

การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างวิธีการสอนแบบใช้กิจกรรมเกม
กับวิธีการสอนแบบปกติ

A Comparison of English Learning Achievement and Satisfaction of
Matthayomsuksa 2 Students Taught by Using Game Method
and Traditional Method

ศรัญญา กตะศิลา
สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบผลการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษเรื่อง Present Tense ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างวิธีการสอนแบบใช้กิจกรรมเกมกับวิธีการสอนแบบปกติ (2) เปรียบเทียบความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างวิธีการสอนแบบใช้กิจกรรมเกมกับวิธีการสอนแบบปกติ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศิลาลาดวิทยา จ.ศรีสะเกษ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 2 ห้องเรียน (ห้องละ 20 คน) รวมทั้งสิ้น 40 คน ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ (1) ผลการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษเรื่อง Present Tense ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบใช้กิจกรรมเกมสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (2) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบใช้กิจกรรมเกมสูงกว่าวิธีการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ABSTRACT

The purposes of this research were (1) to compare English learning achievement of Matthayomsuksa 2 students taught by using Game Method and by using Traditional Method. (2) to compare satisfaction levels of students taught by using Game Method and by using Traditional Method. The sample groups consisted 2 classrooms of Matthayomsuksa 2 students enrolled in the second semester of academic year 2016 at Silaladwittaya School. The findings showed that :

(1) The students taught by using Game Method had English learning achievement higher than the students taught by using Traditional Method at the statistically significant level .05.

(2) The students taught by using Game Method had satisfaction higher than the students taught by using Traditional Method at the statistically significant level .05.

คำสำคัญ (Key Word)

(1) การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ (2) ความพึงพอใจ (3) วิธีใช้เกม (4) วิธีปกติ

ความนำ

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารกันระหว่างคนต่างเชื้อชาติมากที่สุดภาษาหนึ่ง ทั้งในการประกอบอาชีพ การศึกษา การเมือง การทหาร การทูต ธุรกิจ การค้าขาย และการพัฒนาประเทศ โอกาสที่จะพบเห็นภาษาอังกฤษจึงมีอยู่เสมอ ๆ ในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ในปัจจุบันประเทศไทยยังได้เข้าร่วมเป็นสมาชิกประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน (ASEAN Economic Community : AEC) ซึ่งมีการกำหนดให้ภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางในการสื่อสารระหว่างประเทศ ด้วยเหตุนี้ระบบการศึกษาของไทยจึงให้ความสำคัญแก่การเรียนภาษาอังกฤษ โดยการเรียนรู้การสอนภาษาอังกฤษ ควรมีเป้าหมายเพื่อให้สามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันและเป็นเครื่องมือในการติดต่อระหว่างชนชาติต่างๆ แต่ปัญหาของคนไทยในการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษมีหลายอย่าง หนึ่งในนั้นคือเรื่องไวยากรณ์ แม้ว่าปัจจุบันจะเน้นการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร แต่ไวยากรณ์ก็เป็นสิ่งที่จำเป็นที่จะช่วยให้การสื่อสารประสบผลสำเร็จ เพราะหากใช้ไวยากรณ์ผิด หรือไม่เข้าใจไวยากรณ์ อาจทำให้การสื่อสารเกิดความผิดพลาดได้ และการเรียนรู้ควรเริ่มต้นด้วยสิ่งที่ยากและเหมาะสมกับพื้นฐานความรู้ background และลีลาการเรียนรู้ของผู้เรียน

Present Tense เป็นไวยากรณ์พื้นฐาน และเป็น Tense ที่ง่ายที่สุด ดังนั้นจึงเหมาะกับผู้เรียนที่ยังมีพื้นฐานไวยากรณ์ไม่มากนัก เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้สร้างประโยคพื้นฐานได้ ผู้วิจัยจึงสนใจทำการสอนให้กับกลุ่มเป้าหมาย ที่เป็นนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และเนื่องจากผู้วิจัยได้ทราบข้อมูลจากอาจารย์ที่สอนในโรงเรียนเป้าหมายว่า เด็กนักเรียนไม่ค่อยสนใจเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ดังนั้นจึงคิดว่าน่าจะทดลองใช้กิจกรรมเกมในการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Present Tense เพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียน ทำให้เรียนรู้โครงสร้างประโยค และฝึกฝนภาษาได้อย่างสนุกสนาน เป็นการกระตุ้นและท้าทายความสามารถในการแข่งขัน ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ของนักเรียนในการทำงานร่วมกับผู้อื่น เป็นการสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียนรู้ และทำให้นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีกับวิชาภาษาอังกฤษ อันจะส่งผลให้เกิดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ที่ดี

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะทำการศึกษาเรื่อง “การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างวิธีการสอนแบบใช้กิจกรรมเกมกับวิธีการสอนแบบปกติ” ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) แบบวิจัยชนิดสุ่มที่มีกลุ่มควบคุมและมีการทดสอบหลังเรียน (Randomized Control Group Posttest-Only Design)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษเรื่อง Present Tense ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างวิธีการสอนแบบใช้กิจกรรมเกมกับวิธีการสอนแบบปกติ
2. เพื่อเปรียบเทียบความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างวิธีการสอนแบบใช้กิจกรรมเกมกับวิธีการสอนแบบปกติ

สมมติฐานการวิจัย

1. ผลการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษเรื่อง Present Tense ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบใช้กิจกรรมเกมสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05
2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบใช้กิจกรรมเกมสูงกว่าวิธีการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศีลาลาดวิทยา จ.ศรีสะเกษ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 2 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 40 คน (โดยชั้น ม.2/1 มีนักเรียน 20 คน และ ม.2/2 มีนักเรียน 20 คน จัดนักเรียนแบบความสามารถทางการเรียน สูง ปานกลาง และต่ำ) และนักเรียนมีพื้นฐานความรู้ในการเรียนภาษาอังกฤษใกล้เคียงกัน

การสุ่มตัวอย่าง

เนื่องจากเป็นห้องเรียนที่จัดนักเรียนแบบความสามารถทางการเรียน (สูง ปานกลาง และต่ำ) และมีจำนวนห้องเรียนทั้งหมดเพียงแค่ 2 ห้อง ดังนั้นจึงใช้การสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยจับสลากเลือกวิธีการสอนให้แต่ละห้องโดย

กลุ่มทดลอง คือ ห้องเรียนที่สอนด้วยวิธีการสอนแบบใช้กิจกรรมเกม

กลุ่มควบคุม คือ ห้องเรียนที่สอนด้วยวิธีการสอนแบบปกติ

2. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

1. ตัวแปรต้น หรือ ตัวแปรอิสระ (Independent Variable) มี 1 ตัวแปรได้แก่ วิธีการสอน (X)

ซึ่งจำแนกออกเป็น 2 วิธี ได้แก่

1.1) วิธีการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม = X_1

1.2) วิธีการสอนแบบปกติ = X_2

2. ตัวแปรตาม (Dependent Variable) มี 2 ตัวแปร ได้แก่

2.1) ผลการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

2.2) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

เนื้อหาวิชาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ เรื่อง Present Tense โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น วิชละ 4 แผนการเรียนรู้ (แผนละ 2 ชั่วโมง) ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 ระหว่างวันที่ 13-24 กุมภาพันธ์ 2560 ใช้เวลาในการจัดกิจกรรมเรียนรู้รวม 16 คาบ คาบละ 1 ชั่วโมง แบ่งเป็นการสอนด้วยวิธีแบบใช้กิจกรรมเกม 8 คาบ และการสอนด้วยวิธีแบบปกติ 8 คาบ ใช้เวลาทดสอบ หลังเรียน (Post test) ห้องละ 1 ชั่วโมง รวมระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยทั้งสิ้น 18 ชั่วโมง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

1. แผนการจัดการเรียนรู้ 2 รูปแบบ คือ

1.1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษที่ใช้วิธีการสอนแบบใช้กิจกรรมเกม จำนวน 4 แผน
(แผนละ 2 ชั่วโมง รวม 8 ชั่วโมง)

1.2) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษที่ใช้วิธีการสอนแบบปกติ จำนวน 4 แผน
(แผนละ 2 ชั่วโมง รวม 8 ชั่วโมง)

2. แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 40 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยหาคุณภาพแล้ว

3. แบบสอบถามความพึงพอใจ/ เจตคติ ต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ จำนวน 12 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
โดยหาคุณภาพแล้ว

การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. ทำการศึกษาวิธีการสร้างเครื่องมือวิจัยแต่ละชนิด จากเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้อง แล้วทำการสร้างเครื่องมือ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษที่ใช้วิธีการสอนแบบใช้กิจกรรมเกม (4 แผน) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษที่ใช้วิธีการสอนแบบปกติ (4 แผน) แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 50 ข้อ (โดยสร้างเพื่อเก็บไว้ 10 ข้อ สำหรับตัดทิ้งในกรณีที่คุณภาพไม่ผ่านเกณฑ์) แบบสอบถามความพึงพอใจ/ เจตคติ ต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ จำนวน 15 ข้อ (โดยสร้างเพื่อเก็บไว้ 3 ข้อ สำหรับตัดทิ้งในกรณีที่คุณภาพไม่ผ่านเกณฑ์)

2. นำเครื่องมือวิจัยทั้งหมดที่สร้างขึ้นไปหาคุณภาพก่อนนำไปใช้งาน โดยมีรายการดังนี้

2.1) แผนการจัดการเรียนรู้ ทั้ง 2 รูปแบบการสอน (รูปแบบละ 4 แผน)

นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้องเชิงเนื้อหา (IOC) โดยต้องมีค่า $IOC \geq 0.5$ จึงจะผ่านเกณฑ์ และนำไปใช้ได้ ถ้าไม่ผ่านเกณฑ์ให้ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ จนกว่าจะผ่านเกณฑ์ จากนั้นนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองสอนกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง) จำนวน 10 คน เพื่อดูความเหมาะสมเรื่องเวลา และกิจกรรม แล้วปรับปรุง แก้ไขข้อบกพร่องอีกครั้งก่อนนำไปใช้จริง

2.2) แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 50 ข้อ

นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้องเชิงเนื้อหา (IOC) โดยต้องมีค่า $IOC \geq 0.5$ จึงจะผ่านเกณฑ์ จากนั้นจึงนำข้อสอบที่ค่า IOC ผ่านแล้ว (50 ข้อ) ไปทดลองใช้สอบกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน แบ่งเป็นนักเรียนกลุ่มสูง 15 คน และนักเรียนกลุ่มต่ำ 15 คน แล้วนำผลคะแนนไปหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบแต่ละข้อ โดยค่า (p) ต้องมีค่าอยู่ระหว่าง 0.2 ถึง 0.8 และค่า (r) ต้องมีค่า 0.2 ขึ้นไป (และเป็นค่าบวก) จึงจะนำข้อสอบข้อนั้นไปใช้ได้ หากข้อสอบข้อใดมีค่า p หรือ r ไม่ผ่านเกณฑ์ให้ปรับปรุง หรือตัดทิ้ง แล้วนำข้อสอบที่เหลือ (ซึ่งมีค่า p และ r ผ่านเกณฑ์) ตามจำนวนที่ต้องการใช้งาน (40 ข้อ) ไปหาค่าความเชื่อมั่น (KR20) ของข้อสอบทั้งฉบับ โดยค่าความเชื่อมั่นต้องมีค่าตั้งแต่ 0.7 ขึ้นไป จึงจะผ่านเกณฑ์ และนำไปจัดพิมพ์เป็นข้อสอบฉบับจริงเพื่อใช้งานต่อไปได้ จากการตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบทั้ง 40 ข้อ ก่อนใช้งานพบว่า มีค่า $IOC \geq 0.5$ ทุกข้อ (ดังนั้น ค่า IOC ผ่านเกณฑ์ทุกข้อ) มีค่า p อยู่ระหว่าง 0.20 – 0.80 (ดังนั้น ค่า p ผ่านเกณฑ์ทุกข้อ) มีค่า r อยู่ระหว่าง 0.20 – 0.87 ซึ่งมากกว่า 0.20 (ดังนั้น ค่า r ผ่านเกณฑ์ทุกข้อ) และมีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ (KR20) = 0.94 (ผ่านเกณฑ์ สามารถนำไปใช้เป็นแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ฉบับจริงได้)

2.3) แบบสอบถามความพึงพอใจ/ เจตคติ ต่อวิธีการสอนภาษาอังกฤษ

นำแบบสอบถามความพึงพอใจ/ เจตคติ ที่สร้างขึ้น 15 ข้อ เสนออาจารย์ผู้สอนวิชาการศึกษาศรีสะเกษ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม แล้วแก้ไขตามคำแนะนำ ซึ่งได้รับคำแนะนำให้ตัดข้อที่เป็นคำถามที่ใกล้เคียงกันออกไป ดังนั้นจึงเหลือคำถาม 12 ข้อ จากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบค่าดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) โดยพิจารณาความเหมาะสมของการใช้ภาษา ลักษณะข้อความแสดงความรู้สึกหรือการปฏิบัติในทางบวกและทางลบ และดูว่าข้อคำถามนั้นเป็นการสอบถามความพึงพอใจ/ เจตคติ ต่อวิธีการสอนวิชาภาษาอังกฤษหรือไม่ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ โดยแต่ละข้อคำถามจะต้องมีค่า $IOC \geq 0.5$ จึงจะสามารถนำไปใช้ได้ ซึ่งจากผลการวิเคราะห์ IOC ที่ผู้เชี่ยวชาญได้ให้คะแนน พบว่า ข้อคำถามในแบบสอบถามทั้ง 12 ข้อ มีค่า $IOC \geq 0.5$ ทุกข้อ ดังนั้นจึงมีความสอดคล้องเชิงเนื้อหาผ่านเกณฑ์ทุกข้อ สามารถนำไปใช้เป็นแบบสอบถามความพึงพอใจต่อวิธีการสอนได้

การดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยได้ทำการสอนกลุ่มทดลอง (นักเรียนห้อง ม.2/2) ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษที่ใช้วิธีการสอนแบบใช้กิจกรรมเกม จำนวน 4 แผน (แผนละ 2 ชั่วโมง) และทำการสอนกลุ่มควบคุม (นักเรียนห้อง ม.2/1) ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษที่ใช้วิธีการสอนแบบปกติ จำนวน 4 แผน (แผนละ 2 ชั่วโมง) หลังจากจบกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมดแล้วจึงทำการทดสอบหลังเรียน (posttest) ด้วยแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยหาคุณภาพแล้ว และเก็บข้อมูลแบบสอบถามความพึงพอใจ/เจตคติ ต่อการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 12 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยหาคุณภาพแล้ว จากนั้นจึงนำผลคะแนนที่ได้ไปทำการวิเคราะห์ข้อมูลและหาค่าสถิติ เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างวิธีการสอนแบบใช้กิจกรรมเกมกับวิธีการสอนแบบปกติ

ผลการวิจัย

จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย สามารถสรุปผลได้ดังนี้

1. ผลการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษเรื่อง Present Tense ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบใช้กิจกรรมเกมสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้
2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบใช้กิจกรรมเกมสูงกว่าวิธีการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเรื่อง Present Tense ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างวิธีการสอนแบบใช้กิจกรรมเกม กับวิธีการสอนแบบปกติ ซึ่งสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษเรื่อง Present Tense ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบใช้กิจกรรมเกมสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก การใช้เกมประกอบการสอนนั้นดึงดูดความสนใจในการเรียนรู้ของ

ผู้เรียนเพราะเป็นวิธีที่ใหม่และแตกต่างจากกิจกรรมการสอนแบบเดิมๆ (การสอนแบบปกติ) มีการเคลื่อนไหวร่างกาย ได้ใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และมีการแข่งขันและปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้น ดังนั้นจึงช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งใจเรียน ตื่นตัวในการติดตามเนื้อหาที่เรียนหรือทบทวนเนื้อหาความรู้ และได้ฝึกการใช้ภาษาซ้ำอีกครั้งในขณะที่เล่นเกม นอกจากนี้เกมที่เล่นเป็นทีมยังช่วยให้นักเรียนในทีมเดียวกัน ช่วยกันแก้ไขปัญหาหรือหาคำตอบร่วมกัน ทำให้เกิดการช่วยเหลือกันและมีการเรียนรู้ร่วมกันในทีมอีกด้วย โดยหลังสิ้นสุดการเล่นเกม ครูผู้สอนจะตรวจและเฉลยคำตอบ มีการให้คะแนน และตัดสินแพ้-ชนะทันที เป็นการสะท้อนผลงานและการเรียนรู้ของเด็ก ถ้าเด็กตอบผิด ก็จะรู้ว่าเพราะอะไรจึงผิด และจดจำเพื่อนำไปแก้ไขและพัฒนาการเรียนรู้ของตนเองต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของโอเฆดา (Ojeda, 2005) ที่ได้เปรียบเทียบการใช้เกมในการจัดการเรียนการสอนกับการใช้วิธีและเทคนิคการสอนแบบเดิมๆ โดยได้นำเกมเข้ามาใช้ในลักษณะของการจัดการสอนแบบเน้นภาระงานและใช้ Communicative Approach ร่วมด้วย โดยใช้สอนในรายวิชาภาษาสเปนเบื้องต้น ผลการศึกษพบว่า ผู้เรียนที่ได้เรียนและเล่นเกมคำศัพท์จะมีแรงจูงใจในการเรียนมากกว่าผู้เรียนที่เรียนโดยใช้วิธีการเดิม ๆ ซึ่งการใช้เกมประกอบการจัดการเรียนการสอนนั้น เกมสามารถเสริมสร้างบรรยากาศอันพึงประสงค์ในการจัดการเรียนการสอน ส่งเสริมการทำงาน หรือกิจกรรมร่วมกันอย่างเป็นสังคม ระหว่างผู้เรียน เพื่อนร่วมชั้น และครูผู้สอน สอดคล้องกับผลการศึกษาของ ญญูริรา ทศน์แก้ว (2550) เรื่อง การเปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนด้านการฟังและความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ระหว่างการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนตามปกติ ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยการอาชีพ โครกสำโรง ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถทางการเรียนด้านการฟัง วิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) ที่ใช้วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบ การสอน สูงกว่าความสามารถทางการเรียนด้านการฟังของนักศึกษาที่ใช้วิธีสอนตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) ที่เรียนโดยใช้เกมประกอบ การสอน สูงกว่าความสนใจต่อการเรียนของนักศึกษาที่เรียนด้วยการสอนตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ปรวิศา นำนุญจิตร (2557) เรื่องผลของการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ผลการวิจัยสรุปได้ว่า นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

และสอดคล้องกับผลการศึกษาของ จิราวรรณ ปัญญาวัฑ (2547) เรื่องผลการสอนโดยใช้เกมประกอบที่มีต่อความสามารถในการพูดเพื่อการสื่อสารและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบกับการสอนตามคู่มือครู ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบ มีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ . 05

2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบใช้กิจกรรมเกมสูงกว่าวิธีการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก การใช้เกมประกอบการสอนนั้น สามารถตอบสนองความต้องการทางด้านอารมณ์ สังคม และสติปัญญาของผู้เรียน ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ไม่เบื่อหน่าย ไม่ตึงเครียด มีการเคลื่อนไหวร่างกาย ทำให้ไม่ง่วง ได้ใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นมากขึ้น ทำให้กล้าแสดงออกทางภาษา และมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น นอกจากนี้การเล่นเกมบางเกมยังมีรางวัลเช่นลูกอมสำหรับผู้ชนะ ทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้และการแข่งขัน จึงทำให้บรรยากาศในการเรียนรู้ด้วยวิธีการใช้กิจกรรมเกม ดีกว่าการสอนด้วยวิธีแบบปกติ ด้วยเหตุผลทั้งหมดที่กล่าวมานี้จึงทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจในกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบใช้กิจกรรมเกมสูงกว่าการสอนด้วยวิธีแบบปกติ โดยจากการสังเกตพบว่านักเรียนมีความชอบและกระตือรือร้นในการเล่นเกมนาน และจากแบบสอบถามความพึงพอใจพบว่านักเรียนอยากให้มีกิจกรรมเยอะกว่านี้ อยากเล่นเกมอีก และอยากให้ผู้วิจัยกลับไปสอนอย่างนี้อีกทุก ๆ เทอม ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ คอนสแตนต์ยูก (Konstantyuk 2004,51) ที่ได้ศึกษาระเบียบการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร พบว่าปัจจัยในการสร้างความสามารถในการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพและความสุขนั้น ได้แก่ การเล่นเกม คำโคลง เกม การสนทนา การอภิปราย เป็นต้น และสอดคล้องกับผลการศึกษาของ กรรณิการ์ โพธิ์ทอง (2550) เรื่องการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ การคิดวิเคราะห์ และเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเกล็ดลิ้นวิทยา ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและการเรียนรู้ตามแบบปกติ ผลการวิจัยสรุปได้ว่านักเรียนกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนมากกว่านักเรียนที่เรียนรู้แบบปกติ และสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ปรวีสา นามบุญจิตร (2557) เรื่องผลของการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิต

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจหลังการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์โดยภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด และทุกเกมนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด และสอดคล้องกับผลการศึกษาของ จิราวรรณ ปัญญาวิฑู (2547) ที่ได้เปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบ กับการสอนตามคู่มือครู ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบ มีเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ชอย (Choi, 2000) ที่ได้ศึกษาการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศของครูในประเทศเกาหลีจำนวน 110 คน เกี่ยวกับการสอนภาษาอังกฤษ ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยการใช้เกมและเพลงเป็นการจูงใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ผลการศึกษาพบว่า เกมและเพลงสามารถเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการสื่อสาร ได้พัฒนาทักษะทางภาษาทั้ง 4 ทักษะอย่าง ผสมผสานกลมกลืน เป็นการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเป็นการเรียนการสอน ที่ใช้ได้ทั้งเรียนรู้เชิงสื่อสารและเรียนรู้ไวยากรณ์ไปพร้อมๆ กัน

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้นพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยวิธีใช้กิจกรรมเกมประกอบการสอนนั้น สามารถตอบสนองความต้องการทางด้านอารมณ์ สังคม และสติปัญญาของผู้เรียนทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ไม่เบื่อหน่าย ไม่ตึงเครียด มีการเคลื่อนไหวร่างกาย ได้ใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นเรียนมากขึ้น มีบรรยากาศในการเรียนรู้ที่ดี ด้วยเหตุผลทั้งหมดที่กล่าวมานี้จึงทำให้นักเรียนมีผลการเรียนรู้และความพึงพอใจต่อวิธีการสอนแบบใช้กิจกรรมเกมสูงกว่าวิธีการสอนแบบปกติ (หรือแบบเดิม ๆ ที่เน้นการบรรยาย) และจากการสังเกตในขณะจัดกิจกรรมการเรียนรู้พบว่านักเรียนมีความชอบและกระตือรือร้นในการเล่นเกมนมาก และจากแบบสอบถามความพึงพอใจพบว่านักเรียนอยากให้กิจกรรมเยอะกว่านี้ อยากเล่นเกมอีก และอยากให้ผู้วิจัยกลับไปสอนอย่างนี้อีกทุก ๆ เทอม

ข้อเสนอแนะ

1. จากการวิจัยพบว่า การนำเกมมาใช้ในการประกอบการสอนเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน นักเรียนมีส่วนร่วมและเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ มีความสนใจและต้องการที่จะเรียนรู้อยู่เสมอ บรรยากาศในการเรียนรู้ดี ไม่ตึงเครียด นักเรียนเกิดความพึง

พอและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าวิธีการสอนแบบปกติ ดังนั้นครูผู้สอนภาษาอังกฤษจึงควรนำเกมมาใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2. ครูควรพิจารณาเลือกเกม หรือออกแบบเกมที่เหมาะสมกับเนื้อหา เวลา และวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ เลือกเกมที่เล่นง่าย ไม่ซับซ้อนเกินไป ใช้เวลาไม่มากหรือน้อยเกินไป และต้องเหมาะสมกับระดับวุฒิภาวะและความสนใจของนักเรียนแต่ละระดับชั้น

3. ในขณะที่นักเรียนเล่นเกม ครูควรดูแลอย่างใกล้ชิดและทั่วถึงเพื่อคอยให้คำแนะนำปรึกษา และควบคุมเวลาในการเล่น ไม่ให้เกินเวลา ต้องเผื่อเวลาในการสรุปและสะท้อนผลกลับด้วย

4. เกมที่เล่นควรมีความหลากหลาย สำหรับเลือกใช้ให้เหมาะกับแต่ละบทเรียน เพื่อให้เกิดกิจกรรมใหม่ ๆ ที่หลากหลาย สามารถกระตุ้นและดึงดูดใจผู้เรียนให้อยากร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ โดยไม่เบื่อหน่าย

5. ครูต้องสังเกต หรือสอบถามนักเรียนว่าชอบหรือไม่ชอบเกมใดบ้าง แต่ละเกมมีข้อดีและข้อจำกัดอย่างไร เพื่อคัดเลือกเกมหรือกิจกรรมที่นักเรียนชื่นชอบมาประยุกต์ใช้ในการสอนในอนาคต

6. ควรนำเกมมาประยุกต์ใช้ประกอบการสอนในเนื้อหาอื่น หรือวิชาอื่น ๆ ด้วย

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ผู้วิจัยควรเลือกกลุ่มตัวอย่างในโรงเรียนขนาดกลางขึ้นไป ที่เด็กนักเรียนมีพื้นฐานความรู้ระดับปานกลางขึ้นไป หรือค่อนข้างดี ซึ่งจะทำให้การสอนเนื้อหาใหม่สามารถทำตามแผนการสอนได้ง่ายขึ้น

2. ควรเลือกเกม หรือออกแบบเกมให้เหมาะสมกับเนื้อหา ระดับความสามารถ ความสนใจของนักเรียน และเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวมทั้งต้องสามารถจัดเตรียมสื่อและอุปกรณ์ได้ง่าย และประหยัดค่าใช้จ่ายด้วย

3. ควรมีการทดลองนำวิธีการสอนแบบใช้กิจกรรมเกมไปใช้พัฒนาการสอนไวยากรณ์ คำศัพท์ และทักษะทางภาษาด้านต่าง ๆ (ฟัง พูด อ่าน เขียน) และนำไปใช้กับการเรียนรู้ภาษาอื่น ๆ ด้วย

4. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการเรียนระหว่างวิธีการสอนแบบใช้กิจกรรมเกม กับวิธีการสอนแบบอื่นด้วย เช่น วิธีการสอนแบบ KWL-Plus และแบบ CLT (Communicative Language Teaching) เป็นต้น เพื่อศึกษาว่าวิธีใดให้ผลดีกว่ากัน

เอกสารอ้างอิง

- กรรณิการ์ โพธิ์ทอง. (2550). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ การคิดวิเคราะห์ และเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมและการเรียนรู้ตามแบบปกติ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- จริยา ชำนาญรบ. (2553). ทักษะการพูดภาษาอังกฤษและความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาลวัดกลาง จังหวัดขอนแก่น ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม. รายงานการศึกษาระดับปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- จิราวรรณ ปัญญาชวาท. (2547). การศึกษาผลการสอนโดยใช้เกมประกอบที่มีต่อความสามารถในการพูดเพื่อการสื่อสารและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- ณัฐจิรา ทศน์แก้ว. (2550). การเปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนด้านการฟังและความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ระหว่างการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนตามปกติ ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.
- ทศนา แฉมมณี. (2547). 14 วิธีสอน สำหรับครูมืออาชีพ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธานินทร์ ศิลป์จารุ. (2548). การวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วย SPSS (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ : วี. อินเตอร์ พรินท์ จำกัด.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- ปรีวิศา นานบุญจิตร. (2557). ผลของการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.

เขาวดี วิบูลย์ศรี. (2548). *การวัดผลและการสร้างแบบสอบผลสัมฤทธิ์*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ:
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุภาภรณ์ ทองใบ. (2538). *เกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

สุรศักดิ์ อมรรัตนศักดิ์. (2556). *การประเมินผลการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ:
มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

สุรศักดิ์ อมรรัตนศักดิ์, บุญมี พันธุ์ไทย และสมจิตรา เรืองศรี. (2557). *ระเบียบวิธีวิจัยทางการศึกษา*
(พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.

Choi, Seonghee. (2000). Teaching English as a Foreign Language in Korean Middle Schools:
Exploration of Communicative Language Teaching Through Teachers' Beliefs and
Self-reported Classroom Teaching Practices. *Dissertation Abstracts International*.
60(08) : 2838-A.

Konstantyuk, Lrina. (2004). Communicative Language Teaching Methodology and the Teaching of
Ukrainian," *Masters Abstracts International*. 42(1) : 51.

Ojeda, Fernando Arturo. (2005). The role word games in second language acquisition:
Second language pedagogy Motivation and ludic tasks. *Dissertation Abstracts International*.
65(08), 2699-A.