การพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมประกอบการสอน ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดไร่ขิงวิทยา

The Development of English Vocabulary Recognition Ability by Using Educational Game for Matthayomsuksa 3 Students in Wat Rai-Khing Wittaya School

ณัฐนนท์ ภู่ตระกูล ทัศนีย์ จันติยะ* สุภิญญา ปัญญาสีห์ จิราภรณ์ กาแก้ว โชคชัย เตโช และ ศศิธร ศรีพรหม
Nattanon Phutrakul, Tassanee Juntiya*, Suphinya Panyasi, Jiraporn Kakaew, Chokchai Teacho and Sasithorn Sriprom

ภาควิชาครุศึกษา คณะศึกษาศาสตร์และพัฒนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ จังหวัดนครปฐม 73140
Department of Teacher Education, Faculty of Education and Development Science, Kasetsart University, Nakhon Pathom 73140

*To whom correspondence should be addressed. e-mail: puikaset28@gmail.com

Received: 12 July 2021**, Revised:** 22 October 2021**, Accepted:** 24 November 2021

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาการจดจำคำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการจดจำคำศัพท์ของนักเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนโดยกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/5 โรงเรียนวัดไร่ขิงวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม จำนวน 37 คน การเก็บข้อมูลด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่ายโดยวิธีการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอน วิชาภาษาอังกฤษ (อ23101) เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษ และ แบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อน – หลังเรียน สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบที

ผลการวิจัยพบว่า 1) การจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 83.78 ของนักเรียนทั้งหมด และนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 16.21 ของนักเรียนทั้งหมด 2) ผลสัมฤทธิ์ในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยการใช้เกมประกอบการสอนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 โดยคะแนนก่อนการเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษมีคะแนนเฉลี่ยที่ 12.43 คะแนน มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 2.34 และคะแนนหลังการเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษมีคะแนนเฉลี่ยที่ 21.05 คะแนน มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 2.03

คำสำคัญ : เกมประกอบการสอน การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ การจดจำคำศัพท์

Abstract

The purposes of this research were 1) to develop the English vocabulary learning of Matthayomsuksa 3 students by using educational games. with the criteria of 70 percent. 2) to compare the achievement before and after learning the vocabulary with educational games. The sample was 37 students in Matthayomsuksa 3/5 at Wat Rai-khing Wittaya School in Samphran District, Nakhon Pathom Province. Data were collected with simple random sampling. The data collection tools were English lesson plans with educational games and English vocabulary tests developed by the researcher. The descriptive statistics were applied for data analysis mean, standard deviation, and t-test.

The research result found that: 1) The English vocabulary ability of Matthayomsuksa 3 students after using educational games have passed the criteria of 70 percent by 31 students accounted for 83.78 percent of all students and there were 6 students have not passed the criteria of 70 percent accounted for 16.21 percent of all students. 2) The achievement of learning English vocabulary with educational games was higher than the pre-test at .01 level significant. The scores before learning English with educational games had an average score of 12.43 with a standard deviation of 2.34and scores after learning English with educational games were averaged 21.05 points with a standard deviation of 2.03

Keywords : Educational Game, Learning English Vocabulary, English Vocabulary Recognition Ability

บทนำ

ในปัจจุบันการติดต่อสื่อสารทั่วโลกนั้นได้ใช้ภาษาอังกฤษในการเป็นสื่อกลางสำคัญที่สามารถใช้สื่อสารได้ทั่วโลก เป็นภาษาสำคัญที่สามารถใช้แลกเปลี่ยนข้อมูล ซึ่งหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเรียนรู้ภาษาอังกฤษไว้ว่า การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อแลกเปลี่ยนข้อมูล สร้างความเข้าใจและตระหนักถึงความหลากหลายของวัฒนธรรมโลก สามารถช่วยให้นักเรียนพัฒนาตนเอง รวมถึงสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆได้ง่ายและกว้างขึ้น และมีวิสัยทัศน์ในการดำรงชีวิต [1] กระทรวงศึกษาธิการจึงได้มีการปรับปรุงหลักสูตรภาษาต่างประเทศหลายครั้งเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการดังกล่าว ซึ่งสอดคล้องกับ เอกอนงค์ ปวง ได้กล่าวไว้ว่า ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลภาษาหนึ่งที่มีบทบาทสำคัญที่ใช้สื่อความหมายได้เกือบทั่วโลก เป็นภาษาที่ใช้เป็นเครื่องมือในการรับและส่งข้อมูลด้านการศึกษา ด้านธุรกิจ และการดำเนินชีวิต[2] ประกอบกับประเทศไทยกำลังพัฒนาสู่เศรษฐกิจยุคใหม่ที่มีเทคโนโลยีและการใช้ความรู้เป็นฐานพัฒนา บุคคล ในสังคมต้องติดต่อพบปะเพื่อดำเนินกิจกรรมทางสังคมและธุรกิจ ภาษาอังกฤษจึงเป็นเครื่องมืออันสำคัญในการสื่อสารความรู้สึกนึกคิดเพื่อให้เกิดความเข้าใจกันและกันทั้งในด้านการศึกษาหาข้อมูลความรู้

การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในปัจจุบัน เป็นแนวการสอนเพื่อเน้นการสื่อสาร มุ่งเน้นการสร้างทักษะทั้ง 4 ด้านในตัวผู้เรียน ได้แก่ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ความรู้ด้านคำศัพท์นั้น มีความสัมพันธ์กับทักษะทั้ง 4 ด้าน นักเรียนที่รู้คำศัพท์มาก จำได้แม่นสามารถนำไปใช้ได้อย่างถูกต้อง ย่อมเรียนได้ผลดียิ่งขึ้น คำศัพท์เป็นพื้นฐานของภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้ คำศัพท์เป็นอันดับแรกเพราะเป็นองค์ประกอบในการเรียนรู้และฝึกฝนทักษะในการฟัง พูด อ่าน และเขียน สอดคล้องกับอนุภาพ ดลโสภณ [3] กล่าวไว้ว่า “ถ้าไม่มีความแม่นหรือไม่มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์แล้วจะเรียนภาษาได้ดีทั้งการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียนได้ยาก การที่ผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์มาก จำได้แม่นและสามารถนำไปใช้ได้อย่างถูกต้องคล่องแคล่ว ย่อมเรียนได้ผลดี คำศัพท์จึงมีความสำคัญและมีความจำเป็นอย่างยิ่ง ในการเรียนภาษาต่างประเทศ[4]

จากการที่ผู้วิจัยได้สังเกตผู้เรียนในชั้นเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ (อ23101) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดไร่ขิงวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม ผู้วิจัยได้พบปัญหาว่า เมื่อครูจัดกิจกรรมภาษาอังกฤษ ทางด้านต่าง ๆ เช่น ทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน นักเรียนมีความสามารถในการทำกิจกรรมได้น้อย และไม่เข้าใจเนื้อหาของกิจกรรม จากการที่ได้สัมภาษณ์และพูดคุยกับผู้เรียนทำให้ได้พบว่า ผู้เรียนส่วนมากมีปัญหาด้านคำศัพท์ ไม่ว่าจะเป็นเพราะไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ หรือการที่ไม่สามารถอ่านคำศัพท์ได้ ซึ่งส่งผลมาจากนักเรียนไม่สามารถเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ส่งผลให้นักเรียนไม่สามารถจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ ทำให้ผู้เรียนขาดความมั่นใจในการเรียนและการทำกิจกรรม

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบต่าง ๆ พบว่า เกมประกอบการสอน เป็นหนึ่งในวิธีที่สามารถนำมาจัดการเรียนรู้ได้ในหลายวิชา โดยเฉพาะวิชาที่เกี่ยวกับการเรียนภาษา เกมประกอบการสอนมีประโยชน์ในการกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจภาษาอังกฤษมากขึ้น ทั้งนี้ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดีและเข้าใจเนื้อหาในบทเรียนก็ต่อเมื่อมีความสนใจในวิชานั้น ๆ ถ้าต้องการให้ผู้เรียนสนใจและตั้งใจเรียนตลอดช่วงเวลาเรียน ผู้สอนต้องพยายามสร้างบรรยากาศให้สนุกสนานเพลิดเพลิน เกมก็เป็นกิจกรรมส่วนหนึ่งที่จะช่วยสร้างบรรยากาศในขณะเรียนให้ดีขึ้น ทั้งยังช่วยให้เด็กจดจำเรื่องที่เรียนได้แม่นยำและมีไหวพริบดีขึ้น[5] สอดคล้องกับผลการวิจัยของ บุศรีย์ ฤกษ์เมือง พบว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนจะทำให้นักเรียนสนุกสนานบรรยากาศในห้องเรียนไม่ตึงเครียด นักเรียนได้ปลดปล่อยอารมณ์ และมีความสนุกสนานเพลิดเพลินต่อการเรียนจึงทำให้นักเรียนเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้ดี [6] ดังนั้น การใช้เกมประกอบการสอน จึงนับว่าเป็นวิธีการสอนที่น่าสนใจ และมีประโยชน์ต่อผู้เรียนเป็นอย่างมาก

จากปัญหาที่ผู้วิจัยประสบ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาค้นคว้าการพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมประกอบการสอน ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียน วัดไร่ขิงวิทยา เพื่อใช้ในการพัฒนาและแก้ปัญหาการเรียนรู้คำศัพท์ของผู้เรียน ซึ่งวิธีการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนเป็นวิธีที่เหมาะสมที่จะนำมาใช้สอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษในหน่วยการเรียนรู้ของนักเรียน สามารถนำมาเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการจดจำคำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการจดจำคำศัพท์ของนักเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียน

สมมุติฐานการวิจัย

1. พัฒนาการของการจดจำคำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังใช้เกมประกอบการสอนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70

2. ผลการจดจำคำศัพท์ของนักเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนแตกต่างกับก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ

ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 16 ห้องเรียน 650 คน ภาคต้น ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนวัดไร่ขิงวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/5 จำนวน 37 คน ภาคต้น ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนวัดไร่ขิงวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม ซึ่งได้มาด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่ายโดยวิธีการจับสลาก (Simple random sampling)

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นคำศัพท์ที่คัดเลือกมาจากหนังสือเรียน New World 3 จำนวน 5 บท ที่ใช้ในการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ปีการศึกษา 2563

3. ขอบเขตด้านระยะเวลา

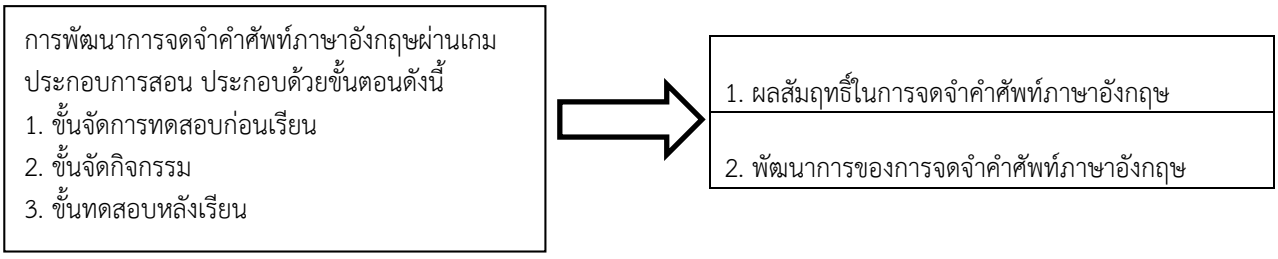
ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ดำเนินการในภาคเรียนที่ 1 และ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จัดการเรียนการสอนจำนวน 5 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที โดยสอนศัพท์สัปดาห์ละ 2 คาบ

4. ขอบเขตด้านตัวแปร

1.1 ตัวแปรต้น คือ เกมประกอบการสอน

1.2 ตัวแปรตาม คือ ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ .

กรอบแนวคิดในการวิจัย



รูปที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษานี้เป็นการศึกษาเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน และศึกษาพัฒนาการของการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังใช้เกมประกอบการสอน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งผู้รายงานได้ดำเนินการศึกษาตามขั้นตอนดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 16 ห้องเรียน 650 คน ภาคต้น ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนวัดไร่ขิงวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม

2. กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/5 จำนวน 37 คน ภาคต้น ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนวัดไร่ขิงวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ประกอบไปด้วย

1. แผนการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 5 แผน ประกอบด้วย เรื่อง Going Shopping, What's your emotion?, Accidents Happen!, What do we need? และ The more, the Better

2. แบบทดสอบวัดความความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อน-หลังเรียน จำนวน 30 ข้อ

ผลการหาคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการหาคุณภาพเครื่องมือ ได้ผลดังนี้

1. แผนการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1.1 ค่าอัตราส่วนความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา Content Validity Ratio (CVR): นำแผนการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ตรวจความเหมาะสมของเกมประกอบการสอน เกี่ยวกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อและอุปกรณ์ที่ใช้ และการวัดและการประเมินผล โดยหาค่าอัตราส่วนความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา Content Validity Ratio (CVR) และพิจารณาค่าดัชนีความตรงตั้งแต่ 0.8 ขึ้นไป [7] โดยมีค่าเฉลี่ย CVR อยู่ที่ 1 จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน

2. แบบทดสอบวัดความความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อน-หลังเรียน จำนวน 30 ข้อ

2.1 ค่าดัชนีความสอดคล้อง Index of Item-Objective Congruence (IOC): นำแบบทดสอบวัดความความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อน-หลังเรียน ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC ของแบบทดสอบจากผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านการวิจัยและด้านการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 ท่าน พิจารณาโดยใช้เกณฑ์ โดยผู้เชี่ยวชาญเลือกให้ผ่านเกณฑ์ 0.5 ขึ้นไป[7] ได้ค่าเฉลี่ย IOC อยู่ที่ 1.00 จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน

2.2 ค่าความยากง่ายของข้อคำถาม (p): นำแบบทดสอบวัดความความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อน-หลังเรียนไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาวิจัย แล้วนำผลมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความยากง่าย (p) ทั้งนี้ข้อสอบที่ดีควรมีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.20 – 0.80 [7] โดยพบว่าแบบทดสอบจำนวน 30 ข้อ มีค่าดัชนีความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.2 – 0.8

2.3 ค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ (r): นำแบบทดสอบวัดความความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อน-หลังเรียนไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาวิจัยศึกษาวิจัย แล้วนำผลมาวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ (r) เป็นรายข้อโดยใช้เทคนิค 25% คือแบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่มคือ กลุ่มคะแนนสูง และ กลุ่มคะแนนต่ำ กลุ่มละ 10 คน ซึ่งค่าอำนาจจำแนกที่ดีควรมีค่าตั้งแต่ 0.2 ขึ้นไป[7] โดยพบว่าแบบทดสอบจำนวน 30 ข้อ มีค่าดัชนีอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.2 – 0.8

2.4 ค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder Richardson: หาความเชื่อมั่น (reliability) ของแบบทดสอบทั้งฉบับโดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder-Richardson[7] ของแบบทดสอบวัดความความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยค่าความเชื่อมั่นที่ยอมรับได้ควรมีค่าตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป[8] ในการตรวจสอบแบบทดสอบได้ค่าความเชื่อมั่นอยู่ที่ 0.86

รูปแบบการศึกษา

การศึกษาในครั้งนี้เป็นการวิจัยก่อนมีรูปแบบการวิจัยก่อนมีแบบการวิจัยเชิงทดลอง (Pre-experimental design) ซึ่งรูปแบบที่ใช้ศึกษาคือ One Group Pretest Posttest Design[7] โดยเขียนแทนด้วยสัญลักษณ์ ดังนี้

Pre-test (ทดสอบก่อนเรียน)	Treatment (ทำการสอน)	Post-test (ทดสอบหลังเรียน)
T1	X	T2

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัย

T1 หมายถึง การทดสอบก่อนเรียน

X หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

T2 หมายถึง การทดสอบหลังเรียน

กระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้รายงานได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. วัดผลความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนการเรียนด้วยเกมประกอบการสอนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียน

2. จัดการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอน วิชาภาษาอังกฤษ และเกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษ ใช้ระยะเวลา 5 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที

3. วัดผลความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการเรียนด้วยเกมประกอบการสอนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70

ระดับความสามารถ	จำนวนนักเรียน	คิดเป็นร้อยละ
สูงกว่าเกณฑ์	31	83.78
ต่ำกว่าเกณฑ์	6	16.21
รวม	**37**	**100**

จากตารางที่ 1 พบว่า การจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 83.78 ของนักเรียนทั้งหมด และนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 16.21 ของนักเรียนทั้งหมด ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ในการใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียน

คะแนน	N	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	sig
ก่อนเรียน	37	30	12.43	2.34	24.67	0.00
หลังเรียน	37	30	21.05	2.03		

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 2 พบว่า การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.43 คะแนน และ 21.05 คะแนนตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียนพบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

สถิติที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย สถิติที่ใช้สำหรับตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือและสถิติที่ใช้สำหรับวิเคราะห์ผลศึกษา ดังนี้

สถิติที่ใช้ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. ค่าอัตราส่วนความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity Ratio)
2. ค่าความยากง่ายของข้อคำถาม
3. ค่าอำนาจจำแนกของข้อคำถาม
4. ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบ ใช้สูตร KR-20 ของ Kuder-Richardson

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ผลการวิจัย

1. ค่าร้อยละ
2. ค่าเฉลี่ย
3. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
4. การทดสอบระหว่างค่าเฉลี่ยก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สูตร t-test dependent

สรุปผลการวิจัย

จากผลการศึกษาผู้วิจัยนำผลการวิจัยมาสรุปได้ดังนี้

1. พัฒนาการการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 83.78 ของนักเรียนทั้งหมด และนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 16.21 ของนักเรียนทั้งหมด ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้

2. ผลสัมฤทธิ์ในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยการใช้เกมประกอบการสอนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 โดยคะแนนก่อนการเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษมีคะแนนเฉลี่ยที่ 12.43 คะแนน มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 2.34 และคะแนนหลังการเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษมีคะแนนเฉลี่ยที่ 21.05 คะแนน มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 2.03 แสดงว่าการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนส่งเสริมให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น

อภิปรายผล

1. การจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 83.78 ของนักเรียนทั้งหมด และนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 16.21 ของนักเรียนทั้งหมด ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะว่า การใช้เกมประกอบการสอนนั้น คำศัพท์ที่นำมาสอนเป็นคำศัพท์ที่นำมาจากในบทเรียน นำมาจัดเป็นกิจกรรมมที่สอดคล้องกับบริบทของบทเรียน เพื่อให้นึกถึงสิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้ไปในบทเรียน ทำให้เกิดการจดจำคำศัพท์เหล่านั้นได้ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ขจิตรัตน์ สูงกลาง ที่ได้ศึกษาการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนการกุศลหลวงปู่ศรีจันทร์วัณณาโภ อำเภอเมืองเลย จังหวัดเลยผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่ผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมมีค่าคะแนนเฉลี่ย 20.05 คิดเป็นร้อยละ 68.33[9] และสอดคล้องกับ นริสา กันยา ที่ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกม ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละของคะแนนเต็ม คือ คิดเป็นร้อยละ 73.33 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ดังกล่าวคิดเป็นร้อยละ 73.18 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ ร้อยละ 70[10]

2. ผลสัมฤทธิ์ในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 แสดงว่าการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนส่งเสริมให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า การใช้เกมประกอบการสอนนั้นเป็นการจัดกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม และเน้นการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ตัวนักเรียนเอง ซึ่งสอดคล้องกับ ณัฐวราพร เปลี่ยนปราณ ที่กล่าวว่า เกมการศึกษามีประโยชน์ในการกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจภาษาอังกฤษมากขึ้น และครูผู้สอนควรเลือกสรรหรือดัดแปลงให้เกมนั้นมีความเหมาะสมกับวัย และระดับชั้นของนักเรียนโดยคำนึงถึงความยากง่ายของคำศัพท์ ประโยคที่ใช้ ตลอดจนวิธีการในการเล่นที่เหมาะสมและมีความน่าสนใจ [11] และสอดคล้องกับ ปรวิศา นำบุญจิตร์ ที่ได้ศึกษาผลของการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01[12]

ข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งข้อเสนอแนะออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

1.1 ครูผู้สอนควรกระตุ้นให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกคน จะสามารถทำให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างเท่าเทียม และทั่วถึง

1.2 ครูผู้สอนควรใช้เกมที่หลากหลายมากขึ้น เพื่อเป็นการดึงดูดและสร้างความแปลกใหม่ให้แก่นักเรียน

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาการใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษในระดับชั้นอื่น ๆ

2.2 ควรมีการนำคำศัพท์จากนอกบทเรียน และคำศัพท์หมวดอื่น ๆ มาใช้ในเกมประกอบการสอน เพื่อที่นักเรียนจะได้เรียนรู้คำศัพท์ที่หลากหลายมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

[1] กระทรวงศึกษาธิการ. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว; 2551

[2] เอกอนงค์ ปวง. การใช้กิจกรรมสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมความสามารถในการฟัง พูด ภาษาอังกฤษและแรงจูงใจของนักเรียนในระดับกำลังพัฒนา . มหาวิทยาลัยเชียงใหม่; 2550

[3] วรรณพร ศิลาขาว. การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบการสอน [วิทยาพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต]. กรุงเทพ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ; 2555.

[4] อนุภาพ ดลโสภณ. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู [วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต]. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม; 2556

[5] นิติกานต์ ศรีโมรา. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี; 2562;2:102-109

[6] บุษรีย์ ฤกษ์เมือง. การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบุรารักษ์ [สารนิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต].กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ; 2556

[7] สมชาย วรกิจเกษมสกุล. ระเบียบวิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. อุดรธานี : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี; 2554

[8] ปราณี มีหาญพงษ์และกรรณิการ์ ฉัตรดอกไม้ไพร. การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัยทางการพยาบาล Assessing Quality of Research Instrument in Nursing Research. วารสารพยาบาลทหารบก 2561; 19(1): 9-15.

[9] ขจิตรัตน์ สูงกลาง. การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนการกุศลหลวงปู่ศรีจันทร์วัณณาโภ อำเภอเมืองเลย จังหวัดเลย. วารสารศรีล้านช้างปริทรรศน์; 2562;2:1-9

[10] นริสา กันยา. การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกม. วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น 2552;2:70-77.

[11] ณัฐวราพร เปลี่ยนปราณ. การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์. [วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต]. เพชรบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี;2558.

[12] ปรวิศา นำบุญจิตร์. ผลของการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง 2557;3:120-128.