

การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสมุทรปราการ

ระหว่างวิธีการสอนแบบใช้เกมกับวิธีการสอนแบบปกติ

นางสาวฉัตรวิไล ปานพุ่ม

สาขาวิชา การสอนภาษาอังกฤษ

บทคัดย่อ

ในการทำวิจัยครั้งนี้ เพื่อต้องการศึกษาการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสมุทรปราการระหว่างวิธีการสอนแบบใช้เกมกับวิธีการสอนแบบปกติ โดยมีวัตถุประสงค์ย่อในการศึกษาดังต่อไปนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างวิธีการสอนแบบใช้เกมกับวิธีการสอนแบบปกติ
2. เพื่อเปรียบเทียบความพึงพอใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างวิธีการสอนแบบใช้เกมกับวิธีการสอนแบบปกติ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (experimental research) จากกลุ่มนักเรียนตัวอย่างทั้งหมด 100 คน โดยมีเกณฑ์การแบ่งกลุ่มนักเรียนจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยวิธีการจับสลาก เพื่อแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 จำนวน 50 คน และกลุ่มควบคุม ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/4 จำนวน 50 คน ซึ่งนักเรียนทั้ง 2 ห้องมีความรู้ความสามารถใกล้เคียงกันโดยสังเกตจากผลการสอบของภาคเรียนที่ผ่านมา เพื่อนำผลการเรียนรู้ที่ได้จากนักเรียนในแต่ละกลุ่มที่แตกต่างกัน มาเปรียบเทียบเพื่อหาผลสำเร็จเชิงสถิติ วิธีในการแบ่งกลุ่มนักเรียนมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 50 คน สำหรับการเรียนโดยวิธีการสอนแบบใช้เกม
- นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 50 คน สำหรับการเรียนโดยวิธีการสอนแบบปกติ

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อการวิจัยครั้งนี้ คือแบบสอบถามหลังเรียนเนื่องจากนักเรียนทั้งสองห้องนี้ได้เรียนคำศัพท์จากหนังสือเล่มเดียวกันคือ Mega goal 3 (หนังสือเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 จำนวนทั้งสิ้น 16 คาบ คาบละ 50 นาที

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ประกอบด้วย

- แผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการสอนแบบใช้เกม
- แผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการสอนแบบปกติ
- แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สำหรับใช้ในการทดสอบกับวิธีการสอนแบบเกม กับวิธีการสอนแบบปกติ ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น 0.865
- แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอน

ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสมุทรปราการ ที่สอนแบบใช้เกมสูงกว่าการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจต่อการสอนแบบใช้เกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสมุทรปราการสูงกว่าการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ

1. ผลการเรียนรู้ในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ หมายถึง ความสามารถจากการเรียน ซึ่งวัดได้จากคะแนนการทำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
2. ความพึงพอใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ หมายถึง ความคิดเห็นในด้านดีที่นักเรียนมีต่อวิธีการสอนแบบใช้เกม และวิธีการสอนแบบปกติ โดยวัดจากแบบสอบถามวัดความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
3. วิธีการสอนแบบใช้เกม หมายถึง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นกิจกรรมหลักในการสอนคำศัพท์ เรื่อง Two Word Verb
4. วิธีการสอนแบบปกติ หมายถึง การจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ ชี้นำเสนอ ชื่นปฏิบัติ และขั้นสรุป
5. นักเรียน หมายถึง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสมุทรปราการ จำนวน 100 คน

ความนำ – วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ความนำ

จากปัญหาที่นักเรียนมีความรู้ด้านคำศัพท์ไม่เพียงพอจึงทำให้การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยไม่ประสบความสำเร็จ ด้วยเหตุนี้การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของประเทศไทยในปัจจุบัน จำเป็นต้องมีการปรับปรุงพัฒนาให้สอดคล้องกับความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการต่างๆ ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้นำเกมมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียน

สมุทรปราการ จังหวัดสมุทรปราการ เพื่อสร้างความสนใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผู้เรียน โดยหวังอย่าง ยิ่งว่า วิธีการดังกล่าวจะเป็นสื่อกลางในการพัฒนาศักยภาพในการเรียน โดยที่ผู้เรียนนั้นเกิดความสนุกสนาน ไม่ ตึงเครียด อีกทั้งยังสร้างเจตคติที่ดีในการเรียนภาษาอีกด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 ระหว่างวิธีการสอนแบบใช้เกมกับวิธีการสอนแบบปกติ
2. เพื่อเปรียบเทียบความพึงพอใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 ระหว่างวิธีการสอนแบบใช้เกมกับวิธีการสอนแบบปกติ

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสมุทรปราการ อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 5 ห้องเรียน ซึ่งนักเรียนจำนวน 250 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสมุทรปราการ อำเภอ เมือง จังหวัดสมุทรปราการ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 2 ห้อง ห้องละ 50 คน รวม 100 คน ที่มีผล การทดสอบวิชาภาษาอังกฤษใกล้เคียงกัน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (simple random sampling)

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรอิสระ ได้แก่วิธีการสอน 2 วิธี คือ

- วิธีการสอนแบบใช้เกม
- วิธีการสอนแบบปกติ

ตัวแปรตาม คือ ผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ 2 รูปแบบ คือ

- 1.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการสอนแบบใช้เกม จำนวน 4 แผน โดยใช้เวลาใน การสอนแผนละ 100 นาที

1.2 แผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการสอนแบบปกติ จำนวน 4 แผน โดยใช้เวลาใน

การสอนแผนละ 100 นาที

2. แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ เรื่อง Two Word Verb

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอน

การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพดังต่อไปนี้

การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

1. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการสอนแบบใช้เกม เรื่อง Two Word Verb จำนวน 4 แผนการเรียนรู้ มีขั้นตอน ดังนี้

1.1 ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และเอกสาร ตำรา ที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

1.2 ศึกษาเนื้อหาสาระ และจุดประสงค์การเรียนรู้

1.3 ศึกษาวิธีการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ องค์ประกอบ รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และการวัดผลประเมินผล

1.4 ดำเนินการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน รวม 8 คาบ มีรายละเอียด ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

เรื่อง Two Word Verb (1)

จำนวน 2 คาบ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

เรื่อง Two Word Verb (2)

จำนวน 2 คาบ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

เรื่อง Two Word Verb (3)

จำนวน 2 คาบ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

เรื่อง Two Word Verb (4)

จำนวน 2 คาบ

รวม

จำนวน 8 คาบ

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อให้ตรวจสอบความถูกต้อง

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ ที่แก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) กำหนดให้มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่

0.5 ขึ้นไป ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการสอนแบบใช้เกม มีค่า IOC เท่ากับ 1.00

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อเตรียมความพร้อม

1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ทดลองใช้แล้ว นำไปใช้กับกลุ่มทดลอง

2. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการสอนแบบปกติ เรื่อง Two Word Verb จำนวน 4 แผนการเรียนรู้ มีขั้นตอน ดังนี้

2.1 ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และเอกสาร ตำรา ที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

2.2 ศึกษาเนื้อหาสาระ และจุดประสงค์การเรียนรู้

2.3 ศึกษาวิธีการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ องค์ประกอบ รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และการวัดผลประเมินผล

2.4 ดำเนินการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน รวม 8 คาบ มีรายละเอียด ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

เรื่อง Two Word Verb (1)

จำนวน 2 คาบ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

เรื่อง Two Word Verb (2)

จำนวน 2 คาบ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

เรื่อง Two Word Verb (3)

จำนวน 2 คาบ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

เรื่อง Two Word Verb (4)

จำนวน 2 คาบ

รวม

จำนวน 8 คาบ

2.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อให้ตรวจสอบความถูกต้อง

2.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ ที่แก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) กำหนดให้มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการสอนแบบใช้เกม มีค่า IOC เท่ากับ 0.93

2.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อเตรียมความพร้อม

2.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ทดลองใช้แล้ว นำไปใช้กับกลุ่มทดลอง
การสร้างแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้

การสร้างแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และเอกสาร ตำรา ที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้

2. วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้ และกำหนดเนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง และดำเนินการสร้างแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก 1 ชุด จำนวน 50 ข้อ

3. นำแบบทดสอบไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงด้านเนื้อหา (content validity) โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง IOC (Item Objective Congruence -- IOC) ระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้

เลือกข้อที่มีดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ผลจากการประเมินได้ค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00

4. นำแบบทดสอบไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 50 คน ที่เคยเรียนมาแล้ว เพื่อนำผลมาวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) จากนั้นนำผลการวิเคราะห์แบบทดสอบรายข้อมาคัดเลือกแบบทดสอบที่มีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง .20 - .80 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ .20 ขึ้นไป ให้เหลือแบบทดสอบทั้งสิ้น จำนวน 20 ข้อ ผลจากการหาค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง .47 - .80 และค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง .20 - .67 ตามลำดับ

5. นำแบบทดสอบที่เลือกไว้แล้วหาค่าความเชื่อมั่น (reliability) ของแบบทดสอบโดยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของ Cronbach โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปทางสถิติ ผลจากการหาค่าความเชื่อมั่นมีค่าเท่ากับ 0.9

6. ได้แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ 1 ฉบับ เพื่อนำแบบทดสอบไปใช้จริงกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

การสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ

การสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1. ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

2. สร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) โดยจำแนกเป็น 5 ระดับ มีคำถามจำนวน 15 ข้อ โดยกำหนดค่าระดับความคิดเห็นแต่ละช่วงคะแนนและความหมายดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง พึงพอใจในระดับมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง พึงพอใจในระดับมาก

ระดับ 3 หมายถึง พึงพอใจในระดับปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง พึงพอใจในระดับน้อย

ระดับ 1 หมายถึง พึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

สำหรับการให้ความหมายของค่าที่วัดได้ ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ที่ใช้ในการให้ความหมายได้จากแนวคิดของ Best (1981) ความหมายโดย การให้ค่าเฉลี่ยเป็นรายข้อดังนี้

4.51 – 5.00 หมายถึง พึงพอใจในระดับมากที่สุด

3.51 – 4.50 หมายถึง พึงพอใจในระดับมาก

2.51 – 3.50 หมายถึง พึงพอใจในระดับปานกลาง

1.51 – 2.50 หมายถึง พึงพอใจในระดับน้อย

1.00 – 1.50 หมายถึง พึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

4. นำแบบประเมินความพึงพอใจที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อพิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ความเหมาะสมของภาษาและให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมหลังจากนั้นรวบรวมข้อมูลและข้อคิดเห็นที่ได้จากคณะผู้เชี่ยวชาญไปหาค่าความสอดคล้องโดยใช้ดัชนีความสอดคล้องที่มีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป

5. ปรับปรุง แก้ไขแบบประเมินให้สมบูรณ์ก่อนนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสมุทรปราการ ระหว่างวิธีการสอนแบบใช้เกมกับวิธีการสอนแบบปกติ

ตาราง 1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรียนรู้ในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสมุทรปราการ ระหว่างวิธีการสอนแบบใช้เกมกับวิธีการสอนแบบปกติ

วิธีการเรียน	จำนวนนักเรียน (N)	$\bar{x}$	S.D.	<i>df</i>	<i>t</i>	<i>Sig</i>
แบบเกม	50	21.52	2.006	58.000	12.279	0.00
ปกติ	50	15.08	2.123	56.654		0.00

*** $p < .05$

จากตารางสรุปได้ว่าจะแนผลเฉลี่ยของผลการเรียนรู้หลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษด้วยการเรียนการสอนแบบเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ของกลุ่มทดลองเท่ากับ 21.52 ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.006 และผลการเรียนรู้หลังการเรียนวิชาภาษาอังกฤษด้วยการสอนแบบปกติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ของกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.08 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.123 ซึ่งสรุปได้ว่าผลการเรียนรู้ของกลุ่มทดลองด้วยการเรียนการสอนแบบเกมสูงกว่าการเรียนการสอนของกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบความพึงพอใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสมุทรปราการ ระหว่างวิธีการสอนแบบใช้เกมกับวิธีการสอนแบบปกติ

ตาราง 2 เปรียบเทียบความพึงพอใจระหว่างวิธีการสอนแบบใช้เกมกับวิธีการสอนแบบปกติ

วิธีการเรียน	จำนวนนักเรียน (N)	$\bar{x}$	S.D.	<i>df</i>	<i>t</i>	<i>Sig</i>
แบบเกม	50	68.24	2.084	58.000	44.851	.000
ปกติ	50	40.25	2.360	57.073		.000

*** $p < .05$

จากการเปรียบเทียบความพึงพอใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสมุทรปราการ ปีการศึกษา 2559 ระหว่างวิธีการสอนแบบใช้เกมกับวิธีการสอนแบบปกติ พบว่าค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบเกมของกลุ่มทดลองมีค่าเท่ากับ 68.24 ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.084 และค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติ ของกลุ่มควบคุมมีค่าเท่ากับ 40.25 ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.360 และค่า $t - test = 44.851$, $Sig = 0.000 < 0.05$ ซึ่งหมายถึงความพึงพอใจของกลุ่มทดลองด้วยการเรียนการสอนแบบเกมสูงกว่าการเรียนการสอนแบบปกติของกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

อภิปรายผลการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสมุทรปราการ ระหว่างวิธีการสอนแบบใช้เกมกับวิธีการสอนแบบปกติ ซึ่งสามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. การเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสมุทรปราการ จากวิธีการสอนแบบใช้เกมสูงกว่าวิธีการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากวิธีการเรียนรู้แบบเกม ได้ส่งเสริมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเป็นอย่างมาก ทำให้บรรยากาศภายในห้องสนุกสนาน และเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ มีกฎเกณฑ์ มีกติกา อาจเล่นคนเดียวหรือมากกว่านั้นก็ได้ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนาน เพลิดเพลินและผ่อนคลายเนื่องจากการได้เคลื่อนไหว ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

2. ผลการเปรียบเทียบความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการสอนแบบใช้เกมกับการสอนแบบปกติ โดยผลรวมนั้นนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการสอนแบบเกมอยู่ในระดับมากกว่า การสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากนักเรียนมีความเข้าใจในวิธีการสอนแบบเกมที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนและทำกิจกรรมมากขึ้น รวมทั้งมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นเรียนและครูผู้สอน ซึ่งเป็นการส่งเสริมทักษะทางสังคมซึ่งมาจากการช่วยเหลือกัน การอยู่ร่วมกันด้วยมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน เข้าใจกันและกัน และไม่ทำให้นักเรียนเบื่อหน่าย ทั้งยังส่งเสริมทักษะการสื่อสาร ทักษะการทำงานกลุ่มอีกด้วย

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. (2545). *คู่มือการจัดกิจกรรมตามระเบียบกระทรวงศึกษาธิการในหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย*. กรุงเทพมหานคร: กรุงเทพมหานคร.
- กระทรวงศึกษาธิการ, สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2541)
- กิ่งแก้ว อารีรักษ์. (2542). *การวัดและประเมินผลทางภาษากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544*. กรุงเทพมหานคร: สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ.
- ขริณี เฉลจินดา. (2535). *ความพึงพอใจของผู้ประกอบการต่อศูนย์กำจัดกากอุตสาหกรรม* แขวง
แสมคำ เขตบางขุนเทียน จังหวัดกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัย, สาขา
สิ่งแวดล้อม, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ทิสนา แคมมณี. (2544). *14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ*. กรุงเทพมหานคร. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย
- ทิสนา แคมมณี. (2552). *ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มี
ประสิทธิภาพ*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นราวดี หลิมศิริ. (2553). *การเปรียบเทียบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความ
คิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แนวการสอนโดยตรงกับแนวการสอนโดยอ้อม*.
วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2537). *การวิจัยเบื้องต้นสำหรับการพัฒนาการสอน*. กรุงเทพมหานคร. สุวีริยาสาสน์
- ระวีวรรณ ศรีศรีรัมย์. (2551). *การสอนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัย-รามคำแหง
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2541). *การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*. กรุงเทพมหานคร. สำนักพิมพ์
ต้นอ้อ
- วารุณี จันทรานูวัฒน์. (2541). *การสอนภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ไทยวัฒนา
พานิช.
- สันทนา สุชาดารัตน์. (2557). *ทฤษฎีการสอนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพมหานคร. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัย
รามคำแหง
- สุมิตรา อังวัฒนกุล. (2540). *วิธีการสอนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพมหานคร. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
พิมพ์ครั้งที่ 4.
- อจันรา วงศ์โสธร. (2538). *แนวการสร้างข้อสอบภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- อุษณีย์ อรุณรัตน์. (2544). *การวิจัยในชั้นเรียน*. เชียงใหม่: โรงเรียนพนิชยการลานนาเชียงใหม่.