

การประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา มสธ. ครั้งที่ 3
The 3rd STOU Graduate Research Conference

การพัฒนาทักษะการอ่าน และการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสวนรั้ววิทยา กรุงเทพมหานคร

Development of Reading and Writing Skills in English with the Use of Educational Games for Prathom Suksa II students at Suanrat Wittaya School in Bangkok Metropolis

ศุภยิต พานยง (Supasit Panayong)* จันตรี กุปตะวาทีน (Chantri Kuptavatin)**

ศิตา เขี่ยมขันติถาวร (Sita Yiemkhanitavorn)***

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบทักษะการอ่านและการเขียนวิชาภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนโดยใช้เกมการศึกษา (2) ศึกษาอัตราพัฒนาการด้านทักษะการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษระหว่างเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนโดยใช้เกมการศึกษา และ (3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการศึกษา

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสวนรั้ววิทยา กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 30 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย (1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ (2) แบบทดสอบทักษะการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษ และ (3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่าที

ผลการวิจัยพบว่า (1) นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการศึกษามีทักษะการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 (2) นักเรียนมีอัตราพัฒนาการด้านทักษะการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นโดยเฉลี่ยเท่ากับ 0.49 คะแนน จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน และ (3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการศึกษาอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ความพึงพอใจ เกมการศึกษา
อัตราพัฒนาการ

* นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช supasit2518@hotmail.com

** รองศาสตราจารย์ ประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

*** อาจารย์ ประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

การประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา มสช. ครั้งที่ 3
The 3rd STOU Graduate Research Conference

Abstract

The objectives of this research were (1) to compare reading and writing skills in English of Prathom Suksa II students before and after learning with the use of educational games; (2) to study the rate of development of reading and writing skills in English of Prathom Suksa II students while learning with the use of educational games; and (3) to study the students' satisfaction with learning English with the use of educational games.

The research sample consisted of 30 Prathom Suksa II students studying in the first semester of the 2011 academic year at Suanrat Wittaya School in Bangkok Metropolis, obtained by cluster sampling. The employed research instruments were (1) English learning management plans, (2) an English reading and writing skills test, and (3) a questionnaire on students' satisfaction with learning English with the use of educational games. Data were analyzed with the use of the mean, standard deviation, and t-test.

The research findings showed that (1) the post-learning reading and writing skills in English of students who learned English with the use of educational games were significantly higher than their pre-learning counterparts at the .05 level; (2) the students had English reading and writing skills development rate on the average of 0.49 score out of the full score of 10; and (3) the students' satisfaction with learning English with the use of educational games was at the high level.



Keywords: English reading skill, English writing skill, Satisfaction, Educational games, Development rate

* นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช supasit2518@hotmail.com

** รองศาสตราจารย์ ประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

*** อาจารย์ ประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

การประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา มสธ. ครั้งที่ 3 The 3rd STOU Graduate Research Conference

บทนำ

เทคโนโลยีของโลกปัจจุบันเป็นสิ่งที่ส่งเสริมความเจริญก้าวหน้าทางด้านติดต่อสื่อสาร สื่อกลางที่ทำให้การติดต่อสื่อสารประสบความสำเร็จคือภาษา ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหนึ่งที่กำลังมีบทบาทอย่างกว้างขวางในการติดต่อสื่อสารของมนุษย์ทำให้ประเทศทั่วโลกได้ใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันในด้านการค้าด้านธุรกิจ การเมือง เศรษฐกิจ และ การแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมส่งผลให้เกิดการพัฒนาในส่วนต่างๆ ของโลกอย่างไม่หยุดยั้ง จากการใช้ภาษาอังกฤษมีการใช้กว้างขวางและรวดเร็วจนทำให้มีบทบาทเป็นภาษานานาชาติ ประเทศไทยเป็นประเทศหนึ่งในประชาคมโลกที่ได้รับผลกระทบอย่างมากในทางที่ต้องใช้ภาษาอังกฤษ ดังที่ สุภัทรา อักษรนุเคราะห์ (2536: 33) กล่าวว่าประเทศไทยกำลังเปลี่ยนแปลงทิศทางตามกระแสการเปลี่ยนแปลงของโลก ภาษาอังกฤษมีความจำเป็นและมีบทบาทมากขึ้นในการแสวงหาความรู้ ติดตามความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ และ เทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาประเทศ ภาษาอังกฤษสามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวันมากขึ้น ระบบการศึกษาไทยในขณะนี้จึงต้องพัฒนาความสามารถ ทางภาษาอังกฤษให้อยู่ในระดับที่รับและเข้าใจภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี ด้วยเหตุนี้ กระทรวงศึกษาธิการจึงตระหนักในความจำเป็นและเห็นความสำคัญที่ต้องเร่งพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อให้คนไทยมีความรู้ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษมาตรฐานพื้นฐาน สามารถติดต่อสื่อสารและเลือกทรัพยากรจากสารสนเทศที่มีอยู่มหาศาลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในบรรดาทักษะทั้ง 4 คือ ฟัง พูด อ่าน เขียน ทักษะการอ่านถือว่ามีความสำคัญมากในสังคมปัจจุบัน เนื่องจากเอกสารสิ่งพิมพ์ ได้แก่ หนังสือพิมพ์วารสาร หนังสือ ตำราเรียน และ คำแนะนำในการใช้ผลิตภัณฑ์ต่างๆ ยังมีให้เห็นทั่วไป นอกจากนี้แนวทางการศึกษาที่มุ่งเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนในการเข้าสู่ระบบการศึกษาขั้นสูง การจัดการเรียนการสอนเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะการอ่านเป็นสำคัญ ทั้งนี้เพราะการศึกษาขั้นสูง การเรียนรู้ในวิทยาการต่างๆ ต้องอาศัยตำราทางวิชาการที่เป็นภาษาอังกฤษเป็นส่วนใหญ่ ผู้ที่มีทักษะในการอ่านภาษาอังกฤษสูง ย่อมได้เปรียบในการศึกษาหาความรู้ได้อย่างละเอียดลึกซึ้ง ทักษะการอ่าน นอกจากจะทำให้ผู้อ่านมีความรู้ ความคิด และความเพลิดเพลินแล้ว คุณประโยชน์ของการอ่านมีมาก มาย อาทิ การอ่านมีบทบาทสำคัญต่อการศึกษาทุกระดับและตลอดชีวิต ช่วยให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ช่วยพัฒนาจิตใจให้องอาจ ช่วยอำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวัน และ การอ่านเป็นทักษะที่สำคัญ และ ใช้มากในชีวิตประจำวันเพราะเป็นทักษะที่นักเรียนใช้แสวงหาสรรพวิทยาการ ความบันเทิง ผู้ที่มีนิสัยรักการอ่านมีทักษะในการอ่านและมีอัตราเร็วในการอ่านสูงย่อมแสวงหาความรู้และศึกษาสิ่งที่เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพสามารถนำความรู้ที่ได้จากการอ่านไปใช้ในการพูด และการเรียนได้เป็นอย่างดี

การอ่านเป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้อ่าน และ ผู้เขียนในการใช้ความรู้ความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมาย ดังนั้นทักษะการอ่านเป็นทักษะที่เชื่อมโยงและบูรณาการกับทักษะภาษาอื่นๆ ได้ง่าย ทั้ง การฟัง การพูดและการเขียน ซึ่งผู้อ่านย่อมจะดึงเอาข้อมูลของสิ่งที่อ่านเพื่อเป็นประโยชน์ในการสื่อสารกับผู้อื่นได้ การอ่านที่ดีจะส่งผลให้ทักษะการเขียนดีขึ้นเช่นกัน หากทักษะการเขียนได้รับการพัฒนา ทักษะ การอ่านก็จะพัฒนาตามไปด้วยเพราะทั้งการอ่านและการเขียนต่างก็ส่งเสริมซึ่งกันและกัน

ทักษะการเขียนเป็นทักษะทางภาษาที่ต้องใช้ความคิดและความถูกต้องตามหลักเกณฑ์มากกว่าทักษะอื่นๆ ในการเขียนแต่ละครั้งผู้เขียนจำเป็นต้องวางแผนว่าจะเสนอแนวคิดอะไร และควรเสนอในรูปแบบใด ทั้งนี้เพื่อให้ผู้อ่านได้เข้าใจความหมายและความรู้สึกนึกคิดของผู้เขียนได้

การประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา มสธ. ครั้งที่ 3 The 3rd STOU Graduate Research Conference

จากสภาพปัญหาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในปัจจุบัน พบว่ายังไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร การเรียนการสอนภาษาอังกฤษด้านความสามารถในการอ่านและความสามารถในการเขียนอยู่ในระดับต่ำ นอกจากนี้สภาพกระบวนการเรียนการสอนในโรงเรียนประถมศึกษาในปัจจุบันอยู่ในระดับที่ครูส่วนใหญ่มีความรู้และนำทักษะกระบวนการไปใช้ในการวางแผนการสอน แต่ความเข้มข้นสมรรถนะของการให้ผู้เรียนเรียนจากการปฏิบัติจริงด้วยกระบวนการต่างๆ มีน้อย ซึ่งมีสาเหตุมาจากหลายประเด็นด้วยกัน คือ ผู้สอนขาดความรู้ความมั่นใจในการใช้กระบวนการที่หลากหลาย ผู้สอนบางส่วนรู้เฉพาะเนื้อหาแต่ไม่รู้เทคนิคกระบวนการ เพื่อแก้ปัญหาการเรียนการสอนดังกล่าว ทำได้โดยส่งเสริมให้ผู้สอน ได้ศึกษาค้นคว้าวิธีการสอนอ่านและเขียน ที่มีประสิทธิภาพเพื่อที่จะนำมาปรับปรุงวิธีการสอนของตน ทั้งนี้เพราะการเรียนการสอนจะบรรลุผลสำเร็จด้วยดี ต้องขึ้นอยู่กับการจัดการเรียนการสอนของผู้สอนเป็นสำคัญ ผู้สอนควรมีความรู้ในด้านการสอน การจัดกิจกรรมประกอบการเรียนการสอน จะบรรลุผลสำเร็จด้วยดีต้องขึ้นอยู่กับจัดการเรียนการสอนของผู้สอนเป็นสำคัญ ผู้สอนควรมีความรู้ในด้านวิธีการสอนการจัดกิจกรรมประกอบการเรียนการสอนและเลือกบทเรียนที่เหมาะสม องค์ประกอบเหล่านี้จะช่วยเสริมสร้างความกระตือรือร้นในการเรียน ด้วยเหตุดังกล่าวผู้วิจัยจึงได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิธีสอนภาษาอังกฤษที่มีประสิทธิภาพเพียงพอที่จะแก้ปัญหาต่างๆ พบว่ามีวิธีสอนวิธีหนึ่งที่จะนำมาใช้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษพร้อมทั้งทำให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษให้ได้ผลดี คือ การใช้เกมการศึกษา (Educational Games) ซึ่งเป็นเทคนิคการสอน อ่านและเขียนภาษาอังกฤษร่วมกับเกมการศึกษา เพราะเป็นวิธีสอนให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนานอยากที่จะเรียนภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น ซึ่งครูจะจัดการเรียนการสอน โดยการใช้เกมสอดแทรกเข้าไปด้วย อาจจะใช้เกมโดยการนำเข้าสู่บทเรียนหรือใช้เกมเพื่อสรุปท้ายบทเรียนหรือใช้เกมแทรกในกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้นักเรียนเรียนอย่างสนุกสนาน ไม่เบื่อหน่าย เกมแต่ละเกมมีจุดประสงค์แน่นอนว่าเป็นการฝึกเนื้อหาอะไร สามารถช่วยให้นักเรียนเรียนได้ดีกว่าและจดจำได้ยาวนาน สามารถช่วยให้นักเรียนที่เรียนอ่อนและเรียนรู้ช้าเรียนรู้ได้ดีขึ้น

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจจะนำเกมการศึกษามาใช้ในการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษและคิดค้นเกมใหม่ๆ ขึ้นเสนอ เพื่อเป็นวิธีที่จะทำให้นักเรียนมีความเข้าใจและมีพัฒนาการด้านการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น โดยนำมาทดลองสอนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยการใช้เกมการศึกษา
2. เพื่อศึกษาอัตราพัฒนาการด้านทักษะการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษระหว่างเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการศึกษา

การประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา มสธ. ครั้งที่ 3 The 3rd STOU Graduate Research Conference

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการทดลองโดยใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียว ประเมินก่อน – หลังการทดลอง (One Group Pretest –posttest Design) ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554 โรงเรียนสวนรั้ววิทยา กรุงเทพมหานคร จำนวน 3 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 90 คน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554 โรงเรียนสวนรั้ววิทยา กรุงเทพมหานคร จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 30 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่มมา 1 ห้องเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยเกมการศึกษา, เกมการศึกษาภาษาอังกฤษ,

แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านและการเขียนก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เป็นแบบทดสอบปรนัย 3 ตัวเลือก โดยใช้แบบทดสอบฉบับเดียวกัน ทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ, แบบฝึกทักษะทำแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 8 แบบฝึก, แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมการศึกษา ลักษณะเป็นแบบจัดอันดับคุณภาพ 3 ระดับ คือ มาก ปานกลาง น้อย จำนวน 10 ข้อ สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย, ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน, ค่าร้อยละ, ค่าดัชนีความสอดคล้อง, การหาค่าอำนาจจำแนก, การหาค่าความยากง่าย, การหาค่าความเที่ยงและการวัดอัตราพัฒนาการ

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านและการเขียนวิชาภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้เกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้ทำการทดสอบก่อนเรียนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 จำนวน 30 คน โดยใช้แบบทดสอบแบบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและบันทึกคะแนนเก็บไว้ และเมื่อผู้วิจัยได้ทำการสอนเสร็จแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบหลังเรียนกับนักเรียนอีกครั้งหนึ่ง ซึ่งมีผลการทดสอบตามรายละเอียด ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 คะแนนทดสอบทักษะการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้เกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ทักษะการอ่านและ การเขียนวิชาภาษาอังกฤษ	จำนวนคน (N)	คะแนนเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ค่า t - test
ก่อนเรียน (Pretest)	30	9.77	1.5	
หลังเรียน (Posttest)	30	14.27	1.61	15.48*

t (.05 , 14) = 2.58

จากตารางที่ 1 พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา มสธ. ครั้งที่ 3
The 3rd STOU Graduate Research Conference

2. ผลการศึกษาอัตราพัฒนาการด้านการอ่านและการเขียนระหว่างเรียนโดยใช้เกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้นำคะแนนจากแบบฝึกทักษะทำแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 8 แบบฝึกหัดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ทำระหว่างเรียนมาหาอัตราพัฒนาการด้านทักษะการอ่านและการเขียน ปรากฏผลในตาราง ดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการศึกษาอัตราพัฒนาการด้านทักษะการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

นักเรียน คนที่	คะแนนระหว่างเรียนจากแบบฝึกทักษะทำแผน								รวม	อัตราพัฒนา เฉลี่ย
	แผนที่	แผนที่	แผนที่	แผนที่	แผนที่	แผนที่	แผนที่	แผนที่		
	1	2	3	4	5	6	7	8		
	(10)	(10)	(10)	(10)	(10)	(10)	(10)	(10)	(80)	
1	6	6	7	8	9	8	10	10	64	0.57
2	6	7	8	8	8	8	10	10	65	0.57
3	7	7	7	8	9	8	10	10	66	0.42
4	5	7	8	7	9	8	9	10	63	0.71
5	7	6	8	8	8	9	9	10	65	0.42
6	6	6	7	9	7	9	10	9	63	0.42
7	5	6	7	8	8	9	10	9	63	0.57
8	6	6	8	8	8	9	10	9	64	0.42
9	6	7	8	9	8	9	9	10	66	0.57
10	6	7	7	9	9	9	8	9	64	0.42
11	6	6	7	8	9	9	10	10	65	0.57
12	7	7	8	8	8	9	10	10	67	0.42
13	7	8	8	8	8	9	8	9	65	0.28
14	5	6	7	8	9	9	8	9	61	0.57
15	6	6	7	7	8	8	9	9	60	0.42
16	6	7	7	8	8	8	9	9	9	0.42
17	7	7	8	7	9	9	9	10	10	0.42
18	7	8	8	8	9	9	10	10	10	0.42
19	7	7	8	9	9	10	10	10	10	0.42
20	7	8	8	8	9	10	9	10	10	0.42
21	5	6	7	7	8	9	10	10	10	0.71
22	5	7	7	7	9	9	10	9	9	0.57

การประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา มสธ. ครั้งที่ 3
The 3rd STOU Graduate Research Conference

ตารางที่ 2 (ต่อ)

นักเรียน คนที่	คะแนนระหว่างเรียนจากแบบฝึกทักษะท้ายแผน								รวม	อัตราพัฒนา เฉลี่ย				
	แผนที่ 1	แผนที่ 2	แผนที่ 3	แผนที่ 4	แผนที่ 5	แผนที่ 6	แผนที่ 7	แผนที่ 8						
	(10)	(10)	(10)	(10)	(10)	(10)	(10)	(10)						
23	6	7	7	6	8	10	10	10	10	0.57				
24	7	7	8	8	8	10	10	9	9	0.28				
25	5	7	8	9	8	9	10	9	9	0.57				
26	6	8	8	8	9	10	10	10	69	0.57				
27	7	8	9	9	8	9	10	10	70	0.42				
28	7	7	9	8	8	9	10	10	68	0.42				
29	7	7	8	9	9	10	10	10	70	0.42				
30	6	7	9	8	9	9	10	10	68	0.57				
รวม	186	206	231	240	253	270	287	289	1963					
คะแนน	6.2	6.87	7.7	8	8.43	9	9.57	9.63	65.43	8.17				
ช่วง	1		2		3		4		5		6		7	
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา														
คะแนน														
อัตรา	0.67	0.83	0.3	0.43	0.57	0.57	0.06				0.49			
พัฒนาการ														

จากตารางที่ 2 พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีคะแนนพัฒนาการจากการทำแบบฝึกการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษทั้ง 8 แบบฝึกเพิ่มขึ้นโดยคิดเป็นคะแนนอัตราพัฒนาการเฉลี่ย 0.49 คะแนนต่อครั้ง จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน

การประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา มสธ. ครั้งที่ 3
The 3rd STOU Graduate Research Conference

**3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้
 เกมการศึกษา**

หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ โดยการใช้เกมการศึกษาเสร็จเรียบร้อยแล้ว ได้ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน ประเมินความพึงพอใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมการศึกษา เป็นแบบมาตราประมาณค่า คือ มาก ปานกลาง น้อย ดังรายละเอียดดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีการเรียน ภาษาอังกฤษโดยการใช้
 เกมการศึกษา

ข้อ	รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ ความพึงพอใจ
1	เกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนไม่เบื่อและสนุกกับการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	2.7	0.42	มาก
2	เกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนอ่านและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับ วัน ต่างๆ ได้ดีขึ้น	2.5	0.33	มาก
3	เกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนใช้ In / On / Under ได้ถูกต้องมากขึ้น	2.53	0.34	มาก
4	เกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนใช้ Adjective ได้ถูกต้องมากขึ้น	2.43	0.28	ปานกลาง
5	เกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนใช้ Pronoun ได้ถูกต้องมากขึ้น	2.3	0.22	ปานกลาง
6	เกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนใช้ Have / Has ได้ถูกต้องมากขึ้น	2.43	0.28	ปานกลาง
7	เกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนอ่านและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับอวัยวะต่างๆ ได้ดีขึ้น	2.6	0.40	มาก
8	เกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนใช้ There is / There are ได้ถูกต้องมากขึ้น	2.5	0.33	มาก
9	เกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนอ่าน เขียน และใช้ประโยค Is this a / an.....? ได้ถูกต้องมากขึ้น	2.43	0.28	ปานกลาง
10	เกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะการอ่าน และ ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น	2.56	0.38	มาก
เฉลี่ย		2.49	0.32	มาก

การประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา มสธ. ครั้งที่ 3 The 3rd STOU Graduate Research Conference

จากตารางที่ 3 พบว่าในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจในกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.49$) สำหรับรายการที่นักเรียนมีความพึงพอใจสูงสุด คือ รายการที่ 1 กิจกรรมเกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนไม่เบื่อและสนุกกับการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.70 ส่วนรายการที่ 5 กิจกรรมเกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนใช้ pronoun ได้ถูกต้องมากขึ้น มีค่าความพึงพอใจน้อยที่สุดโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.30

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านและการเขียนวิชาภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่าจะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ.05 ผลการวิจัยเป็นไปตามสมมติฐานสืบเนื่องจากการที่นักเรียนได้มีโอกาสเรียนโดยใช้เกมการศึกษา ซึ่งเป็นเกมที่สามารสร้างใจในเนื้อหาการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษมีการเรียนที่สนุกสนานไม่น่าเบื่อมีอิสระในการแสดงออกรวมทั้งร่วมกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น อยากเรียน อยากรู้ ต้องการแสดงศักยภาพของตนเองอย่างมีคิดการมาขา ทำให้นักเรียนสามารถอ่านและเขียนภาษาอังกฤษได้ถูกต้องมากขึ้น ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับผลการวิจัยของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษาที่สอนโดยใช้เกมประกอบการสอน เช่น นิตยา ดวงเงิน (2547:85) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาทักษะการเขียนศัพท์ภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกม พบว่าการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนทำให้นักเรียนกล้าแสดงออก เขียนตัวสะกดถูกต้องตามหลักการเขียน และสะกดคำได้ถูกต้องมากขึ้น และยังสอดคล้องกับสมใจ เพ็ชรอดขาว (2541 : 79) ที่ได้ศึกษาการใช้เกมถอดรหัสเป็นกิจกรรมเตรียมความพร้อมเพื่อเพิ่มความตระหนักในเรื่องแบบแผนการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่4/3 โรงเรียนอิสลามวิทยาลัยแห่งประเทศไทย พบว่าเกมถอดรหัส สามารถเพิ่มความตระหนัก ในเรื่องแบบแผนในการสะกดคำภาษาอังกฤษ นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการใช้เกม และเกมถอดรหัสและยังสอดคล้องกับวิชย สายคำอิน (2546 : 91) ที่ได้ศึกษาเรื่องการใช้เกมที่มีผลต่อการเรียนรู้และความคงทนในการจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่าผลการเรียนรู้ความหมายคำศัพท์และความคงทนในการจำความหมายคำศัพท์ของกลุ่มที่เรียนโดยมีเกมประกอบและแบบไม่มีเกมประกอบแตกต่างกันและยังสอดคล้องกับดิกเกอร์สัน (Dickerson. 1976 : 6456 – A) ที่ได้ศึกษาเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนระดับ 1 โดยใช้เกมเคลื่อนไหว (Active games) เกมเฉื่อย (Passive games) และกิจกรรมปกติ (Traditional activities) เป็นสื่อในการเรียนการสอน ศึกษาแก่นักเรียนชาย 146 คน และนักเรียนหญิง 128 คน โดยที่กลุ่มที่เรียนด้วยเกมการเคลื่อนไหว จะเป็นการเล่นเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย กลุ่มที่เรียนด้วยเกมเฉื่อย จะเป็นการเล่นที่ใช้บัตรคำและกระดานดำ ส่วนกลุ่มที่เรียนตามปกติจะทำแบบฝึกหัดลงสมุด ผลปรากฏดังนี้ กลุ่มที่เล่นเกมเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่เล่นเกมเฉื่อยและกลุ่มที่ทำกิจกรรมปกติ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ พินเตอร์ (Pinter, 1977 : 710 – A – 71) ที่ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษซึ่งสอนโดยใช้เกมการศึกษาและสอนตามตำรากับนักเรียนระดับ 3 จำนวน 94 คน หลังการทดลอง 3 สัปดาห์ได้ทำการทดสอบเพื่อหาความคงทนในการจำ ผลการทดลองปรากฏว่า กลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมการศึกษา มีความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มที่เรียนจากการสอนตามตำรา

การประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา มสธ. ครั้งที่ 3 The 3rd STOU Graduate Research Conference

2. ผลการศึกษาอัตราพัฒนาการด้านทักษะการอ่านและการเขียนระหว่างเรียนโดยใช้เกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีคะแนนอัตราพัฒนาการเฉลี่ยเท่ากับ 0.49 คะแนนต่อครั้งจากคะแนนเต็ม 10 คะแนน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนักเรียนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาทำให้นักเรียนตั้งใจและสนุกสนานกับการเรียนภาษาอังกฤษ และได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นและยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุภาพร ขวัญเกษม (2550:69) เรื่อง “การพัฒนาความสามารถในการอ่าน คัดวิเคราะห์และการเขียนภาษาไทย โดยใช้กรณีศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3” พบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้กรณีศึกษาเป็นสื่อการเรียนมีอัตราพัฒนาการในการอ่าน คัดวิเคราะห์และเขียนเพิ่มขึ้น เฉลี่ย 1.16 ต่อครั้งจากคะแนนเต็ม 10 และสอดคล้องกับวารสารฯ หลายทวิทัศน์ (2550: 58) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการอ่าน คัดวิเคราะห์ และเขียนภาษาไทยโดยใช้นิทานพื้นบ้านอีสาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านโนนระเวียง จังหวัดนครราชสีมาพบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้นิทานพื้นบ้านเป็นสื่อมีอัตราพัฒนาการในการอ่าน คัดวิเคราะห์ และเขียนภาษาไทยระหว่างเรียนสูงขึ้น โดยมีอัตราพัฒนาการเฉลี่ยอยู่ที่ 0.73 ต่อครั้งจากคะแนนเต็ม 10 คะแนน

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจ มีค่าเฉลี่ย 2.49 อยู่ในระดับมาก เมื่อสังเกตการร่วมกิจกรรมนักเรียนมีความสนุกสนานในการเรียนรู้มีการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีความกระตือรือร้น กล้าแสดงออกมากขึ้น ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างรวดเร็ว โดยมีครูคอยดูแลช่วยเหลือแนะนำและยังพบว่านักเรียนมีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ มีความสามัคคี มีการรักษาระเบียบวินัย กฎ กติกา มารยาท ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นพฤติกรรมอันพึงประสงค์ที่เป็นผลพลอยได้ จากการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษา ส่งผลให้การวิจัยในครั้งนี้ประสบผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสุภาพร ขวัญเกษม (2550:71) เรื่อง “การพัฒนาความสามารถในการอ่าน คัดวิเคราะห์และการเขียนภาษาไทย โดยใช้กรณีศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3” พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนโดยใช้กรณีศึกษาเป็นสื่อการเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก เนื่องจากการได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม ช่วยให้นักเรียนเกิดความเชื่อมั่นในตนเองและยังสอดคล้องกับ พัทธระ งามชัด (2549:69) ที่ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง บทประยุกต์ 56 ความพึงพอใจต่อการเรียน วิชาคณิตศาสตร์และความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิค STAD กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามคู่มือครู พบว่านักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค STAD มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์และความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ มากกว่านักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

จึงสรุปได้ว่า วิธีการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษามีผลต่อการพัฒนาทักษะการอ่านและทักษะการเขียน เนื่องจากเป็นวิธีการสอนที่สร้างแรงจูงใจและสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนมีความเชื่อมั่นและกล้าแสดงออกมากขึ้น การเรียนที่เกิดขึ้นเป็นการเรียนรู้แบบยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ มีการใช้สื่ออุปกรณ์ที่หลากหลายตามลักษณะของกิจกรรมของเกมแต่ละเกม/ครั้ง ส่งผลให้การวิจัยในครั้งนี้ประสบผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์

การประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา มสธ. ครั้งที่ 3 The 3rd STOU Graduate Research Conference

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ครูควรชี้แจง วัตถุประสงค์ กฎ กติกา มารยาทในการใช้เกมให้นักเรียนเข้าใจอย่างชัดเจนก่อนการเล่นทุกครั้ง

1.2 ในการนำเกมไปใช้ ครูต้องทำให้ผู้เรียนเข้าใจการทำกิจกรรมและมีความตระหนักถึงความสำคัญของการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษ

1.3 ครูควรดูแลตรวจสอบการทำกิจกรรมการเรียนรู้และการเล่นเกมต่างๆ ของนักเรียนให้ทั่วถึงทุกขั้นตอน เพื่อให้ นักเรียนเกิดทักษะและความชำนาญในการทำกิจกรรมอย่างถูกต้อง

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาเปรียบเทียบผลการใช้เกมในการเรียนภาษาอังกฤษกับการสอนวิธีอื่นๆ

2.2 ควรศึกษาผลการใช้เกมการศึกษาในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและระดับชั้นที่สูงขึ้น

เอกสารอ้างอิง

พัชระ งามชัด (2549) “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง บทประยุกต์ 56 ความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ และ ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค STAD กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามคู่มือครู” วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

วรภรณ์ หลายทวีวัฒน์ (2550) “การพัฒนาความสามารถในการอ่าน คิดวิเคราะห์ และเขียนภาษาไทยโดยใช้นิทานพื้นบ้านอีสาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

วิชัย สายคำอิน (2546) “การใช้เกมที่มีผลต่อการเรียนรู้และความคงทนในการจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

สุภาพร ขวัญเกษม (2550) “การพัฒนาความสามารถในการอ่าน คิดวิเคราะห์และการเขียนภาษาไทย โดยใช้กรณีศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ แขนงวิชาหลักสูตรและการคณศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

Dickerson, Dolores Powley. (1976). “A Comprison of the Use of the Active Games Leaming Medium with Passive Games and Traditional Activities as a Means of Reentering Recognition of Selected Sight Vocabulary Word with Mid – year First Grade Children with Limited Sight Vocabularies,” *Dissertation Abstracts International*. 37 (10) : 6456 – A.

Pinter , D.K. (1977). “The Effects of an Academic Games on Spelling Achievement of the Third Graders.