

**การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจ
ในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนหนองจอกพิทยานุสรณ์ โดยการสอนแบบปกติและการสอนโดยใช้เกม
A COMPARISON OF MATHAYOMSUKA 1 STUDENTS INSTUCTED
BY GAMES TECHNIQUE AND THE TEACHER' HANDBOOK IN
ENGLISH LEARNING ACHIEVEMENT AND SATISFACTION**

นาย อภินันท์ ไกรกลาง**

รองศาสตราจารย์ระวีวรรณ ศรีศรีรัมย์

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยการสอนแบบปกติและการสอนโดยใช้เกม 2) เปรียบเทียบความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนแบบปกติและการสอนโดยใช้เกม ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหนองจอกพิทยานุสรณ์ เขตหนองจอก จังหวัดกรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 290 คน จำนวน 6 ห้องเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม จำนวน 2 ห้องเรียน ได้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 จำนวน 30 คน เป็นกลุ่มทดลอง เรียนภาษาอังกฤษด้วยการสอนโดยใช้เกม และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/5 จำนวน 30 คน เป็นกลุ่มควบคุมเรียนภาษาอังกฤษโดยวิธีการสอนตามปกติ ผลการวิจัยพบว่า (1) นักเรียนที่เรียน โดยใช้วิธีสอนด้วยเกม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สูงกว่านักเรียนที่เรียน โดยวิธีการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 (2) นักเรียนที่เรียน โดยใช้วิธีการสอนด้วยเกม มีค่าความพึงพอใจ สูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

ABSTRACT

The purposes of this research were to 1) compare the achievement of English learning of Mathayomsuksa 1 students at Nongjok Pittayanusorn School instructed by games technique and teacher's handbook. 2) compare the satisfaction of Mathayomsuksa 1 students instructed by games technique and teacher's handbook method.

The research population consisted of six classrooms comprised of 290 Mathayomsuksa 1 students enrolled in the second semester of academic year 2016 at Nongjok Pittayanusorn School, Nongjok district, Bangkok. Using the cluster random sampling method, two classes were selected for population. 30 of M.1/3 was assigned to be the experimental group to be instructed by games technique, and the same amount of students in M.1/5 was assigned to be a controlled group in order to be taught by means of the teacher's handbook.

The research instruments consisted of 1) lesson plans for English learning using games technique 2) lesson plans for English learning using teacher's handbook 3) a four choice objective test with 30 items for measuring English achievement.

Findings are as follows

- (1) The students taught by using games technique exhibited English achievement at a higher level than those instructed by teacher's handbook at the statistically significant level of .05
- (2) The students taught by using games technique show a higher level of satisfaction than those who instructed by teacher's handbook at the statistically significant level of .05.

**นักศึกษานิพนธ์โท สาขาการสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

บทนำ

ในประเทศไทยภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่มีการบรรจุไว้ในหลักสูตรการเรียนการสอนในทุกระดับ ภาษาอังกฤษที่มีการเรียนการสอนกันนั้นเป็นการการศึกษาภาษาเพื่อให้สามารถใช้ภาษานั้นเพื่อการติดต่อสื่อสารกับชาวต่างประเทศได้ เป็นการศึกษาเพื่อให้รู้ และเกิดทักษะที่จะฟังและพูดภาษาอังกฤษนั้นได้ และอาจเพิ่มทักษะอ่านและเขียนได้ด้วย สำหรับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับต้นนั้นเน้นให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษานั้นได้ โดยเริ่มจากทักษะการฟังและพูด และทักษะการอ่านและเขียนตามมา และสามารถติดต่อสื่อสารกับเจ้าของภาษาโดยใช้ภาษาอังกฤษได้(นพเก้า ณ พัทลุง,2548,หน้า 3)

มาตรฐานการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารที่กำหนดโดย

กระทรวงศึกษาธิการ(Standard Criteria of Communicative English Learning Specified by the Ministry of Education) หมายถึง สาระและมาตรฐานในฐานะที่เป็นตัวชี้วัดความสำเร็จของการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในฐานะภาษาต่างประเทศสำหรับนักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 ประกอบด้วย 4 สาระ ได้แก่ สาระที่หนึ่ง ภาษาเพื่อการสื่อสาร(Communication) สาระที่สอง ภาษาและวัฒนธรรม(Culture) สาระที่สาม ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น(Connection) และสาระที่สี่ ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก(Community) หรือที่รู้จักกันดีในนาม 4Cs รวมทั้งหมด 8 มาตรฐาน(วีร์ ระวัง,2558,หน้า 78)

การเรียนการสอนภาษาเป็นกระบวนการที่ซับซ้อนที่ต้องอาศัยความสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนตลอดจนกระบวนการเรียนการสอนซึ่งมีพื้นฐานอยู่บนทฤษฎีและวิธีการต่างๆ มากมาย ทฤษฎีและวิธีการเหล่านี้ได้แก่ การศึกษาถึงความต่อเนื่องตามลำดับเนื้อหา หน้าที่ของภาษา ความหลากหลายของภาษา วัฒนธรรมและการวิเคราะห์ปฏิสัมพันธ์ที่มีต่อกัน จึงทำให้เกิดความหลากหลายของแนวคิดขึ้นและก่อให้เกิดวิธีสอนและกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะต่างๆ นอกจากนี้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ตามมาตรา 22 ของพระราชบัญญัติการศึกษา พ.ศ. 2542 นักเรียนจะต้องได้มีโอกาสศึกษาค้นคว้า ปฏิบัติ หรือทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในชั้นเรียน ซึ่งผู้สอนจะเป็นผู้เตรียมเนื้อหา เตรียมกิจกรรมการเรียนรู้ เตรียมวัสดุอุปกรณ์ และสื่อการเรียนการสอน ส่วนผู้เรียนจะเป็นผู้ดำเนินตามกิจกรรมที่ครูกำหนดไว้ ภายใต้การกำกับดูแลของครู(แสงระวี คอนบัวแก้ว,2558,หน้า 93)

สำหรับในประเทศไทย หลักสูตรภาษาอังกฤษในระดับมัธยมศึกษา ทั้งฉบับ พ.ศ. 2521 และ พ.ศ. 2524 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) ต่างก็เน้นให้การเรียนการสอนภาษาอังกฤษระดับมัศึกษามีจุดประสงค์เพื่อการสื่อสารเป็นสำคัญ กล่าวคือ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถครบทั้ง 4 ทักษะ คือ ฟัง พูด อ่าน และเขียน อีกทั้งยังเน้นให้สามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้เหมาะสม

กับกาลเทศะ(สุมิตรา อังวัฒนกุล,2540, หน้า 17) การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้นไม่มีสูตรสำเร็จ เป็นหน้าที่ของผู้สอนซึ่งต้องประยุกต์ใช้แนวคิดต่างๆ ไปใช้ให้เหมาะสมกับความ ต้องการ ความสนใจและวัยของผู้เรียน รวมทั้งสอดคล้องกับบริบทของท้องถิ่นเพื่อให้ผู้เรียนมี คุณลักษณะบรรลุตามเป้าหมายของการจัดการศึกษา(นพเก้า ณ พัทลุง,2548,หน้า 13)

ด้วยเหตุดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหนองจอกพิทยานุสรณ์ โดยการสอนแบบปกติและการสอน โดยใช้เกม เพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิผล และสามารถนำไปใช้ในรายวิชาอื่นๆ ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหนองจอกพิทยานุสรณ์ โดยการสอนแบบปกติและการสอน โดยใช้เกม
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหนองจอกพิทยานุสรณ์ โดยการสอนแบบปกติและการสอน โดยใช้เกม

สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยการสอนแบบปกติ
2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหนองจอกพิทยานุสรณ์โดยใช้วิธีการสอนโดยใช้เกม สูงกว่าวิธีการสอนแบบปกติ

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหนองจอกพิทยานุสรณ์ เขตหนองจอก จังหวัดกรุงเทพมหานคร ที่เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 6 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 290 คน ที่มีการทดสอบความสามารถ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหนองจอกพิทยานุสรณ์ เขตหนองจอก จังหวัดกรุงเทพมหานคร ที่เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 2 ห้องเรียน ผู้วิจัยสุ่มห้องเรียนมา 2 ห้อง โดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (cluster random sampling) เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1. ตัวแปรอิสระ (independent variables) คือ การสอนด้วยเกมและ การสอนแบบปกติ
2. ตัวแปรตาม (dependent variables) คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ และความพึงพอใจต่อวิธีการสอนภาษาอังกฤษ

สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนที่เรียน โดยการสอนแบบปกติ
2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหนองจอกพิทยาสรรค์ โดยใช้วิธีการสอน โดยการใช้เกม สูงกว่าวิธีการสอนแบบปกติ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้สำหรับครูผู้สอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อเป็นแนวทางในการวิจัยเกี่ยวกับการสอนแบบปกติและการสอน โดยการใช้เกมในระดับชั้นอื่นๆ
3. เพื่อเป็นแนวทางในการเพิ่มผลสัมฤทธิ์โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิควิธีการสอน โดยการใช้เกมสำหรับครูผู้สอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง

การทบทวนวรรณกรรม

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนแบบปกติและสอนด้วยเกม

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการสอนแบบปกตินักการศึกษาและผู้เชี่ยวชาญทางการสอน ให้ความหมายของการสอนแบบปกติไว้แตกต่างกันดังต่อไปนี้

การสอนตามคู่มือครูของกรมวิชาการ หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่ดำเนินไปตามกิจกรรมเสนอแนะในคู่มือการสอนของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ ซึ่งการสอนนี้ใช้วิธีบรรยาย อธิบาย ชักถาม ให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด หรือทำกิจกรรมอื่นๆ ตามความเหมาะสม การดำเนินการสอนแต่ละคาบใช้วิธีหลายๆ อย่างควบคู่กันไป โดยพิจารณาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหา(กองวิจัยทางการศึกษา,2536, หน้า 22) สรุปได้ว่าการสอนแบบปกติหมายถึงการจัดการเรียนการสอน โดยครูผู้สอน โดยอาศัยเนื้อหาและแนวทางในการสอนจากหนังสือเรียนที่แต่ละโรงเรียนกำหนดตามหลักสูตรสถานศึกษาของแต่ละ โรงเรียน โดยครูเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้จากเนื้อหาและมีการเสริมกิจกรรมการเรียนรู้ตามความเหมาะสม มีสื่อการเรียนรู้ มีการซักถามและปริ

ปรายตอบปัญหา โดยกระบวนการเริ่มจากขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นของการสอน ขั้นสรุปบทเรียน และขั้นประเมินผล

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับสอนสอนโดยการใช้เกม ทิศนา แจมมณี(2559, หน้า 365) กล่าวว่า วิธีสอนโดยใช้เกม คือกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ วิธีการสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง โดยมีองค์ประกอบสำคัญคือ ผู้สอน ผู้เรียน เกม กติกา การเล่นเกมตามกติกา การอภิปรายวิธีเล่น ผลการเล่น และพฤติกรรมของผู้เล่นหลังเกม และผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ขั้นตอนสำคัญของการสอนโดยใช้เกม ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น กติกาการเล่น การอภิปรายวิธีการเล่น ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา เมื่อจบการเล่นมีการอภิปรายผลการเล่นเกมหรือพฤติกรรมของผู้เล่น ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เล่น สรุปได้ว่าการสอนโดยใช้เกม เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ โดยมี การตั้งกฎกติกาสำหรับการเล่น มีการอภิปรายวิธีการเล่น การเล่นเกมประกอบด้วยผู้เรียนคนเดียวหรือมากกว่าก็ได้ ผู้เล่นต้องเข้าใจกฎกติกาและปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด ครูผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกและเตรียมการเล่นเกม เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ประโยชน์ของเกมช่วยให้นักเรียนเกิด ความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ เกิดการเรียนรู้ทางสังคมและทำให้กิจกรรมการเรียนการสอนน่าสนใจ

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (experimental research) ใช้รูปแบบ posttest-only control group design

วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

1. คัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง จำนวนสองห้องเรียน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองสอนโดยใช้เกม และกลุ่มควบคุมสอนด้วยวิธีปกติ
2. ดำเนินการสอนนักเรียนทั้ง 2 กลุ่มตามแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 4 แผน แผนละ 100 นาที หลังจากดำเนินการสอนครบตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่กำหนดไว้แล้ว ให้นักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ใช้เวลากลุ่มละ 50 นาที หลังจากนั้นให้นักเรียนทำแบบวัดความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้การเรียนภาษาอังกฤษ

3. นำข้อมูลที่ได้จากการทดลองไปวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติและสรุปผลการทดลองต่อไป

วิธีวิเคราะห์ข้อมูล

1. ตรวจสอบให้คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษและความพึงพอใจต่อกิจกรรมการสอนของนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม แล้วบันทึกข้อมูลลงใน โปรแกรมคอมพิวเตอร์ พร้อมตรวจทานข้อมูล
2. วิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนผลสัมฤทธิ์การเรียนภาษาอังกฤษ และความพึงพอใจต่อกิจกรรมการสอนของนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม แล้วแปรผลตามเกณฑ์
3. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษและความพึงพอใจต่อกิจกรรมการสอน ใช้ t test Independent Samples และสรุปผลการทดลอง

ผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้ศึกษาสามารถสรุปผลได้ดังนี้

1. จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้อ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหนองจอกพิทยาสรรค์ที่สอนด้วยเกม สูงกว่าการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้
2. จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า ความพึงพอใจต่อการสอนด้วยเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหนองจอกพิทยาสรรค์ สูงกว่าการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

อภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาเชิงทดลองเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีสอนด้วยเกมและวิธีสอนแบบปกติ สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. การวิเคราะห์ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีสอนด้วยเกมและการสอนแบบปกติ ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนที่เรียน โดยใช้วิธีการสอนด้วยเกม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 24.20 และคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนที่เรียน โดยใช้วิธีการสอนแบบปกติ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 18.93 ซึ่งจะพบว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการสอนด้วยเกม มีค่าเฉลี่ยที่สูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งอาจมีสาเหตุมาจากหลายประการคือ

การใช้กิจกรรมเกมในการสอนภาษาอังกฤษทำให้นักเรียนเกิดความรู้สึกสนุก ผ่อนคลาย และพร้อมที่จะเรียนรู้จดจำการใช้ภาษาอังกฤษในรูปแบบของเกม เกมซึ่งเป็นเกมกลุ่มช่วยให้ นักเรียนระดมความคิดในการแสวงหาคำตอบและข้อสงสัยในเรื่องเนื้อหาได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ อัญญรัตน์ สมศักดิ์ (2558) ที่ศึกษาการพัฒนาการเรียนรู้อ่านคำศัพท์

ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนจำเมืองวิทยาคม อำเภอดอกคำใต้ จังหวัดพะเยาพบว่า หลังจากใช้เกมในการสอนคำศัพท์ผู้เรียนสามารถบอกความหมายและเขียนศัพท์ได้อย่างถูกต้อง ผู้เรียนได้คะแนนเฉลี่ยหลังจากการเรียนมากกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทั้งสองจุดประสงค์ การใช้เกมเพื่อสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษส่งผลให้ผู้เรียนมีพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษดีขึ้น ดังนั้นเกมนอกจากจะเป็นกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนแล้วยังสามารถนำมาเป็นวิธีการสอนหลักเพื่อส่งเสริมพัฒนาภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี ผลการศึกษาของ จิราภรณ์ โกธธรรม (2543) ทำการศึกษาการพัฒนาเกมการเรียนการสอน วิชาการอ่านอังกฤษเชิงวิเคราะห์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมปลายพบว่า มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระหว่างคะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียน ของกลุ่มตัวอย่าง และกลุ่มทดลอง มีทัศนคติที่ดีต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในการเรียน และสามารถอ่านภาษาอังกฤษเข้าใจได้เพิ่มขึ้น และผลการศึกษาของ ส่องศรี สาริบุตร (2541) ทำการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมกับการสอนตามปกติ พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนจากการสอน โดยใช้เกมสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีสอนตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. การวิเคราะห์ผลการเปรียบเทียบความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนด้วยเกมกับการสอนแบบปกติ ผลการวิจัยพบว่าค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจมีค่าเท่ากับ 66.47 และ 38.37 ตามลำดับ โดยผลรวมนั้น นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษด้วยเกมมีความพึงพอใจมากกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากผู้เรียนเชื่อว่าเป็นการสอนที่น่าสนใจ ไม่เบื่อหน่าย และทำให้เรียนรู้เนื้อหาได้รวดเร็วจดจำได้ง่าย และสามารถนำไปใช้ได้ สถานการณ์จริง

ข้อเสนอแนะ

1. การคัดเลือกเกมให้เหมาะสมกับเนื้อหาที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพราะเกมจะช่วยทำให้นักเรียนเข้าใจและใช้เนื้อหาได้ถูกต้องตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์ เกมที่ดีควรเป็นเกมที่ง่าย ไม่ซับซ้อนและเหมาะกับวัยของเด็ก

2. การใช้กิจกรรมเกมในการสอนจำเป็นต้องใช้เวลา ผู้สอนต้องเลือกเนื้อหาที่ไม่ยากจนเกินไป เพื่อให้ให้นักเรียนได้ใช้เวลาอย่างเต็มที่และคุ้มค่ากับการเรียนรู้

3. ผู้สอนต้องเป็นผู้ที่คอยกระตุ้นและคอยอำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรมเกมตลอดเวลาเมื่อมีปัญหาในการเล่นเกมนั้นๆ โดยเฉพาะหากมีปัญหาเกิดขึ้น และผู้สอนจะเป็นจะต้องเป็นผู้ที่มีอำนาจตัดสินใจ หรือขอความเห็นจากเสียงส่วนมากเพื่อกำหนดกติกาการเล่นเกม

คำขอบคุณ

ผู้วิจัยขอขอบคุณมหาวิทยาลัยรามคำแหง ที่มอบโอกาสในการศึกษาระดับมหาบัณฑิตใน
ครั้งนี้

อภิรักษ์ ไกรกลาง

เอกสารอ้างอิง

- กัญญา สุวลักษณ์. (2549). การพัฒนาความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของเด็กที่มีปัญหาการเรียนรู้จากการสอนโดยใช้เกมและแบบฝึก. ปรินญาณิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- กรมวิชาการ. (2545). สารและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). หลักสูตรภาษาอังกฤษ พุทธศักราช 2539 ในหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533). กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กรกนก กุ๋นนำ. (2556). การใช้กลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางการอ่าน และความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. ปรินญาณิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- เจมพันธ์ ชันธุ์ชน โภคา. (2557). การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการใช้กิจกรรมศูนย์การเรียนรู้ออนไลน์ผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่แบบแท็บเล็ตสำหรับครูสายปฏิบัติการสอน. สถาบันวิจัยและพัฒนา, มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.
- คณะนักวิชาการนานาชาติ. (2542). เกมสนุกฝึกภาษาอังกฤษ. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์นานมีบุ๊คส์.
- ฉันทิศา ชันประเสริฐ. (2541). การใช้เกมการพูดเพื่อส่งเสริมความสามารถในการเรียน ภาษาอังกฤษของนักเรียน, ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สถาบันเทคโนโลยีเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- บังอร โกศลปรินญาพันธ์. (2543). การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการสอนโดยใช้เกมและไม่ใช้เกม ในการสรุปทเรียน. ปรินญาณิพนธ์ศึกษาศาสตร มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ภัตสร พิฆา. (2546). การสอนในโรงเรียนมัธยม. กรุงเทพมหานคร: หมวดวิชา
ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ระวีวรรณ ศรีศรีรามพันธ์. (2552). เทคนิคการสอน. กรุงเทพฯ:
- ระวีวรรณ ศรีศรีรามพันธ์. (2553) หลักสูตรและการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ:

- รัชนิกรณ์ สิทธิพรหม. (2554). การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ และความคงทนในการจำ คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอน โดยใช้เกมกับการ สอนตามปกติ. สารนิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต , มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- สังศรี สารินุตร. (2541). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการสอนโดยใช้เกม กกับการสอนตามปกติ. ปรินญาณิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- อนุภาพ ดลโสภณ. (2540). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู. ปรินญาณิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- Abdel, T & Qaddoumi, R. (2007). *The Effect of Using Games in Academic achievement and Retention for Fourth Grade Student at Nablus Government School*. from <http://ctiwep.cf.ac.uk/jebe/pdf>
- Andrew. W & Betteridge, D. & Bucky, B. (1937). *Games for language learning*. New York: Cambridge University press.