษาอังกฤษจากการใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ๑43101 นักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปี 6 โรงเรียนโนนสูงพิทยาคาร พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรม การเรียนการสอน พบว่า นักเรียนมีความพอใจมาก ( $\bar{X} = 2.62$ ,  $S.D. = 0.47$ ) เพราะเป็นกิจกรรม ที่ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ และ Craig (1991 : 2263 อ้างถึงใน บุขรีย ฤกษ์เมือง, 2552 : 36) ได้ศึกษาผลของการใช้เกมที่มีต่อทัศนคติต่อโรงเรียนของชายผิวดำ ระดับ 3 ผลการวิจัยปรากฏว่า ถ้านำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานานๆ ก็จะส่งผลต่อ ทัศนคติและคุณภาพการเรียนการสอนในทางบวก

จากผลการวิจัยดังกล่าวข้างต้นจะเห็นได้ว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อเกมปริศนา อักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามเบื้องต้น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 อยู่ในระดับมาก ดังนั้น จึงสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนเรียนรู้ เพื่อให้ให้นักเรียนเกิด การเรียนรู้ตามความสามารถและศักยภาพของตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

## ข้อเสนอแนะ

### 8.1 ข้อเสนอแนะเพื่อการนำไปใช้

1) ก่อนทำการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถ ในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ควรมีการแนะนำให้ นักเรียนเข้าใจวิธีการเรียนก่อน เพราะถ้านักเรียนเกิดความสับสนหรือไม่เข้าใจวิธีการเรียน อาจส่งผล ให้นักเรียนไม่ประสบผลสำเร็จในการเรียนได้



2) ครูผู้สอนอาจนำเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ ภาษาเวียดนามชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ไปใช้ในการทบทวนคำศัพท์ เพื่อทบทวน เนื้อหาต่างๆ ที่ได้เรียนมาแล้ว ให้แก่นักเรียนที่บกพร่องหรือไม่เข้าใจในคำศัพท์เรื่องนั้นๆ

3) ครูควรให้โอกาสนักเรียนเลือกคำศัพท์ ที่นักเรียนสนใจ จะทำให้นักเรียนรู้สึกว่ามีส่วนร่วมในด้านการเรียนการสอนมากขึ้น รวมทั้ง ควรเลือกคำศัพท์ที่มีความสำคัญ ความจำเป็น ในการใช้งาน ความยากง่าย ความเหมาะสมกับนักเรียนในระดับต่างๆ และสอดคล้องกับสถานการณ์ ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน จะทำให้นักเรียนมีความเข้าใจและเล็งเห็นความสำคัญมากขึ้น

## 8.2 ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าครั้งต่อไป

- 1) ควรมีการพัฒนาเกมปริศนาอักษรไขว้ในเนื้อหาเรื่องอื่นๆ ต่อไป
- 2) การจัดทำเกมปริศนาอักษรไขว้ควรบูรณาการเนื้อหากับรายวิชาอื่นๆ