

การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจต่อการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนด้วย
เกมทางภาษาและการสอนแบบปกติ

A Comparison of Grade 5 Students' Academic Achievements and
Satisfactions towards English Grammar Learning between Teaching
through Language Games and Conventional Methods.

นางสาวเรไร เสาวเวียง
สาขาวิชา การสอนภาษาอังกฤษ

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจต่อการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนด้วยเกมทางภาษาและการสอนแบบปกติ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนบ้านโนนสมบูรณ์ (ธนาคารกรุงเทพ 29) อำเภอเมือง จังหวัดบึงกาฬ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 50 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ได้แก่ (1) แผนการเรียนรู้ (2) เกมทางภาษา (3) แบบวัดผลการเรียนรู้ (4) แบบวัดความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ค่าแปรปรวน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบหาค่าความแตกต่างของผลการเรียนรู้และความพึงพอใจโดยการหาค่า $t - test independent$ จากการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมเกมทางภาษามีผลการเรียนรู้และความพึงพอใจสูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

The objective of this study was to compare Grade 5 students' academic achievements and their attitudes towards English grammar learning between two teaching methods: teaching through language games and conventional methods.

Fifty Grade 5 students from Choomchon Baannonsomboon School (Bangkok Bank29) in Buengkarn province, in the academic year 2016, were used as the samples in the research. These samples were divided into two groups: the experimental group consisted of 25 students who learned English grammar through language games while

the control group comprised 25 students who were taught by the conventional methods.

The tools used for conducting the research and collecting data were eight lesson plans, four language games, one summative test and one satisfaction test. The total of 10 teaching periods was allocated to each group.

The data was analyzed by descriptive statistics including mean, variation, standard deviation, and t – test independent was employed to compare the statistical difference between the two groups. For the research finding, it was found that a significant difference at the 0.05 level was observed both in terms of students' academic achievements and attitudes between the two groups.

คำสำคัญ

เกมทางภาษา, การสอนแบบปกติ

ความนำ

หน่วยงานในประเทศไทยได้ให้ความสำคัญกับเรื่องการใช้ภาษาอังกฤษมากขึ้นโดยเฉพาะหน่วยงานด้านการศึกษาที่เล็งเห็นปัญหาของเด็กไทยที่ค่อนข้างอ่อนภาษาอังกฤษ ปัญหาเหล่านั้นอาจเกิดจากหลายสาเหตุ อาทิเช่น การเรียนภาษาเป็นเรื่องน่าเบื่อหน่าย ยาก หรือการเรียนการสอนไม่จูงใจพอสำหรับผู้เรียนการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยให้ความสำคัญเกี่ยวกับการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร จะไม่ใช่แค่การท่องจำอย่างเดียวเท่านั้น แต่นักเรียนจะต้องสามารถสื่อสารได้ แต่อย่างไรก็ตามการเรียนการสอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารก็ไม่ได้ทิ้งหลักไวยากรณ์ ไวยากรณ์ยังคงสำคัญและจำเป็นต้องเรียนอยู่

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนบ้านโนนสมบูรณ์ (ธนาครกรุงเทพ 29) มีผลการเรียนภาษาอังกฤษค่อนข้างอ่อน นักเรียนไม่สามารถจดจำรูปแบบหรือโครงสร้างไวยากรณ์ได้ ยิ่งไปกว่านั้นนักเรียนไม่สามารถนำภาษาอังกฤษที่ได้เรียนในชั้นเรียนมาปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ เนื่องจากนักเรียนไม่มีความสนใจต่อการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เพราะคิดว่าเป็นเรื่องยากเกินไป บรรยากาศในการเรียนน่าเบื่อ จึงทำให้นักเรียนไม่มีความกระตือรือร้นที่จะเรียน และมีทัศนคติด้านลบต่อการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ

ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำกิจกรรมตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร คือเกมทางภาษามาปรับใช้ในการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง verbs, present simple tense, past simple tense

และ future simple tense กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนบ้านโนนสมบูรณ์ (ธนาคารกรุงเทพ 29) อ.เมือง จ.บึงกาฬ เพื่อให้เกิดความเพลิดเพลิน และให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นการฝึกให้นักเรียนได้ใช้สติปัญญา คิด วิเคราะห์มากขึ้น และให้นักเรียนเกิดความสามัคคี ยอมรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนในกลุ่มขณะร่วมทำกิจกรรม เปรียบเทียบกับการสอนแบบปกติเพื่อหาแนวทางการสอนไวยากรณ์ที่ดีที่สุดเพื่อเป็นแนวทางการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนด้วยเกมทางภาษาและการสอนแบบปกติ
2. เพื่อเปรียบเทียบความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยเกมทางภาษาและนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติ

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนบ้านโนนสมบูรณ์ (ธนาคารกรุงเทพ 29) อ.เมือง จ.บึงกาฬ.จำนวน 2 ห้องเรียน ได้แก่ ห้องที่ 1 จำนวน 33 คน และห้องที่ 2 จำนวน 35 คน รวมทั้งสิ้น 68 คน โดยนำคะแนนปลายภาคเรียนที่ 1/59 วิชาภาษาอังกฤษ เพื่อหากกลุ่มตัวอย่างระดับเดียวกัน ด้วยวิธี Pair group และใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย เพื่อหากกลุ่มทดลอง ได้แก่ ห้องเรียนที่ 1 จำนวน 25 คน เป็นกลุ่มทดลอง และห้องเรียนที่ 2 จำนวน 25 คน เป็นกลุ่มควบคุม

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น ได้แก่ การสอนด้วยเกมทางภาษา และการสอนแบบปกติ

ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลการเรียนรู้และความพึงพอใจต่อการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการหาคุณภาพเครื่องมือ

1. เกมทางภาษาของกลุ่มทดลองที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง มีทั้งหมด 4 เกม ได้แก่ Match PW, Jigsaw Sentence, Snake Speaks and Q & A
2. แผนการจัดการเรียนรู้ของกลุ่มที่ 1 เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการสอนด้วยกิจกรรมเกมทางภาษา จำนวน 4 แผน แผนละ 100 นาที โดยมีขั้นตอนการหาคุณภาพเครื่องมือดังนี้

2.1 นำแผนการเรียนรู้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ตรวจสอบความถูกต้องเชิงเนื้อหา (IOC) เพื่อหาคุณภาพ ความถูกต้องของการใช้ภาษา ความเหมาะสมของเนื้อหา การจัดกิจกรรมการสอน และวิธีการวัดและการประเมินผล

2.2 แก้ไขและปรับปรุงแผนการเรียนรู้ตามที่ยุเชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านได้แนะนำ และเขียนแผนการสอน

3. แผนการจัดการเรียนรู้ของกลุ่มที่ 2 เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบปกติ จำนวน 4 แผน แผนละ 100 นาที โดยมีขั้นตอนการหาคุณภาพเครื่องมือดังนี้

3.1 นำแผนการเรียนรู้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน (ดูที่ภาคผนวก ฉ) ตรวจสอบเพื่อหาคุณภาพตรวจสอบความถูกต้องของการใช้ภาษา ความเหมาะสมของเนื้อหา การจัดกิจกรรมการสอน และวิธีการวัดและการประเมินผล

3.2 แก้ไขและปรับปรุงแผนการเรียนรู้ตามที่ยุเชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ได้แนะนำ และเขียนแผนการสอน

4. แบบทดสอบไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เป็นแบบทดสอบแบบให้เลือกตอบ ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยมีขั้นตอนการหาคุณภาพเครื่องมือดังนี้

4.1 นำแบบทดสอบให้เลือกตอบ ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) แล้วนำมาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งผู้ศึกษามีข้อเสนอแนะ คือ ควรใช้ข้อคนให้แตกต่างจากคำเรียกสัตว์ เพื่อป้องกันความสับสนของนักเรียน และควรใช้คำศัพท์และประโยคในข้อสอบที่ง่ายกว่านี้

4.2 นำแบบทดสอบที่ได้ปรับปรุง จำนวน 40 ข้อ ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนชุมชนบ้านโนนสมบูรณ์ (ธนาคารกรุงเทพ 29) จำนวน 50 คน

4.3 นำผลจากแบบทดสอบที่ได้ทดลองกับนักเรียน จำนวน 50 คน มาวิเคราะห์ค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนก

4.4 คัดเลือกแบบจำนวน 30 ข้อ ไปหาค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น โดยใช้สูตร KR – 20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson)

5. แบบวัดความพึงพอใจต่อการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยนำแบบวัดความพึงพอใจให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) และปรับปรุงแบบวัดความพึงพอใจตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

ผลการวิจัย

ผลการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยเกมทางภาษา สูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยเกมทางภาษาสูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

อภิปรายผลการวิจัย

การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ต่อการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษระหว่างการสอนด้วยเกมทางภาษาและการสอนแบบปกติ โดยสามารถสรุปผล อภิปรายได้ดังนี้

1. เปรียบเทียบผลการเรียนทางการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนด้วยเกมทางภาษาและการสอนแบบปกติ ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่า ผลการเรียนรู้ทางการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษสูงกว่าการเรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ที่ว่าผลการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนด้วยเกมทางภาษาสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติ ทั้งนี้อาจพิจารณาได้ว่าเป็นผลสืบเนื่องมาจากประเด็นสำคัญดังนี้ เกมทางภาษาช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและนักเรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมต่างๆ ดังที่ ทิศนา แคมมณี (2552, หน้า 369) ได้กล่าวถึงข้อดีของการใช้กิจกรรมเกมทางภาษาว่า เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน ซึ่งในการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยได้นำเกมมาเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจของนักเรียน โดยกิจกรรมเกมทางภาษานี้จะเล่นเป็นทีม เพื่อฝึกให้นักเรียนมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน เกิดความสามัคคี ในขณะที่ทำกิจกรรมเกมทางภาษา ผู้วิจัยจะคอยสังเกตและเดินไปตามกลุ่มเพื่อให้คำแนะนำ จากการใช้เกมทางภาษาในการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ พบว่า นักเรียนมีความตื่นตัวอย่างมาก กระตือรือร้นต่อการร่วมกิจกรรม ที่สำคัญนั้น นักเรียนมีความกล้าแสดงออก ถึงแม้ว่านักเรียนจะตอบผิด แต่ก็ทำให้ผู้วิจัยได้ทราบว่ามีนักเรียนยังไม่เข้าใจเนื้อหาที่สอน ผู้วิจัยสามารถแก้ไขและแนะนำได้ทันที นักเรียนก็ได้รู้สึกอายนที่ตอบผิด แต่กลับทำให้นักเรียนจดจำสิ่งที่ผิดพลาดได้ดียิ่งขึ้น จึงทำให้นักเรียนที่เรียนด้วยเกมทางภาษามีผลการเรียนรู้ที่ดี ซึ่งตรงกับงานวิจัยของบุปผรัตน์ ทับทิมโกมลกุล (2555, บทคัดย่อ) เรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้กิจกรรมเกมทางภาษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า แผนการจัดการ

เรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้กิจกรรมเกมทางภาษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ 79.18/78.00 ดังนั้นประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้กิจกรรมเกมทางภาษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีค่าเท่ากับ 0.5968 ซึ่งหมายความว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนคิดเป็นร้อยละ 59.68

2. ความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มที่เรียนด้วยเกมทางภาษามีความพึงพอใจสูงกว่ากลุ่มที่เรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ อาจเพราะการเรียนด้วยเกมทางภาษากระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ นักเรียนมีส่วนร่วม และยังช่วยทบทวนความเข้าใจเรื่องที่เรียนอีกด้วย ซึ่งมีความแตกต่างจากการสอนแบบปกติที่ครูจะเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ ซึ่งการเรียนไวยากรณ์ลักษณะนี้อาจจะให้นักเรียนไม่มีโอกาสได้ผ่อนคลาย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฐชไม หาดพิก (2554, บทคัดย่อ) เรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษและความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนโดยใช้เกมกับการสอนตามคู่มือครู พบว่า ความพึงพอใจของกลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมสูงกว่ากลุ่มที่เรียนโดยการสอนตามคู่มือครู อย่างที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เนื่องจากกิจกรรมเกมทางภาษาช่วยสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนเกิดความจำระยะยาวและสามารถดึงความรู้ที่ได้ออกมาใช้ได้เมื่อต้องการ เกิดจากความสนุกที่ได้เล่นเกมประกอบกับการสอน

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ (2551), *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย. 2551.
- ณัฐชไม หาดพิก. (2554). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษและความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนโดยใช้เกมกับการสอนตามคู่มือครู*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.
- ทิตนา แคมมณี. (2552). *ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บังอร โกศลปริญญานันท์. (2543). *การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการสอนโดยใช้เกมและไม่ใช้เกมในการสรุปบทเรียน*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

- บุปผรัตน์ ทับทิมโกมลกุล. (2555). *ผลการจัดการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้กิจกรรมเกมทางภาษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ปาริชาติ เม่นแยม. (2545). *การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่สอนโดยใช้เกมประกอบและการสอนแบบปกติ*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ระวีวรรณ ศรีศรีรามครัน (2553). *หลักสูตรและการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุมิตรา อังวัฒน์กุล. (2535). *กิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรศักดิ์ อมรัตน์ศักดิ์. (2553). *หลักการวัดและการประเมิน*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- อรทัย ทองมัน. (2547). *ผลการใช้เกมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.