

การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างวิธีการสอนแบบ
ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษกับวิธีการสอนแบบปกติ*

**The Compare of Learning Achievement and Satisfaction of English Vocabularies
Learning for Pratomsuksa 3 students of Watsrivarenoi School by using
Vocabularies Game Technique and Traditionally Teaching Methods**

ทวีศักดิ์ กติผล**

สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ

บทคัดย่อ

รายงานการวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อ (1) เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษพิชิตเขา วงกต กับวิธีการสอนแบบปกติ (ตามคู่มือครู) (2) เปรียบเทียบความพึงพอใจต่อการเรียน โดยการใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษพิชิตเขา วงกตกับวิธีการสอนแบบปกติ (ตามคู่มือครู) กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดศรีวารีน้อย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 2 ห้องเรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดศรีวารีน้อย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 2 ห้องเรียน ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ (1) นักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีการใช้เกม มีผลการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 (2) นักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีการใช้เกม มีความพึงพอใจสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ABSTRACT

The purposes of this research were to (1) compare Vocabularies Learning Achievement of selected Pratomsuksa 3 students taught by using Vocabularies Game Technique and Traditional Method, (2) compare satisfaction levels of students instructed in actives of Vocabularies Learning taught Vocabularies Game Technique and Traditional Method. The sample population consisted of 2 classrooms Pratomsuksa 3 students enrolled in the second semester of the academic year 2016 at Watsrivarenoi School.

Findings are as follows:

(1) The mean scores of students taught by using Vocabularies Game Technique at a higher level than the students taught by using Traditional Method at statistically significant level .01.

(2) The satisfactions of students taught by using Vocabularies Game Technique at a higher level than the students taught by using Traditional Method at statistically significant level .01.

Key Words:

(1) การใช้เกมในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (2) ความพึงพอใจ (3) วิธีการสอนแบบ ปกติตามคู่มือครู,

* บทความนี้เรียบเรียงจากวิทยานิพนธ์เรื่องการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างวิธีการสอนแบบใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษกับวิธีการสอนแบบปกติ*

** นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ความนำ

เด็กเป็นทรัพยากรที่คุณค่ายิ่งต่อการพัฒนาประเทศ และมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่เด็กจะต้องได้รับการพัฒนาให้เป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพในอนาคต อย่างไรก็ตามถ้าเด็กยังมีปัญหาเกี่ยวกับการเรียนของตนเอง โดยสะท้อนออกมาในรูปของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ต่ำกว่าเกณฑ์หรือมาตรฐานไม่ว่าจะเป็นรายวิชาใดก็ตาม จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องหาทางแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียนเหล่านี้อย่างเร่งด่วน เช่นเดียวกับการพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามระดับความรู้ของนักเรียนเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาในก้าวต่อ ๆ ไปของการเรียนภาษาอังกฤษ

จากการทบทวนและประเมินการเรียนการสอนของครูที่สอนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีปัญหาเกี่ยวกับการไม่รู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามเนื้อหาสาระที่เรียนในระดับชั้นของตนเอง เช่นเดียวกับปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดศรีวารีน้อย ตำบลศิริษะจรเข้ใหญ่ อำเภอบางเสาธง จังหวัดสมุทรปราการ ซึ่งมีปัญหาเกี่ยวกับการไม่รู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ได้เรียน จากการประเมินผลการเรียนของนักเรียนที่ผ่านมา

ปัญหาการไม่รู้คำศัพท์ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นี้ เมื่อทบทวนถึงสภาพและสาเหตุของการจัดการเรียนการสอนภายในห้องเรียนของรายวิชาภาษาอังกฤษ ได้ใช้แนวทางตามตัวชี้วัดของหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่เน้นให้ผู้เรียนและผู้สอนใช้สื่อหลายอย่างที่จะช่วยเสริมและสร้างการเรียนรู้ เช่น หนังสือเรียน หนังสืออ่านนอกเวลา แบบฝึกหัด สื่อวีดีโอต้นแบบการออกเสียงในภาษานั้น ๆ เมื่อพิจารณาถึงวิธีการสอนของครูที่ใช้ในการสอนภาษาอังกฤษให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า เน้นการสอนรายวิชานี้ สอนโดยการบรรยายตามแนวทางของคู่มือในเล่มของแบบเรียนที่ใช้สอนและให้นักเรียนทำกิจกรรมตามที่เป็นแบบเรียนนี้เป็นส่วนใหญ่ พบว่าเป็นทำให้นักเรียนเบื่อหน่ายในการเรียนได้ ดังนั้นเพื่อไม่ให้เกิดผลกระทบอันไม่พึงประสงค์ควรหาแนวทางการแก้ไขปัญหาการไม่รู้คำศัพท์ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อย่างรีบด่วน และเมื่อสอบถามกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของ โรงเรียนวัดศรีวารีน้อย ตำบลศิริษะจรเข้ใหญ่ อำเภอบางเสาธง จังหวัดสมุทรปราการ พบว่า จำคำศัพท์ไม่ได้ และถ้าต้องท่องคำศัพท์นั้นเพียงอย่างเดียวจึงจำไม่ได้ นอกจากนี้ยังต้องใช้เวลาการนึกคำศัพท์ค่อนข้างมากทำให้ไม่สนุกในการเรียนรู้คำศัพท์ และไม่ยอมท่องคำศัพท์ ส่งผลเมื่อกับการท่องศัพท์เพียงอย่างเดียวโดยไม่มีกิจกรรมเสริม และเมื่อสอบถามถึงแนวทางการแก้ไขปัญหานี้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนแห่งนี้เช่นกัน บอกว่าอยากให้มีกิจกรรมที่สนุกและทำให้ตนเองเข้าใจคำศัพท์ได้ง่ายและเร็วกว่าการท่องคำศัพท์เพียงอย่างเดียว ดังนั้นวิธีการที่ผู้วิจัยได้ทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสอนคำศัพท์ให้สนุกเป็นที่ชื่นชอบของนักเรียนนั้นก็คือการใช้เกมร่วมสอนด้วย (เบญญาภา โสภณ. 2552:5)

เกมเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้เด็ก ๆ รู้สึกเพลิดเพลินและสนุกสนาน กับการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นเวลานาน ๆ ทำให้ไม่รู้สึกรู้เบื่อ ในทางตรงกันข้ามกับช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กได้เป็น

อย่างดี ไม่ว่าจะเป็นการส่งเสริมกระบวนการคิด การคิดวิเคราะห์ และช่วยเสริมสร้างศักยภาพของเด็ก ๆ ในการเรียนรู้สิ่งใดสิ่งหนึ่งได้เป็นอย่างดี ดังนั้นข้าพเจ้าเห็นว่าปัญหาการไม่รู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดศรีวารีน้อย ตำบลศิระชะระเข้ใหญ่ อำเภอบางเสาธง จังหวัดสมุทรปราการ ควรใช้เกมเป็นกิจกรรมในการช่วยแก้ปัญหาดังกล่าว โดยเกมที่ข้าพเจ้าเลือกใช้ในการแก้ปัญหาคำศัพท์ภาษาอังกฤษพิชิตเขาวงกต (เบญญาภา โสภณ, 2552:5)

ข้าพเจ้าในฐานะผู้วิจัยเห็นว่าควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างวิธีการสอนแบบใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษกับวิธีการสอนแบบปกติของครู ตลอดจนการเปรียบเทียบความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังจากที่ได้เรียนในแต่ละวิธีการสอนแล้ว เพื่อนำผลการศึกษาที่ได้มาเป็นแนวทางให้กับครูผู้สอนได้มีวิธีการสอนเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดศรีวารีน้อย ตำบลศิระชะระเข้ใหญ่ อำเภอบางเสาธง จังหวัดสมุทรปราการ โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษพิชิตเขาวงกตกับการสอนแบบปกติตามคู่มือครู
2. เพื่อเปรียบเทียบความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดศรีวารีน้อย ตำบลศิระชะระเข้ใหญ่ อำเภอบางเสาธง จังหวัดสมุทรปราการ โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษพิชิตเขาวงกตกับการสอนแบบปกติตามคู่มือครู

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดศรีวารีน้อย ตำบลศิระชะระเข้ใหญ่ อำเภอบางเสาธง จังหวัดสมุทรปราการ ที่เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ อ. 13102 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 2 ห้องเรียน จำนวน 67 คน ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 จำนวน 33 คน และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 34 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบไปด้วย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวนห้องละ 20 คน รวมเป็น 40 คน โรงเรียนวัดศรีวารีน้อย ตำบลศิระชะระเข้ใหญ่ อำเภอบางเสาธง จังหวัดสมุทรปราการ ที่เรียนรายวิชา อ. 13102 วิชาภาษาอังกฤษ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 2 ห้องเรียน ซึ่งผู้วิจัยใช้วิธี Pair group ด้วย

การนำคะแนนจากการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 มาเรียงกัน และเลือกผู้ที่สอบได้คะแนนที่เท่า ๆ กัน โดยคะแนนที่เรียงกันนี้จะอยู่ในช่วงเดียวกันทั้ง 2 ห้องเรียน ได้ค่าคะแนนเฉลี่ยของชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 เท่ากับ 61.5 และค่าคะแนนเฉลี่ยชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 เท่ากับ 62.5 จากคะแนนเต็ม 100 คะแนน จากนั้นจับสลากเพื่อให้เป็นกลุ่มทดลอง 1 กลุ่ม (Experimental group) คือ นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 20 คน ที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษพิชิตเขาวงกต และเป็นกลุ่มควบคุม (Control group) 1 กลุ่ม คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 จำนวน 20 คน ที่เรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบปกติตามคู่มือครู

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย:

5.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ 1) วิธีการสอนแบบใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษพิชิตเขาวงกต และ 2) วิธีการสอนตามแบบปกติของครู

5.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ 1) ผลการเรียนรู้หรือผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 2) ความพึงพอใจเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ต้องการวัด

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมตัวอักษรภาษาอังกฤษพิชิตเขาวงกตและวิธีการสอนแบบปกติตามคู่มือครู กลุ่มละ 4 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมเป็นจำนวนชั่วโมงที่ใช้ในการสอน 16 ชั่วโมง และ 2) แบบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 42 ข้อ และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 12 ข้อ

การหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

1.1 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางการสอนภาษาอังกฤษจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (content validity) ในระหว่างวันที่ 6 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2560 ประเมินความสอดคล้องของการจัดแผนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม (Index of Item Objective Congruence--IOC) มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67-1.00 โดยพิจารณาจากความชัดเจนและความถูกต้องในด้านสาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การประเมินผลและสื่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1.2 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญที่ผ่านการประเมินคุณภาพเรียบร้อยแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ในวันที่ 9-10, 14-17 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2560 เป็นเวลา 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2-4 ชั่วโมง รวมเป็น 8 ชั่วโมง เพื่อหาความบกพร่องและความเหมาะสม พบว่าส่วนที่ต้องปรับปรุง คือ การจัดกิจกรรม

ก่อนการใช้เกม ผู้วิจัยต้องให้นักเรียนช่วยกันสรุปคำศัพท์ที่ต้องการรู้หรือทราบในแต่ละครั้งของการสอน เพื่อให้แนวทางในการเล่นเกมนั้นหาตัวอักษรคำศัพท์ภาษาอังกฤษในตารางที่กำหนดให้ไม่กว้างเกินไป

1.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปจัดพิมพ์เป็นฉบับจริงแล้วนำไปใช้ในการวิจัยต่อไป

2. แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบปกติตามคู่มือครู

2.1 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางการสอนภาษาอังกฤษจำนวน 3 ท่าน การตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (content validity) ในระหว่างวันที่ 6 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2560 ประเมินความสอดคล้องของการจัดแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนตามคู่มือครู (Index of Item Objective Congruence--IOC) มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67-1.00 โดยพิจารณาจากความชัดเจน และความถูกต้องในด้านสาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การประเมินผลและสื่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2.2 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญที่ผ่านการประเมินคุณภาพเรียบร้อยแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพรหมพิบูลทอง ตำบลราชาเทวะ อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ในวันที่ 9-10, 14-17 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2560 เป็นเวลา 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2-4 ชั่วโมง รวมเป็น 8 ชั่วโมง เพื่อหาความบกพร่องและความเหมาะสม พบว่าส่วนที่ต้องปรับปรุง คือ การจัดกิจกรรมก่อนการใช้คู่มือครูควรอธิบายขั้นตอนให้ชัดเจน ว่าหลังเสร็จสิ้นในแต่ละคำศัพท์นักเรียนแต่ละคนที่อยู่ในกลุ่มย่อยต้องยกมือและพูดว่า “เสร็จแล้วครับหรือค่ะ เพื่อให้แนวทางในการทำกลุ่มย่อยในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามคู่มือครูที่กำหนดให้ไม่กว้างเกินไป

2.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปจัดพิมพ์เป็นฉบับจริงแล้วนำไปใช้ในการวิจัยต่อไป

3. แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3.1 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 42 ข้อ ที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (content validity) จำนวน 3 ท่าน ในระหว่างวันที่ 6 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2560 โดยประเมินความสอดคล้องระหว่าง เนื้อหาของข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) ซึ่งมีเกณฑ์ในการให้คะแนนดังนี้

+1 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

-1 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามนั้น ไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

จากนั้นคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องที่มีค่าอยู่ระหว่าง 0.50 – 1.00
ปรากฏว่า มีค่า IOC เท่ากับ 0.67-1.00 ได้ข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์ทั้งฉบับ จำนวน 42 ข้อ

3.2 นำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพรหมพิบูลทอง ตำบลราชาเทวะ อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ
ที่ไม่ใช้กลุ่มอย่าง ในวันที่ 17 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2560

3.3 ทำการตรวจให้คะแนนโดยข้อที่ตอบถูกให้คะแนน 1 คะแนน ข้อที่ตอบผิดหรือไม่
ตอบให้ 0 คะแนน และนำผลไปวิเคราะห์เป็นรายข้อ เพื่อหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจ
จำแนก (r) โดยใช้วิธีคำนวณจากโปรแกรมสำเร็จรูป แล้วเลือกเฉพาะข้อคำถามที่มีความค่าความ
ยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง .20-.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ .20 ขึ้นไป ในการหาคคุณภาพ
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ พบว่า ได้ข้อสอบที่มีความยากง่ายอยู่ในช่วง 0.32 – 0.77 และค่า
อำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.33 – 0.75

3.4 นำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 42 ข้อ มาวิเคราะห์หา
ค่าความเชื่อมั่น (reliability) ของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยใช้วิธีคูเดอริริชาร์ดสัน (Kuder
Richardson Formula 20) สูตรที่ 20 (KR-20) (สุรศักดิ์ อมรรัตนศักดิ์ และคณะ, 2559, หน้า 321) ได้
ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.73

3.5 นำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผ่านการหาความเชื่อมั่นแล้ว
ไปใช้กับกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมต่อไป

4. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

4.1 นำแบบประเมินความพึงพอใจ จำนวน 12 ข้อ ที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอน
ภาษาอังกฤษตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (content validity) จำนวน 3 ท่าน ในระหว่างวันที่
6 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2560 โดยประเมินความสอดคล้องระหว่าง เนื้อหาของข้อคำถามกับจุดประสงค์
การเรียนรู้ (IOC) ซึ่งมีเกณฑ์ในการให้คะแนนดังนี้

+1 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

-1 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

จากนั้นคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องที่มีค่าอยู่ระหว่าง 0.50 – 1.00
ปรากฏว่า มีค่า IOC เท่ากับ 0.67-1.00 ได้แบบประเมินความพึงพอใจที่ผ่านเกณฑ์ทั้งฉบับ จำนวน
12 ข้อ

4.2 นำแบบประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ไปทดลองใช้กับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพรหมพิบูลทอง ตำบลราชาเทวะ อำเภอบางพลี จังหวัด
สมุทรปราการ ที่ไม่ใช้กลุ่มอย่าง ในวันที่ 17 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2560

4.3 นำแบบประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 12 ข้อ มาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (reliability) ของแบบประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์ทั้งหมด โดยใช้วิธีแอลฟาของครอนบัท (Cronbach's Alpha) (สุรศักดิ์ อมรรัตนศักดิ์ และคณะ, 2559, หน้า 319) ได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งหมดเท่ากับ 0.89

4.5 นำแบบประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผ่านการหาความเชื่อมั่นแล้ว ไปใช้กับกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมต่อไป

ผลการวิจัย

ผลการทดลอง พบว่า:

1. ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนด้วยเกมและการสอนแบบปกติตามคู่มือครู พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนของกลุ่มทดลองที่เรียนโดยใช้วิธีการสอนด้วยเกมและกลุ่มควบคุมที่เรียนโดยวิธีการสอนตามคู่มือครู เท่ากับ 39.75 และ 38.35 คะแนน ตามลำดับ เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ยโดยการทดสอบที (t test) ได้ค่า t เท่ากับ 3.848 และพบว่า มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 แสดงให้เห็นว่า กลุ่มทดลองที่เรียน โดยใช้วิธีการสอนด้วยเกมมีผลการเรียนรู้ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่เรียน โดยวิธีการสอนแบบปกติตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

2. ผลการเปรียบเทียบความพึงพอใจในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนด้วยเกมและการสอนแบบปกติตามคู่มือครู พบว่า คะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนของกลุ่มทดลองที่เรียนโดยใช้วิธีการสอนด้วยเกมและกลุ่มควบคุมที่เรียนโดยวิธีการสอนตามคู่มือครู เท่ากับ 4.51 และ 4.03 คะแนน ตามลำดับ เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ยโดยการทดสอบที (t- test) ได้ค่า t เท่ากับ 3.928 และพบว่า มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 แสดงให้เห็นว่า กลุ่มทดลองที่เรียน โดยใช้วิธีการสอนด้วยเกมมีความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่เรียน โดยวิธีการสอนแบบปกติตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองเพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้วิธีการสอนด้วยเกมและการสอนตามคู่มือครูของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. การวิเคราะห์ผลการเปรียบเทียบการเรียนรู้ในการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้วิธีการสอนด้วย เกมและการสอนแบบปกติตามคู่มือครู ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนของนักเรียนที่เรียน โดยใช้วิธีการสอนด้วยการใช้เกมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 39.75 และคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนที่เรียน โดยใช้วิธีการสอนตามคู่มือครู มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 38.35 ซึ่งนักเรียนที่เรียน โดยใช้วิธีการสอนด้วยเกมมี คะแนนเฉลี่ยสูงกว่านักเรียนที่เรียน โดยใช้วิธีการสอนแบบปกติตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05 ที่เป็นเช่นนี้ อาจเป็นเพราะกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษพิชิตเขาวงกต ที่มีกฎเกณฑ์ กติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกันไม่ยุ่งยากและไม่ สลับซับซ้อน ทำให้เกิดความสนุกสนานและเป็นกันเอง รู้สึกผ่อนคลายไม่เคร่งเครียดเหมือนที่ผ่าน มา ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับดี (สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. 2546:90-91) และสอดคล้องกับการศึกษาของ ครุณี ชื่นสุคนธ์ (2555: บทคัดย่อ) ที่ทำการศึกษากี่ยวกับการ พัฒนาการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียน อนุบาลมุกดาหาร ปีการศึกษา 2554 จำนวน 30 คน ผลการศึกษา พบว่า ผลการจัดการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมีประสิทธิภาพเท่ากับ 79.04/76.58 รวมทั้งการศึกษาของ ปรวิศานา บุญจิตรี (2557, หน้าบทคัดย่อ) ทำการศึกษาเกี่ยวกับผลของการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียน สาธิตมหาวิทยาลัย ราชภัฏเชียงใหม่ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 รวมทั้งการศึกษาของ ฉวีวรรณพร เปลี้นปราน (2558, หน้าบทคัดย่อ) ทำการศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภออุบลบุรี จังหวัด ประจวบคีรีขันธ์ โดยมี ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม ประกอบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 70.08/95.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ กำหนดไว้ คือ 70/70 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังใช้วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบ สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีร้อยละของความก้าวหน้าเท่ากับ 25.08 ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อการ เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยใช้เกมประกอบ โดยรวมอยู่ในระดับมาก

2. การวิเคราะห์ผลการเปรียบเทียบความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้ วิธีการสอนด้วยเกมและการสอนแบบปกติตามคู่มือครู ผลการวิจัย พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ของนักเรียนที่เรียน โดยใช้วิธีการสอนด้วยเกมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 และคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนที่ เรียนโดยใช้วิธีการสอนตามคู่มือครู มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.03 ซึ่งนักเรียนที่เรียน โดยใช้วิธีการสอนด้วย เกมมีคะแนนเฉลี่ยของความพึงพอใจสูงกว่านักเรียนที่เรียน โดยใช้วิธีการสอนแบบปกติตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ที่เป็นเช่นนี้ อาจเป็นเพราะว่า ความพึงพอใจเป็นระดับของ

ความรู้สึกในทางบวกของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เป็นพฤติกรรมการแสดงออกในทางบวกของบุคคลที่เกิดจากการประเมินความแตกต่างระหว่างสิ่งที่คาดหวังกับสิ่งที่ได้รับจริงในสถานการณ์อันหนึ่ง อันใด ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามปัจจัยสิ่งแวดล้อมและสถานการณ์ที่เกิดขึ้น (อเนก สุวรรณบัณฑิตและภษากร อุดลพัฒน์กิจ, 2548, หน้า 169) สอดคล้องกับการศึกษาของ ปรวิศานำ บุญจิตร (2557, หน้าบทคัดย่อ) ทำการศึกษาเกี่ยวกับผลของการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย ราชภัฏเชียงใหม่ โดยมีวัตถุประสงค์ข้อหนึ่งเพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจหลังเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุดและทุกเกมนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด และการศึกษาของ จุฑารัตน์ เหลาธนู (2558, หน้าบทคัดย่อ) ทำการศึกษาเกี่ยวกับการสอนโดยใช้เว็บเพจในการพัฒนาความคิดอย่างมีวิจารณญาณเรื่องแหล่งพลังงานและไฟฟ้า สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เว็บเพจในการพัฒนาความคิดอย่างมีวิจารณญาณเรื่องแหล่งพลังงานและไฟฟ้าสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมากโดยมีค่าเฉลี่ย 2.62 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.53 และการศึกษาของ ฉัฐวราพร เปลียนปราชญ์ (2558, หน้าบทคัดย่อ) ทำการศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภออุบลนบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยใช้เกมประกอบ โดยรวมอยู่ในระดับมาก

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับการศึกษาของ นวรัตน์ สารภี (2554, หน้า 333) ทำการศึกษาเกี่ยวกับการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจ โดยใช้ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีวัตถุประสงค์ข้อหนึ่งเพื่อ ศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้บทเรียนช่วยสอนเพื่อพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจ ผลการศึกษาพบว่า ความคิดเห็นของนักเรียนต่อความพึงพอใจในการเรียนผ่านบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในกิจกรรมเสริมหลักสูตรอยู่ในระดับดี รวมทั้งการศึกษาของ สุภามิต พานิช (2555, หน้า บทคัดย่อ) ทำการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการศึกษาอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

จากผลการศึกษาวิจัยเรื่องการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและการสอนแบบปกติตามคู่มือของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทำให้ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการวิจัยโดยแบ่งเป็นข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้และข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. เป็นแนวทางสำหรับครูในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษพิชิตเขาวงกตสำหรับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. ครูควรให้โอกาสนักเรียนได้เลือกสมาชิกในการเล่นเกมนำความสนุกสนานในการเล่นในการสอนคำศัพท์ด้วย
3. ครูควรกระตุ้นให้นักเรียนทุกคนได้มีบทบาทและมีส่วนร่วมในการเล่นเกมนำความสนุกสนานในการเรียนรู้คำศัพท์ เพื่อพัฒนาทักษะของนักเรียนควบคู่กันไป

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการเรียนการสอนกับนักเรียนกลุ่มควบคุมด้วย
2. ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วย

เอกสารอ้างอิง

- จุฑารัตน์ เหลาธนู. (2558). “การเรียนการสอนโดยใช้เวปเพจในการพัฒนาความคิดอย่างมีวิจารณ์ เรื่องแหล่งพลังงานและไฟฟ้า สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3,” ปรินญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ดร.ณิ ชื่นสุคนธ์. (2555). การพัฒนาผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. ปรินญาการศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- นวรรรัตน์ สารภี. (2554). การใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจ โดยใช้ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ณัฐวราพร เปลี่ยนปราณ. (2558). การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของ
นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์.

วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาอังกฤษ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
ราชภัฏเพชรบุรี.

เบญญาภา โสภณ. (2552). เกมและกิจกรรมสุดสนุก (Fun & Easy Reading). กรุงเทพฯ ฯ : เป็น
ภาษาและศิลปะ

ปรวิศา นำนุญจิตร. (2557). ผลของการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความ
สามารถในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต,
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.

สุภามิต พานขง. (2555). การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการศึกษา
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสวนรัฐวิทยา กรุงเทพมหานคร.

วิทยานิพนธ์ศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

ศุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2546). 19 วิธีการจัดการเรียนรู้. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : ภาพ
พิมพ์.

สุรศักดิ์ อมรรัตนศักดิ์ บุญมี พันธุ์ไทย และสมจิตรา เรืองศรี. (2559). พิมพ์ครั้งที่ 3. ระเบียบวิธีวิจัย
ทางการศึกษา. กรุงเทพฯ ฯ : ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.

อเนก สุวรรณบัณฑิต และเกษกร อดุลพัฒนกิจ. (2548). จิตวิทยาบริการ. กรุงเทพฯ : เพรส แอนด์
ดีไซน์.