

**การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาการบัญชี ชั้นปีที่ 1 (ปวช.1)
โดยใช้บทบาทสมมติ (Role Play) กับการสอนแบบปกติ**

อัศวินท์ พละศักดิ์

สาขาการสอนภาษาอังกฤษ

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาการบัญชี ชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) โดยใช้บทบาทสมมติ (Role Play) กับการสอนแบบปกติ และ (2) เปรียบเทียบความพึงพอใจ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาการบัญชี ชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) โดยใช้บทบาทสมมติ (Role Play) กับการสอนแบบปกติ

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) แผนกวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคนิคเดชอุดม จังหวัดอุบลราชธานี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 60 คน 2 ห้องเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยวิธีการจับสลากจำนวน 2 ห้องเรียน ได้นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1/1 จำนวน 30 คน เป็นกลุ่มทดลองเรียนโดยวิธีการสอนโดยใช้บทบาทสมมติ และนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1/2 จำนวน 30 คน เป็นกลุ่มควบคุม เรียนโดยวิธีการสอนแบบปกติ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนด้วยบทบาทสมมติ จำนวน 4 แผน (2) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบปกติ จำนวน 4 แผน (3) แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ 0.709 และ (4) แบบประเมินความพึงพอใจโดยใช้วิธีการสอนด้วยบทบาทสมมติและการสอนแบบปกติ จำนวน 2 ฉบับ ฉบับละ 15 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การทดสอบ ค่า t แบบเป็นอิสระต่อกัน (t -test independent) ซึ่งผลการวิจัยพบว่า

(1) นักเรียนที่เรียน โดยใช้บทบาทสมมติ มีผลการเรียนรู้ในด้านภาษาอังกฤษ สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยวิธีการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

(2) ผลการเปรียบเทียบความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาการบัญชี ชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) โดยใช้บทบาทสมมติ (Role Play) สูงกว่ากลุ่มนักเรียนที่เรียนโดยวิธีการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ

1. ผลการเรียนรู้ด้านการพูดภาษาอังกฤษ หมายถึง คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบเป็นคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบครั้งสุดท้ายของการเรียนจำนวน 40 ข้อ
2. ความพึงพอใจ หมายถึง ความพึงพอใจต่อการพูดภาษาอังกฤษ ความรู้สึกดี มีความสุข สนุกสนานต่อการเรียนและการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น
3. วิธีการสอนพูดแบบใช้บทบาทสมมติ (Role Play) หมายถึง การสอนที่ถูกกำหนดขึ้นโดยครูผู้สอน โดยเน้นให้ผู้เรียนได้แสดงออกในรูปแบบของการใช้ภาษาโดยการพูดตามสถานการณ์ต่างๆ มีการกำหนดบทบาท และหน้าที่ที่แตกต่างกัน
4. วิธีการสอนพูดแบบปกติ หมายถึง วิธีการสอนพูดที่สอนตามแผนการสอนโดยปกติทั่วไป เน้นการสอนตามเนื้อหาตามหลักสูตรที่กำหนดไว้

บทนำ

ในยุคศตวรรษที่ 21 ความเจริญทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ทำให้ภาษาอังกฤษมีความสำคัญและมีความจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวันของประชาชนทั่วโลกที่ต้องใช้ในการติดต่อสื่อสาร ไม่ว่าจะเป็นด้านการเมืองการปกครอง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม การศึกษา และการท่องเที่ยว จะเห็นได้ว่าข้อมูลข่าวสารจากทั่วโลกจะสื่อถึงกันได้อย่างรวดเร็ว ประเทศไทยเป็นประเทศหนึ่งที่มีข้อมูลข่าวสารหรือสารสนเทศต่างได้หลั่งไหลเข้ามาเป็นจำนวนมาก และข้อมูลข่าวสารเหล่านี้ส่วนใหญ่เป็นภาษาอังกฤษที่คนไทยในปัจจุบันจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจและสามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยเฉพาะภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาสากลที่มีผู้ใช้กันอย่างกว้างขวาง เป็นเครื่องมือในการติดต่อระหว่างชนชาติต่าง

ในด้านการจัดการเรียนการสอน ทักษะการพูดเป็นทักษะที่สำคัญที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร เป็นทักษะที่ต้องได้รับการฝึกฝนและพัฒนา ซึ่งสอดคล้องกับ สุมิตรา อังวัฒนกุล(2537, หน้า 167) ได้กล่าวว่า ทักษะการพูดเป็นทักษะที่นักเรียนต้องได้รับการพัฒนามากที่สุด ทั้งนี้ทักษะการพูดยังมีความสำคัญในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจ สามารถใช้ภาษาได้อย่างถูกต้อง แต่สภาพการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษในประเทศไทยโดยทั่วไป ครูผู้สอนมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจโครงสร้างทางภาษาและกฎไวยากรณ์ทางด้านภาษามากเกินไป ทำให้ผู้เรียนขาดการพัฒนาทางการพูด นักเรียนส่วนใหญ่สามารถทำข้อสอบภาษาอังกฤษได้ แต่ไม่สามารถพูดสื่อสารเป็นภาษาอังกฤษได้ ทั้งนี้มีปัจจัยหลายประการทั้งสภาพแวดล้อมไม่เอื้ออำนวยต่อการพูดภาษาอังกฤษ อีกทั้งในการสอบเข้าเรียนต่อในระดับที่สูงขึ้น ทักษะการพูดแทบจะไม่ได้ใช้ในการสอบเข้า ปัจจัยเหล่านี้จึงเป็นปัญหาที่สำคัญที่ทำให้ผู้เรียนไม่สามารถพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารได้

จากสภาพปัญหาดังกล่าวจึงทำให้ผู้วิจัยซึ่งเป็นครูผู้สอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ มีความสนใจที่จะเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ด้านการพูดภาษาอังกฤษและศึกษาความพึงพอใจ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาการบัญชี ชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) โดยวิธีการสอนพูดแบบใช้บทบาทสมมติ (Role Play) กับวิธีการสอนพูดแบบปกติ ซึ่งมีวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาการบัญชี ชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) โดยใช้บทบาทสมมติ (Role Play) กับการสอนแบบปกติ
2. เพื่อเปรียบเทียบความพึงพอใจ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาการบัญชี ชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) โดยใช้บทบาทสมมติ (Role Play) กับการสอนแบบปกติ

สมมติฐานการวิจัย

1. ผลการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาการบัญชี ชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) โดยใช้บทบาทสมมติ (Role Play) สูงกว่าการสอนแบบปกติ

2. ความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาการบัญชี ชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) โดยใช้บทบาทสมมติ (Role Play) สูงกว่าการสอนแบบปกติ

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาการบัญชี ชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) วิทยาลัยเทคนิคเดชอุดม อำเภอเดชอุดม จังหวัดอุบลราชธานี จำนวน 2 ห้อง ซึ่งมีผลการทดสอบวิชาภาษาอังกฤษในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 ใกล้เคียงกัน

2. เนื้อหาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนภาษาอังกฤษ จะเป็นการสอนทักษะการพูด เรื่อง Introduce Yourself, Friends and Family, Directions และ Health โดยใช้บทบาทสมมติ และ การสอนแบบปกติ

3. ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวมทั้งสิ้น 8 คาบ คาบละ 120 นาที สำหรับกิจกรรม โดยใช้บทบาทสมมติ 4 คาบ และการสอนแบบปกติ 4 คาบ

4. ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลองคือภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ วิธีการสอน 2 วิธี คือ

1. วิธีการสอนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาการบัญชี ชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) โดยใช้บทบาทสมมติ (Role Play)

2. วิธีการสอนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาการบัญชี ชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) โดยการสอนแบบปกติ

2. ตัวแปรตาม คือ

1. ผลการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาการบัญชี ชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) โดยใช้บทบาทสมมติ (Role Play)

2. ความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาการบัญชี ชั้นปีที่ 1 (ปวช.1)

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทราบผลการเรียนรู้ด้านการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาการบัญชี ชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) โดยวิธีการสอนพูดแบบใช้บทบาทสมมติ (Role Play) กับวิธีการสอนพูดแบบปกติ เพื่อจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษต่อไป

2. ทราบผลการเปรียบเทียบความพึงพอใจ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาการบัญชี ชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) โดยวิธีการสอนพูดแบบใช้บทบาทสมมติ (Role Play) กับวิธีการสอนพูดแบบปกติ เพื่อจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษต่อไป

การทบทวนวรรณกรรม

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เกี่ยวกับการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ และความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาการบัญชี ชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) โดยใช้บทบาทสมมติ (Role Play) กับการสอนแบบปกติ

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการสอนภาษาอังกฤษ สุมิตรา อังควัฒนกุล (อ้างในสำนักพัฒนาการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เขตการศึกษา 4, 2540, หน้า 6) ได้สรุปแนวคิดทางจิตวิทยา ภาษาศาสตร์ และมนุษยวิทยา ซึ่งทำให้เกิดแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาตามกลุ่มต่าง ๆ ดังนี้

1. กลุ่มที่เน้นพฤติกรรมหรือการสร้างนิสัย ซึ่งกลุ่มนี้ได้แนวคิดจากทฤษฎีการเรียนรู้แบบการกระตุ้น และตอบสนอง และแนวคิดจากทฤษฎีภาษาศาสตร์ โดยกลุ่มนี้มีความเชื่อว่า ภาษาเป็นเรื่องของนิสัยหรือความเคยชิน และได้สรุปความคิดเกี่ยวกับการสอนภาษาไว้ดังนี้คือ

2. กลุ่มที่เน้นความรู้ความเข้าใจ กลุ่มนี้เชื่อว่าการเรียนการใช้ภาษาเป็นกระบวนการอิสระ ไม่ผูกพันกับสิ่งที่เคยเรียนมาแล้ว การฝึกอย่างหนึ่งใช้ได้เฉพาะสิ่งที่ฝึกเท่านั้น และในชีวิตจริงมนุษย์เราสามารถสร้างประโยคใหม่ขึ้นมาได้เรื่อย ๆ และสามารถเข้าใจได้ทันที ไม่ต้องมีการสอน การเรียนภาษาของมนุษย์เกิดจากสัญชาตญาณ เด็กจะสามารถใช้ภาษาและเข้าใจภาษาที่เคยได้ยินมาก่อนได้แนวคิดการสอนแบบนี้เชื่อว่าการที่คนเราสามารถพูดภาษาใดภาษาหนึ่งได้คล่องแคล่วนั้น ความสามารถที่จะเข้าใจภาษานั้นอยู่ในตัวแล้ว การสอนจึงมุ่งเน้นให้เข้าใจ ซึ่งแนวคิดนี้ได้สรุปไว้ดังนี้

3. กลุ่มที่เน้นการสื่อสาร กลุ่มนี้มีแนวคิดทางด้านจิตวิทยาตามกลุ่มความคิดความเข้าใจ และกลุ่มภาษาศาสตร์ สังคม

4. กลุ่มมนุษยวิทยา กลุ่มนี้มีแนวคิดยึดตามความคิดทางมานุษยวิทยา ซึ่งมีหลักการสำคัญคือ จุดประสงค์ของการเรียนรู้ มีไว้เพียงแต่จะสื่อสารกับผู้คนเท่านั้น แต่เพื่อที่จะพัฒนาศักยภาพในตัวของตนเอง และถือว่าภาษาเป็นเครื่องของการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction)

การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พุทธศักราช 2556 ได้จัดให้ภาษาอังกฤษเป็นกิจกรรมให้ผู้เรียนเลือกเรียนในกลุ่มประสบการณ์พิเศษในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ซึ่งการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษมิได้เป็นวิชาพื้นฐานในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ดังนั้นผู้เรียนในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) จึงควรมีผู้หัดเคยเรียนและไม่เคยเรียนภาษาอังกฤษมาก่อน ก่อให้เกิดความแตกต่างของมาตรฐานขั้นพื้นฐานภาษาอังกฤษของผู้เรียน กระทรวงศึกษาธิการจึงได้มีนโยบายปรับปรุงหลักสูตรภาษาอังกฤษ เพื่อให้มีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ได้เน้นระดับความสามารถทางภาษาของผู้เรียนเป็นสำคัญ จึงได้ปรับปรุงหลักสูตรภาษาอังกฤษโดยหลักสูตรจะใช้ระดับความสามารถทางภาษาของผู้เรียนเป็นฐาน (Proficiency-Based Curriculum)

ทฤษฎีเกี่ยวกับการพูด การพูด หมายถึง การแลกเปลี่ยนข่าวสารต่าง ๆ ซึ่งประกอบไปด้วยบุคคลตั้งแต่ 2 คนเป็นต้นไป การพูดจะมีประสิทธิภาพหรือประสบผลสำเร็จได้นั้น ผู้พูดจะต้องสามารถใช้สำเนียงและถ้อยคำที่มีความถูกต้อง และสามารถใชัพฤติกรรมที่ไม่ใช่คำพูดให้สอดคล้องและเหมาะสมอีกด้วย

การสอนโดยใช้บทบาทสมมติ เซฟเทล และ เซฟเทล (Shaftel and Shaftel, 1967:83-84) ได้ให้ความหมายของบทบาทสมมติว่า หมายถึง วิธีการที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้สถานการณ์ในชีวิตจริง และเป็นแนวทางที่จะช่วยให้บุคคลดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข การแสดงบทบาทสมมติจะแฝงไว้ด้วยมวลประสบการณ์และ กลวิธีแก้ปัญหาหลายๆด้าน

รูปแบบการใช้บทบาทสมมติ สมศิริ ปัสมิจิตต์ (2534:32) กล่าวว่าการใช้บทบาทสมมติมี 2 แบบ

1. การใช้บทบาทสมมติที่เตรียมไว้ล่วงหน้า (Preplanned or Structure role playing) การใช้บทบาทสมมติแบบนี้มีรากฐานมาจากความคิดที่ว่า การได้เรียนรู้จากประสบการณ์เป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อผู้เรียนมากที่สุด ผู้เรียนเรียนรู้โดยการทดลองฝึกหัดและลองผิดลองถูก ผู้เรียนสามารถสังเกตพฤติกรรมของผู้อื่นและเลียนแบบหรือรู้ โดยการมีปฏิริยาโต้ตอบด้วยพฤติกรรมของผู้เสนอบทบาท ผู้เรียนจะทำหน้าที่ตีความและตัดสินใจอย่างพินิจพิเคราะห์ สมาชิกในกลุ่มจะเกิดความคิดรวบยอดในหลักการเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ เป็น โอกาสที่สมาชิกจะเพิ่มความรู้เกี่ยวกับการรับรู้ การมองเห็น และการแก้ปัญหา

2. การใช้บทบาทสมมติแบบอัตโนมัติ (Spontaneous role playing) รูปแบบการใช้บทบาทสมมตินี้คล้ายๆกับแบบแรก คือ สมาชิกกลุ่มเรียนรู้ด้วยการสังเกตเลียนแบบและการวิจารณ์หรือติชม แต่ข้อมูลระหว่างทฤษฎีนี้ต่างกับทฤษฎีแรกคือ กระบวนการวิเคราะห์ในสถานการณ์การเรียนรู้ในแบบนี้ ผู้เรียนจะได้รับการส่งเสริมให้คิดหารูปแบบพฤติกรรมของตนเองมาทดลองและค้นคว้าหาแบบของพฤติกรรมใหม่ๆ การใช้บทบาทสมมติแบบนี้มักใช้ปนกับแบบแรกซึ่งขึ้นอยู่กับความมุ่งหมายของกลุ่ม

ประโยชน์ของการใช้บทบาทสมมติ เมนทส์ (Ments, 1983:25) กล่าวว่า การใช้บทบาทสมมติมีประโยชน์ดังนี้

1. ช่วยให้นักเรียนแสดงออกซึ่งความรู้สึกที่ซ่อนอยู่
2. ช่วยให้นักเรียนได้อธิบายถึงหัวข้อสนทนาและปัญหาส่วนตัว
3. ช่วยให้นักเรียนได้เข้าใจผู้อื่น และเข้าใจตนเอง
4. นักเรียนได้ฝึกพฤติกรรมหลากหลายรูปแบบ
5. แสดงปัญหาสังคมโดยทั่วไป และปฏิสัมพันธ์ในกลุ่มทั้งแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการ

6. ให้โอกาสแก่นักเรียนที่ไม่กล้าแสดงความคิดเห็น และให้ความสำคัญต่อการสนองตอบทางอารมณ์ในการแสดงและทางภาษาท่าทาง

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สุพา แสงพรหม (2545) ทำวิจัยเรื่อง “การเปรียบเทียบผลของการใช้บทบาทสมมติ และการใช้กรณีตัวอย่างที่มีต่อความฉลาดทางอารมณ์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดจันทราสโมสร เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร” กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดจันทรา สโมสร เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แบบทดสอบความฉลาดทางอารมณ์ ผลการทดลองพบว่า นักเรียนมีความฉลาดทางอารมณ์เพิ่มขึ้นหลังจากได้รับการใช้บทบาทสมมติ

นอกจากนี้ เกศสุดา ปงลังกา (2550) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนวชิรธรรมโสภิต อำเภอบ้านแหลม จังหวัดเพชรบุรี จำนวน 20 คน ซึ่งเลือกเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม(ฟัง-พูด) ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 ชั่วโมง รวม 16 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แผนการเรียนรู้ที่เน้นกิจกรรมบทบาทสมมติจำนวน 8 แผน แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการทดลองแบบประเมินความ สามารถ ด้านการพูดภาษาอังกฤษ ระหว่างการทดลอง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ค่าความเบี่ยงเบน

มาตรฐาน และสถิติ ที่ แบบไม่เป็นอิสระจากกัน (t-test for dependent samples) วิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้คอมพิวเตอร์ โปรแกรมประมวลผลสำเร็จรูป ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติของผู้เรียน สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผู้เรียนมีการพัฒนาด้านการพูดภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่อง และมีความมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ของกลุ่มทดลอง เป็นแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ (role play) จำนวน 4 แผนละ 2 ชั่วโมง รวมจำนวน 8 ชั่วโมง
2. แผนการจัดการเรียนรู้ของกลุ่มควบคุม เป็นแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ จำนวน 4 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมจำนวน 8 ชั่วโมง
3. แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ แบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ
4. แบบวัดความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษ จำนวน 15 ข้อ

เพื่อตอบวัตถุประสงค์ของการศึกษา ผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรม SPSS for Windows เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาการบัญชี ชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) โดยใช้บทบาทสมมติ (Role Play) กับการสอนแบบปกติ ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ประเมินสำหรับการทดสอบไว้คือ ผู้ที่ทำคะแนนได้เท่ากับหรือมากกว่าร้อยละ 60 ของคะแนนเต็มถือว่าผ่านเกณฑ์ โดยใช้สถิติทดสอบ t-test (dependent samples)

ผลการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาการบัญชี ชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) โดยใช้บทบาทสมมติ (Role Play) กับการสอนแบบปกติ โดยมีกลุ่มทดลองคือนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1/1 แผนกวิชาการบัญชี จำนวน 30 คน และกลุ่มควบคุมคือนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1/2 แผนกวิชาการบัญชี จำนวน 30 คนที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 ซึ่งสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

คะแนนเฉลี่ยของผลการเรียนรู้หลังเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้บทบาทสมมติ (Role Play) ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาการบัญชี ชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) ของกลุ่มทดลองเท่ากับ 33.95 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.541 และผลการเรียนรู้หลังการเรียนภาษาอังกฤษ โดยการสอนแบบปกติ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาการบัญชี ชั้นปีที่ 1

(ปวช.1) ของกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 26.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 3.272 ซึ่งสรุปได้ว่า ผลการเรียนรู้ของกลุ่มทดลองโดยใช้บทบาทสมมติ (Role Play) สูงกว่าการเรียนการสอนแบบปกติของกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คะแนนเฉลี่ยของความพึงพอใจการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้บทบาทสมมติ (Role Play) ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาการบัญชี ชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) ของกลุ่มทดลองเท่ากับ 68.23 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.725 และความพึงพอใจหลังการเรียนภาษาอังกฤษ โดยการสอนแบบปกติ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาการบัญชี ชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) ของกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 32.77 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 3.598 ซึ่งสรุปได้ว่า ความพึงพอใจของกลุ่มทดลองโดยใช้บทบาทสมมติ (Role Play) สูงกว่าการเรียนการสอนแบบปกติของกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลองเพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาการบัญชี ชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) โดยใช้บทบาทสมมติ (Role Play) กับการสอนแบบปกติ ซึ่งสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. การวิเคราะห์ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้บทบาทสมมติ (role play) และการสอนแบบปกติ ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยของผลการเรียนรู้หลังเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้บทบาทสมมติ (Role Play) ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาการบัญชี ชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) ของกลุ่มทดลองเท่ากับ 33.95 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.541 และผลการเรียนรู้หลังการเรียนภาษาอังกฤษ โดยการสอนแบบปกติ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาการบัญชี ชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) ของกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 26.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 3.272 ซึ่งสรุปได้ว่า ผลการเรียนรู้ของกลุ่มทดลองโดยใช้บทบาทสมมติ (Role Play) สูงกว่าการเรียนการสอนแบบปกติของกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งอาจมีสาเหตุจากหลายประการ กล่าวคือ บทบาทสมมติ (role play) ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น เกิดความสนใจในการใช้ภาษาเพื่อตอบสนองหรือส่งข้อมูลออกไปผ่านการแสดงตามบทบาทหน้าที่ต่างๆ ซึ่งตรงกับเมนทส์ (Ments.1983:16) ที่ได้กล่าวไว้ว่า บทบาทสมมติคือการให้ผู้เรียนจินตนาการว่าตนเป็นบุคคลในสถานการณ์สมมติจากนั้นให้ผู้เรียนแสดงบทบาทที่คิดว่าตนเป็นบุคคลที่อยู่ในสถานการณ์นั้นรู้สึก ซึ่งจากคำนิยามของเมนทส์จะเห็นได้ว่าบทบาทสมมติสามารถทำให้ผู้เรียนจินตนาการถึงเหตุการณ์หรือสถานการณ์ต่างๆได้ นอกจากนี้ เกศสุดา ปงลังกา (2550) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อ

การสื่อสารโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติของผู้เรียน สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผู้เรียนมีการพัฒนาด้านการพูดภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่อง และมีความมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น

2. 1. การวิเคราะห์ความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้บทบาทสมมติ (role play) และการสอนแบบปกติ ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยของความพึงพอใจการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้บทบาทสมมติ (Role Play) ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาการบัญชี ชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) ของกลุ่มทดลองเท่ากับ 68.23 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.725 และความพึงพอใจหลังการเรียนภาษาอังกฤษ โดยการสอนแบบปกติ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาการบัญชี ชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) ของกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 32.77 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 3.598 ซึ่งสรุปได้ว่า ความพึงพอใจของกลุ่มทดลองโดยใช้บทบาทสมมติ (Role Play) สูงกว่าการเรียนการสอนแบบปกติของกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งอาจมีสาเหตุมาจากหลายปัจจัยที่สนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจต่อรูปแบบการสอนโดยใช้บทบาทสมมติ (role play) ซึ่งญาดาพนิต พินทิล (2539 :266-257) กล่าวถึงประโยชน์ของกิจกรรมบทบาทสมมติไว้ว่า ผู้เรียนได้เรียนรู้การประพฤติและปฏิบัติตนในสังคมได้เหมาะสม ได้รู้จักพัฒนาการฝึกปฏิบัติ คือ รู้สึก คิด และกระทำอย่างเป็นระบบ ได้ผ่อนคลายความตึงเครียด ได้ฝึกการแก้ปัญหาและรู้จักตัดสินใจ ได้ฝึกความกล้าแสดงออก มีความมั่นใจในการปรับตัว และมีความเป็นตัวของตัวเองมาก ได้ร่วมกันแสดงความสามารถในการทำงานเป็นกลุ่มร่วมกับผู้อื่น ได้มีประสบการณ์ในการรับรู้ความรู้สึก ความคิดเห็นของตนเองและผู้อื่น ทำให้มองโลกกว้างขึ้น ดัมีโอกาสรู้สึกว่ารู้สึกนึกคิดของผู้อื่นว่ามีความแตกต่างจากตัวเองและสามารถยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น มีโอกาสได้แสดงออกหลายบทบาท มีโอกาสสำรวจค่านิยมของตนเองและผู้อื่นซึ่งสามารถทำให้ตัดสินใจเลือก ค่านิยมของตนเองได้อย่างมีเหตุผล เกิดความเข้าใจในความแตกต่างระหว่างบุคคลมากขึ้น มีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปัญญพร อะโนดาช (2547) ได้ทำวิจัยเรื่อง “การเปรียบเทียบผลของการใช้บทบาทสมมติและการใช้กรณีตัวอย่างที่มีต่อพฤติกรรมกล้าแสดงออก ผลการทดลองพบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมกล้าแสดงออกมากขึ้นหลังจากได้รับการใช้บทบาทสมมติ

ข้อเสนอแนะ

1. ในการสอนโดยใช้บทบาทสมมติ ครูผู้สอนต้องเตรียมเนื้อเรื่องหรือหัวข้อเรื่องให้กับผู้เรียน และหาหัวข้อเรื่องหรือเนื้อเรื่องที่เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน
2. การสอนโดยใช้บทบาทสมมติ ครูผู้สอนสามารถใช้สื่อเทคโนโลยีต่างๆใช้เพื่อเป็นสื่อประกอบเร้าใจผู้เรียนให้เกิดความสนใจมากยิ่งขึ้น

3. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้บทบาทสมมติ ควรเป็นกิจกรรมหรือเนื้อเรื่องที่
ใกล้ตัวผู้เรียน จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจในการพูดและสามารถแสดงบทบาทนั้นๆออกมาได้ดี

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2556). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2556*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- เกศสุดา ปงลังกา. (2550). ทำการศึกษาการพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ. การศึกษาค้นคว้าแบบอิสระ- ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- คณาจารย์ภาควิชาการประเมินและการวิจัย. (2553). *วิจัยและสถิติทางการศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ
- วิชาการ. (2551). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. 2551. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สุมิตรา อังวัฒนกุล. (2537). *วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัจฉรา วงษ์โสธร. (2538). *แนวการสร้างข้อสอบทางภาษา*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Al-Saadat, Abdullah, and Afifi, Elhami. (1997, July -September). "Role-Playing for Inhibited Students in Paternal Communities," *Forum*. 35(3) : 43.
- Celce – Murcia, Marianne.; & Olstain, Elite. (2000). *Discourse and Context in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ments, Van Morry. (1986). *The Effective Use of Role Play : Practical Techniques for Improving Larning*. Landom : Kogan Page.
- Searle, J.R. (1978). *Speech Acts*. New York : Cambridge University Press.