

การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและ
การสอนแบบปกติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

A Comparison Achievement and Satisfaction of English Learning by Using
Games and Traditional Method of Prathomsuksa 6 students

นางสาวพิกุล ว่องไว

สาขาวิชา การสอนภาษาอังกฤษ

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1)

เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้การสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

โดยใช้เกมและการสอนแบบปกติ (2) เปรียบเทียบความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสอนโดยใช้เกมและการสอนแบบปกติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้คือ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนมหาภาพระจาดทองอุปถัมภ์

จำนวน 2 ห้องเรียน จำนวน 42 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย (1)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกม จำนวน 4 แผน และแผนการจัดการเรียนรู้สอนแบบปกติ 4 แผน รวม 8 แผน

16 ชั่วโมง (2) แบบทดสอบหลังเรียนวัดผลการเรียนรู้การสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบปรนัยเลือกตอบ 4

ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ (3)

แบบประเมินความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและแบบสอนปกติ

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ (1)

นักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยการใช้เกมมีผลการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีปกติ

อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (2)

นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียน
ที่ได้รับการสอนด้วยวิธีปกติ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

ABSTRACT

The purposes of this research were to (1) a comparison achievement of English vocabulary's spelling of Prathomsuksa 6 students by using games and traditional method .05 (2) a comparison satisfaction of Prathomsuksa 6 students in English Learning by using games and traditional method. The sample comprised 2 room and 42 students of Mahaphabkrajadthong U-Prathum school in semester 2 years 2016. The research instruments were (1) 4 lesson plans with games and 4 lesson plans with traditional method, total 8 lesson plans and 16 hours. (2) An English vocabulary's spelling test used after by 4

choices 30 total. (3) The English learning satisfaction survey after being taught by using games and traditional method.

The findings of this research were as follows:

(1) The students taught by using games achievement a higher level than the students taught by using traditional method at the statistically significant level .05

(2) The students taught by using games method have satisfaction with English vocabulary's spelling a higher level than the students taught by using traditional method at the statistically significant level .05

Key Words:

(1) เกม (2) คำศัพท์ (3) วิธีสอนปกติ (4) ความพึงพอใจ

* บทความนี้เรียบเรียงจากการศึกษาอิสระเรื่อง

การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและการสอนแบบปกติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 6

* * นักเรียนปริญญาโท สาขาการสอนภาษาอังกฤษ สาขาการสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ความนำ

โลกในศตวรรษที่ 21

เป็นยุคที่ผู้คนต้องใส่ใจที่จะเรียนรู้และตื่นตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงรวมถึงระบบการศึกษาของมนุษย์เรา

ด้วย เราจำเป็นต้องเรียนรู้ก้าวให้ทันต่อโลกและบริบทของสังคม
และเมื่อประเทศได้ก้าวเข้าสู่ประชาคมอาเซียนอย่างเต็มตัวทำให้เกิดการค้า การติดต่อที่หลากหลายเมื่อมี
การติดต่อการค้า

ภาษาอังกฤษจึงเป็นสื่อกลางที่ทำให้เกิดความเข้าใจในการสื่อสารและติดต่อสื่อสารซึ่งกันและกัน
เพื่อทำให้การค้าได้ขับเคลื่อนต่อไปอย่างคล่องตัว

ดังนั้นการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้นับว่าเป็นทักษะขั้นพื้นฐานที่สำคัญมากอย่างหนึ่ง
ที่จะทำให้ผู้ติดต่อสื่อสารสามารถเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้ดี
และเป็นพื้นฐานที่จำเป็นในการเรียนรู้ในขั้นสูงขึ้นไปอีกด้วย

จากที่โรงเรียนได้มีความต้องการที่จะยกระดับผลสัมฤทธิ์ด้านการเรียนภาษาต่างประเทศให้สูงขึ้นจึง
มีแนวคิดที่ให้นักเรียนได้ฝึกสะกดและท่องคำคำศัพท์ทุกวันในเวลาช่วงเช้าวันละ 5 คำ
ซึ่งจากที่ให้นักเรียนได้ฝึกทุกวันนั้น
ได้พบว่านักเรียนจำคำศัพท์ได้ในระยะสั้นทั้งที่มีการท่องศัพท์และทบทวนอยู่เสมอ
นักเรียนยังไม่สามารถเข้าใจเรื่องที่อ่านได้อย่างถูกต้อง
รวมทั้งยังไม่สามารถนำคำศัพท์ที่เรียนมาใช้ในการเขียนได้ถูกต้อง
ผู้วิจัยจึงหาวิธีและแนวทางใหม่โดยใช้เกมภาษาเข้ามาแทรกในบทเรียน ซึ่งสอดคล้องกับ ทิสนา แจมมณี 2543 :
81 – 85 ได้กล่าวถึงวิธีการสอนโดยใช้เกม ซึ่งเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ
อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง
เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง เกมที่นำมาใช้ในการสอนส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า “
เกมการศึกษา ” มีวัตถุประสงค์ มุ่งให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์
ซึ่งผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจ แล้วจึงคัดแปลงและทดลองใช้ก่อนเช่นกัน
สำหรับการนำเกมการศึกษามาใช้เช่นนั้น ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจและลอง เล่นเกมนั้นก่อน
เพื่อจะได้เห็นประเด็นและข้อขัดข้องต่าง ๆ

จากปัญหาผู้วิจัยแก้ปัญหาโดยใช้การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการเรียนภาษาอ
ังกฤษโดยเกมและการสอนแบบปกติเข้ามาช่วยเพื่อฝึกทักษะด้านคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนภาษาอ
ังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
เพื่อให้นักเรียนมีผลการเรียนรู้ในการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้ดีขึ้นเพราะการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมคำศ
ัพท์จะให้นักเรียนสนุกสนานเพลิดเพลิน อยากรู้ อยากเรียน
และโดยเฉพาะอย่างยิ่งทำให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์มากขึ้น
จดจำคำศัพท์ได้ดีและสามารถนำไปใช้ได้ทั้งในการพูด ฟัง อ่าน และเขียน
และนักเรียนสามารถจดจำภาษาอังกฤษได้แม่นยำ และมีความคงทนในการจำคำศัพท์
สิ่งสำคัญประการหนึ่งคือทำให้นักเรียนเรียนภาษาอังกฤษได้ดีและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ต่อไป
ในอนาคต

1. สร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

ศึกษาองค์ประกอบและหลักการในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากนั้นสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม 4 เรื่อง จำนวน 4 แผน ใช้เวลาแผนละ 60 นาที รวมใช้เวลา 8 ชั่วโมง โดยมีขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นดำเนินการสอนขั้นฝึกและขั้นสรุปเนื้อหา จากนั้นนำแผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาความถูกต้อง ความเหมาะสม ด้านเนื้อหา และความถูกต้องของภาษาที่ใช้ นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องประเมินความเหมาะสมสอดคล้องด้านเนื้อหา หากค่าดัชนีความสอดคล้องโดยใช้สูตร IOC ที่มีค่าความสอดคล้อง 0.5 ขึ้นไป

2. แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมจากหนังสือคลังคำศัพท์

จากนั้นศึกษาหลักการและแนวคิดในการจัดการเรียนรู้โดยการสอนแบบปกติ สร้างแผนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ จำนวน 4 แผน ใช้เวลาแผนละ 60 นาที รวมใช้เวลา 8 ชั่วโมง นำแผนการสอนแบบปกติให้อาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาความถูกต้อง ความเหมาะสม และนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้าน จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องประเมินความเหมาะสม หากค่าดัชนีความสอดคล้องโดยใช้สูตร IOC ที่มีค่าความสอดคล้อง 0.5 ขึ้น

3. การสร้างแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

สร้างแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้เป็นแบบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 50 ข้อ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาความถูกต้องปรับปรุงแก้ไขเสนอมานั้นนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาค่า IOC นำแบบทดสอบที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้ว จำนวน 50 ข้อ ไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) และคัดเลือกแบบทดสอบที่วิเคราะห์แล้วเป็นไปตามข้อกำหนดเหลือ 30 ข้อ นำข้อสอบที่ได้เลือกมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบข้อสอบทั้งหมด

4. การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้

ศึกษาทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจจาก เอกสาร ตำรา งานวิจัย และนำมาสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ สร้างสอบถามความพึงพอใจ ตามหลักการเขียนข้อความแบบสอบถามวัดความรู้สึกแบบลิเคิร์ต สเกล จำนวน 10 และนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความสอดคล้อง IOC

ผลการวิจัย

ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

การสอนโดยใช้เกม กับการสอนแบบปกติ พบว่า

ผลการเรียนรู้หลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม

ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของกลุ่มทดลอง มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 27.19 คะแนน

ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.834

ผลการเรียนรู้หลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษด้วยการเรียนรู้แบบปกติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ของกลุ่มควบคุม มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 22.19 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.487

ผลการทดสอบพบว่า มีค่า $t = 5.815$, Sig. = $0.000 < 0.05$

คือผลการเรียนรู้ของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมกับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติมีความแตกต่างกัน ที่ระดับนัยทางสถิติ .05

ผลการเปรียบเทียบความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกม และการสอนแบบปกติ
พบว่า คะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจการเรียนรู้โดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของกลุ่มทดลอง มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 44.19 คะแนนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.87

และคะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของกลุ่มควบคุม มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 38.53 คะแนนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.84

ผลการทดสอบพบว่า มีค่า $t = 4.61$, Sig. = $0.000 < 0.05$ คือ

ผลการเปรียบเทียบความพึงพอใจของกลุ่มทดลองที่ได้รับการการเรียนรู้โดยใช้เกมมีความพึงพอใจสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

อภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาอิสระ เรื่อง

การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและการสอนแบบปกติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อภิปรายผลดังต่อไปนี้

1. จากการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คะแนนเฉลี่ยได้เท่ากับ 49.38 และมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าร้อยละ 80 ของคะแนน ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้

2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอน

ความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ของนักเรียนอยู่ในระดับชอบมาก

แต่เกมที่นักเรียนชอบมากที่สุดในระดับชอบมากเป็นลำดับแรก ได้แก่ เกม Bingo

เกมที่นักเรียนชอบมากในลำดับต่อไป เป็นเกมลักษณะเคลื่อนไหว (Deaf and Dumb Spelling) และ

เกมที่นักเรียนชอบมากเป็นลำดับสุดท้าย คือ (Word Race) ส่วนเกม Spelling Race (กระซิบคำ)

นักเรียนที่เรียนเก่งจะชอบส่วนนักเรียนอ่อนจะไม่ชอบ

3.

ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและการสอนแบบปกติ พบว่านักเรียน มีความพึงพอใจ โดยรวมอยู่ในระดับมาก

โดยเฉพาะขอให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม และผู้เรียนมี

ความสุขและสนุกสนานในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ มากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

ดร. นพเก้า ณ พัทลุง ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา คือ เน้นการพัฒนาหลักสูตรการสอนภาษาที่สองที่เน้นหน้าที่ของภาษาและการสื่อความหมาย

เพื่อช่วยให้สามารถใช้ภาษาที่สองในการสื่อสาร เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงระหว่างความรู้ทางภาษา ทักษะทางภาษาและความสามารถในการสื่อสารหรืออีกนัยคือมีความรู้เกี่ยวกับโครงสร้างภาษาและนำความรู้ นั้นมาใช้ประโยชน์เพื่อสื่อสาร

กรมวิชาการ (2542 : 35) ได้กล่าวว่า เกมต้องช่วยส่งเสริมเน้นจุดสำคัญของภาษาที่ 2. เกมนั้นช่วยฝึกเนื้อหาต่างๆที่ครูได้สอนไปแล้วหรือไม่ 3 . เกมนั้นให้โอกาสผู้เรียนเป็นจำนวนมากได้มีส่วนร่วม 5. เกมนั้นง่าย และเหมาะสมกับวัยและระดับของผู้เรียนหรือไม่

ทิวต์ล มณีโชติ (2549, หน้า 1) ได้กล่าวถึงการวัดผลว่า เป็นกระบวนการกำหนดตัวเลขหรือสัญลักษณ์แทนปริมาณหรือคุณภาพของคุณลักษณะหรือคุณสมบัติของ สิ่งที่ต้องการวัด

พิมพันธ์ เดชะคุปต์ และเพียว อินดีสุข (2548, หน้า 125) กล่าวว่า ผลทางการเรียนรู้ หมายถึง ขนาดของความสำเร็จที่ได้จากกระบวนการเรียนการสอน

รุ่งโรจน์ ขอบหวาน (2555, หน้า 69) ได้สรุปความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิด หรือเจตคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

วรรณิ ภิรมย์คำ (2546, หน้า 77) ยังได้ให้ความหมายของการสอนแบบปกติไว้ว่า เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียน โดยยึดแนวการสอนตามคู่มือครู ที่เน้นการถ่ายทอดความรู้แบบบรรยาย และการใช้สื่อประกอบการสอนเป็นส่วนใหญ่

สุพมาลย์ บุตรานนท์. 2542 : 14 ; อ้างอิงจาก สุไร พงษ์ทองเจริญ. 2526) ได้แบ่งประเภทของคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภทคือ 1. Active Vocabulary คือ คำศัพท์ที่นักเรียนควรจะใช้เป็นและใช้ได้อย่างถูกต้อง 2. Passive Vocabulary คือคำศัพท์ที่ควรจะสอนให้รู้แต่ความหมายและการออกเสียงเท่านั้น

สังเวียน กฤษดิกุล (2541 : 315) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม คือ กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกมที่มีกฎเกณฑ์ กติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ทำให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริง เป็นการออกกำลังกาย เพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น

อนุภาพ คลโสภณ (2542 : 18)ได้กล่าวถึง การสอนคำศัพท์ ดังนี้ 1. พิจารณาความยากง่ายของคำ 2. สอนความหมาย ให้นักเรียนตีความหมายจากภาษาอังกฤษโดยตรง ควรหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทย 3. ฝึกการออกเสียงคำศัพท์ใหม่

อมรรัตน์ ฉายศรี (2535, หน้า 27) ได้ให้ความหมายของการสอนแบบปกติไว้ว่า การสอนแบบปกติจะเน้นการสอนบรรยายเป็นส่วนใหญ่ และการสอนจะยึดหยุ่นตามคู่มือครูของกรมวิชาการเป็นหลัก

อารยา กล้าหาญ (2545, หน้า 92) ได้กล่าวว่าขั้นตอนการสอนปกติคือการสอนตามแนวคู่มือครู

