



งานมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์วิชาการ ครั้งที่ 5  
พลังนักศึกษา พลังวิชาการ ขับเคลื่อนสังคม  
และการนำเสนอผลงานระดับปริญญาตรีด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์  
ครั้งที่ 1 ประจำปี 2562  
The Humanities and Social Sciences Undergraduate Conference (HSSUC)  
2019

รวมผลงานวิจัย  
ด้านการศึกษา

13 มีนาคม 2562

อาคาร 100 ปี ศูนย์ภาษาและคอมพิวเตอร์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา



## สารบัญ

หน้า

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) โดยใช้เกมการศึกษา สาระเศรษฐศาสตร์ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นางสาวชนพร ดุเหว่าดำ    อาจารย์พัศภรณ์ วิวรรณมงคล.....	1
การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมแบบ 5E (เกมมาเฟีย) เพื่อเสริมแรงจูงใจและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ นางสาวกุลธิดา พิมพ์เสริญ    อาจารย์เนตรนิภา เจียมศักดิ์.....	10
การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเศรษฐีประกอบการสอนของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดชุมพลนิกายาราม อำเภอบางปะอิน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา นางสาวขวัญชนก นพแก้ว    อาจารย์เนตรนิภา เจียมศักดิ์.....	22
การวิจัยการพัฒนาการอ่านออกเสียงสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้การอ่าน สะกดคำตามหลักโฟนิกส์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดสว่างอารมณ์ นายภาคพล ธรรมประทีป.....	31
การศึกษาผลของการใช้ เวิร์ด สแกมเบล ในการพัฒนาการสะกดคำศัพท์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนท่าช้างวิทยาคม นายชนินทร์ สันบุญชู    อาจารย์เนตรนิภา เจียมศักดิ์.....	38



<b>ชื่อผลงานวิจัย</b>	การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) โดยใช้เกมการศึกษา สารเศรษฐศาสตร์ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
<b>ชื่อผู้วิจัย</b>	นางสาวธนพร ดุเหว่าดำ
<b>อาจารย์ที่ปรึกษา</b>	อาจารย์พัชสรณณ์ วิวรรณมงคล
<b>อีเมลผู้วิจัย</b>	benzbench2112@gmail.com
<b>สถาบันการศึกษา</b>	สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

### บทคัดย่อ

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) โดยใช้เกมการศึกษา สารเศรษฐศาสตร์ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) โดยใช้เกมการศึกษา สารเศรษฐศาสตร์ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) โดยใช้เกมการศึกษา สารเศรษฐศาสตร์ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/3 โรงเรียนเทศบาลท่าเรือประชานุกูล อำเภอท่าเรือ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 28 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) จำนวน 5 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบปรนัย จำนวน 20 ข้อ และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) จำนวน 10 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และค่าสถิติ t-test แบบ Dependent ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) โดยใช้เกมการศึกษา สารเศรษฐศาสตร์ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) โดยใช้เกมการศึกษา สารเศรษฐศาสตร์ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมาก

**คำสำคัญ :** เกมการศึกษา การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ สังคมศึกษา



## 1. บทนำ

การจัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ส่วนใหญ่จัดการเรียนการสอนแบบบรรยายในชั้นเรียน ไม่มีกิจกรรมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ผู้เรียนเพียงแต่นั่งฟังผู้สอนอธิบายเนื้อหา ไม่มีการตอบโต้ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ทำให้บรรยากาศในการเรียนรู้ของผู้เรียนไม่น่าสนใจ นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน รวมถึงไม่มีแรงจูงใจในการเรียน และจากการสังเกตการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนพบว่า นักเรียนไม่ให้ความสนใจในการเรียน และพูดคุยกันเสียงดัง รวมถึงนำการบ้านในรายวิชาอื่นขึ้นมาทำในขณะที่ครูผู้สอนกำลังสอน ส่งผลให้นักเรียนไม่เข้าใจในเนื้อหาในการจัดการเรียนการสอน จึงทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าร้อยละ 70 ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

จากปัญหาและการศึกษาค้นคว้าดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) โดยการใช้เกมการศึกษา สาระเศรษฐศาสตร์ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาลท่าเรือประชานุกูล โดยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ ด้วยกระบวนการคิดของตนเอง จะส่งผลให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ เป็นขั้นเป็นตอนผ่านเกมการศึกษา ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน เพื่อสร้างบรรยากาศของการเรียนรู้ในชั้นเรียนให้มีความน่าสนใจ และเกิดทักษะการทำงานเป็นทีมกับเพื่อนในกลุ่มอีกด้วย ซึ่งเกมศึกษาสามารถสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน จะส่งผลให้เกิดการพัฒนาทางด้านผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา และเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนในสาระเศรษฐศาสตร์ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมให้ดีขึ้น

## 2. การทบทวนวรรณกรรม

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) โดยใช้เกมการศึกษา เป็นการจัดกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการลงมือปฏิบัติกิจกรรมในชั้นเรียนโดยมีเกมการศึกษาเป็นสื่อกลางในการกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งมีวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ หรือในภาษาอังกฤษเรียกว่า Active Learning เป็นการเรียนรู้โดยผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติ เรียนรู้สิ่งต่างๆ ด้วยตัวเอง การลงมือทำจะเสริมสร้างประสบการณ์ที่ทำให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ ในสิ่งที่ทำอย่างแท้จริง ซึ่ง นนทสิทธิ์ ธาดาวิทย์ (2559: 18) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ทั้งกิจกรรม วิธีการ หรือรูปแบบการสอน ทำให้ผู้เรียนสนใจบทเรียน และทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนสูงขึ้น อย่างไรก็ตามการใช้รูปแบบการสอนที่ สำเร็จรูปที่นิยมใช้กันอยู่ทั่วไปในปัจจุบันอาจไม่เกิด ผลสัมฤทธิ์ เพราะบริบทในห้องเรียนแต่ละห้องมีความแตกต่างกัน ผู้สอนควรใช้หลักการของ Active Learning ในการพัฒนากิจกรรมสำหรับผู้เรียน ทั้งวิธีการสอน อุปกรณ์การสอน การออกแบบรูปแบบ การสอนต่างๆ ให้เหมาะสมกับเนื้อหาผู้เรียนและชั้นเรียน จะส่งผลให้ผู้เรียนมีความ



เชื่อมั่น และเป็นนักคิดที่ไม่หยุดนิ่ง ทำให้ผู้เรียนสามารถจดจำเนื้อหาได้นาน และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในบริบทต่างๆ ในบรรยากาศการจัดการเรียนรู้เชิงรุก อีกทั้ง ประภัสรา โคตะขุน (2554) กล่าวไว้ว่า Active Learning คือ กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่า การฟังเพียงอย่างเดียวต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้โดยการอ่าน การเขียน การโต้ตอบและการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์การสังเคราะห์และการประเมินค่า ซึ่งจากความหมายข้างต้น สรุปได้ว่า การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) มีค่านิยมในภาษาไทยแตกต่างกันออกไป แต่ความหมายคือ กระบวนการที่มีการลงมือปฏิบัติ ในการทำกิจกรรมต่างๆ โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยตัวเอง เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ได้ลงมือปฏิบัติด้วยตัวเอง จนเกิดเป็นประสบการณ์การเรียนรู้อย่างแท้จริง ซึ่งการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ มีประโยชน์ในการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนอย่างมาก เพราะนักเรียนเป็นผู้เรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติเอง ซึ่งเป็นผลสะท้อนในการเรียนว่านักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาไม่น้อยเพียงใด อีกทั้งเป็นการกระตุ้นความสนใจของนักเรียน ซึ่งเป็นการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง

เกมการศึกษา คือ เกมหรือกิจกรรม ซึ่งช่วยส่งเสริมสติปัญญาในการสังเกต คิดหาเหตุผล การแก้ปัญหาและพัฒนาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้ เกมแต่ละเกมสามารถเล่นได้ทั้งคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มโดยมีวิธีการเล่นและการตรวจสอบความถูกต้องได้ โคลัมบัส (เยาพา เดชะคุปต์. 2542: 51; อ้างอิงจาก Kolumbus. 1979: 141–149) กล่าวไว้ว่า ความหมายของเกมการศึกษา (Didactic Game) คือเกมที่พัฒนาการคิดของเด็กซึ่งจะต้องคิดและหาเหตุผล ครูสามารถบอกได้ว่าเด็กมีความเข้าใจในความคิดรวบยอดเรื่องนั้นๆอย่างไร ซึ่ง ลดาวัลย์ แยมครวญ และศุภกฤษฎี นวัตกรรมกุล (2560: 8) กล่าวไว้ว่า การใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ร่วมกับการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ สามารถ ส่งเสริมทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เป็นกลุ่มทดลองได้ เนื่องจากการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ในการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจ ในการเรียนนำไปสู่การเรียนรู้ทำให้มีทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ที่ดีขึ้น อีกทั้ง บูรชัย ศิริมหาสาคร (2545: 52) เป็นสิ่งที่ป็นรูปธรรมเปิดโอกาสให้เด็กได้ฝึกกระทำด้วยตนเอง ฝึกการตัดสินใจในการแก้ปัญหา ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา ฝึกการมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกลุ่ม ฝึกคุณธรรมต่างๆ การส่งเสริมการคิดหาเหตุผล และตัดสินใจแก้ปัญหาช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดกับสิ่งที่เรียนรู้ ปลูกฝังให้เด็กมีคุณธรรมต่างๆ ส่งเสริมการคิดหาเหตุผลและตัดสินใจแก้ปัญหาช่วยให้เกิดความคิดรวบยอด เกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้ ปลูกฝังให้มีคุณธรรมต่างๆ เช่น ความรับผิดชอบ ความมีระเบียบวินัย ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เกมการศึกษามีกฎกติกาต่างๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเป็นกลุ่มได้ เช่น เกมจับคู่ ภาพเหมือน ภาพกับเงา ภาพที่ซ้อน เกมการแยกประเภท จัดหมวดหมู่ เกมเรียงลำดับ เกมการสังเกตรายละเอียดของภาพ เช่น เกมตัดต่อ เกมลอดใต้ เกมหาความสัมพันธ์ ซึ่งจากความหมายข้างต้น สรุปได้ว่า เกมการศึกษามีหลากหลายประเภท ที่เราสามารถเลือกใช้นำมาปรับให้เหมาะสมกับเนื้อหา ซึ่งเกมการศึกษาเน้นให้เด็กมีทักษะด้านการสังเกต การคิดอย่างมีเหตุผล เพื่อที่จะพัฒนาศักยภาพของตนเองได้อย่างเหมาะสมกับวัย เกมการศึกษามีประโยชน์แก่ตัวผู้เรียน



โดยเป็นเกมหรือกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้โดยใช้ทักษะในด้านต่างๆ ได้เรียนรู้กฎ กติกา ในการเล่นเกม ทำให้ได้เรียนรู้การแก้ปัญหา การยอมรับกฎ กติกา รวมถึงการเรียนรู้เพื่ออยู่กับผู้อื่นได้อย่างถูกต้อง นอกจากนี้ได้ความสนุกสนาน เกมการศึกษาส่งเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหา นั้นๆ อีกด้วย ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่กระตุ้นความสนใจของนักเรียนอย่างยิ่ง

### 3. วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) โดยใช้เกมการศึกษา สารเศรษฐศาสตร์ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาลท่าเรือประชานุกูล
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) โดยใช้เกมการศึกษา สารเศรษฐศาสตร์ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาลท่าเรือประชานุกูล

### 4. ระเบียบวิธีวิจัย/วิธีการดำเนินงานวิจัย

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

##### 1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาลท่าเรือประชานุกูล อำเภอท่าเรือ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 4 ห้อง รวมทั้งสิ้น 113 คน

##### 2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/3 โรงเรียนเทศบาลท่าเรือประชานุกูล อำเภอท่าเรือ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 28 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจับฉลาก (Lottery)

#### ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

##### 1. ตัวแปรต้น

กิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) โดยใช้เกมการศึกษา

##### 2. ตัวแปรตาม

2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสารเศรษฐศาสตร์ โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้เกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/3

2.2 ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้เกมการศึกษา



### แบบแผนการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) แบบแผนการวิจัยแบบ One – Group Pretest – Posttest Design กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนเทศบาลท่าเรือประชานุกูล อำเภอท่าเรือ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 28 คน

### ตารางที่ 1 แบบแผนการวิจัย

การทดสอบก่อนเรียน	การทดลองโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยเกมการศึกษา	การทดสอบหลังเรียน
T <sub>1</sub>	X	T <sub>2</sub>

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) โดยใช้เกมการศึกษา เรื่อง การผลิตและการแข่งขันทางการค้า สารเศรษฐศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม จำนวน 5 ชั่วโมง

#### 2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง การผลิตและการแข่งขันทางการค้า สารเศรษฐศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้การเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นแบบปรนัย จำนวน 20 ข้อ

2.2 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา เรื่อง การผลิตและการแข่งขันทางการค้า สารเศรษฐศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้การเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม จำนวน 10 ข้อ

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองในปีการศึกษา 2561 ตามขั้นตอนดังนี้

1. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปทดสอบกับนักเรียน รวบรวมคะแนนไว้เป็นคะแนนก่อนเรียน

2. ดำเนินการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) โดยใช้เกมการศึกษา

3. หลังจากดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แล้ว ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนและทำการเก็บคะแนน





4. ให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) โดยใช้เกมการศึกษา
5. นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมาเปรียบเทียบ

## 5. ผลการวิจัยและอภิปรายผล

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) โดยใช้เกมการศึกษา สารเศรษฐศาสตร์ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่นี้อาจเป็นเพราะว่ากิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) โดยใช้เกมการศึกษา ที่ผู้วิจัยนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง มีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทำให้สามารถช่วยให้การเรียนในเรื่องการผลิตและการแข่งขันทางการค้า เข้าใจได้ง่ายขึ้น และบรรยากาศมีความสนุกสนาน ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม และมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้นกว่าเดิม ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัย ของอารยา ระศร (2552: 70) ได้ศึกษาผลการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยเกมการศึกษาตามแนวคิดพัฒนาการและการเรียนรู้ของสมองผลการศึกษาค้นคว้า พบว่านักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยเกมการศึกษา ตามแนวคิดพัฒนาการและการเรียนรู้ของสมอง (Brain - based Learning) มีคะแนนเฉลี่ยพัฒนาการด้านสติปัญญาหลังเรียนสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของศิริวรรณ บุญไชย (2557: 62-91) ได้ทำการศึกษาเรื่องผลของกิจกรรมเกมการศึกษาและกิจกรรมฝึกความพร้อมทางสติปัญญาในด้านการคิดแบบจัดประเภท แบบอันดับสัมพันธ์และแบบอนุรักษ์ของเด็กปฐมวัย โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางสติปัญญา ในด้านการคิดแบบจัดประเภท แบบอันดับสัมพันธ์และแบบอนุรักษ์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ผลปรากฏว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษามีความสามารถทางสติปัญญา ในด้านการคิดแบบจัดประเภท แบบอันดับสัมพันธ์และแบบอนุรักษ์หลังการทดลองเพิ่มขึ้นจากการทดลองอย่างมีนัยสำคัญที่ .001 เด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกความพร้อมทางการเรียนมีความสามารถทางสติปัญญาในด้านการคิดแบบจัดประเภท แบบอันดับสัมพันธ์และแบบอนุรักษ์หลังการทดลองเพิ่มขึ้นจากการทดลองอย่างมีนัยสำคัญที่ .05

2. ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) โดยใช้เกมการศึกษา สารเศรษฐศาสตร์ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมาก จากการสังเกตการณ์เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา นักเรียนมีความสุขสนุกสนานในการทำกิจกรรม อีกทั้งยังสามารถปฏิบัติกิจกรรมได้ถูกต้องและได้เรียนรู้เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องที่ยเรียนในชั่วโมงนั้นผ่านกิจกรรมเกมการศึกษาที่ผู้สอนได้ออกแบบให้เหมาะสมกับวัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งสอดคล้องกับลดาวัลย์ แยมครวญ และศุภกฤษฎี นวัตกรรมกุล (2560: 8) ได้ทำการศึกษา เรื่องการ





ใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ร่วมกับการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ สามารถ ส่งเสริมทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เป็นกลุ่มทดลองได้ เนื่องจากการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ในการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจ ในการเรียนนำไปสู่การเรียนรู้ทำให้มีทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ที่ดีขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุชาติ ทังสถิริสมา (2554: 173) กล่าวว่า นักเรียนมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมโดยรวมพบว่า มีค่าเฉลี่ย 4.90 อยู่ในระดับมากที่สุด เรียงลำดับจากมากไปหาน้อยคือ ด้านความพึงพอใจ ด้านประโยชน์และด้านรูปแบบ มีค่าเฉลี่ย เป็น 4.94, 4.90 และ 4.86 ตามลำดับ ที่เป็นเช่นนี้อธิบายได้ว่าในด้านความพึงพอใจ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม นั้นช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น เป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดแรงจูงใจสูง ช่วยให้นักเรียน มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียน ด้านประโยชน์กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมนั้น เป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนมีการฝึกทักษะทางภาษาอย่าง บูรณาการ เปิดโอกาสให้นักเรียนตัดสินใจ ฝึกแก้ปัญหา และนักเรียนได้นำ ความรู้ที่เรียนมาไปใช้ในสถานการณ์ที่กำหนดให้ ด้านรูปแบบ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม มีการกำหนดจุดมุ่งหมาย กติกาและวิธีเล่นที่ชัดเจน เข้าใจง่าย และมีความยากง่ายที่เหมาะสม คือไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป ซึ่งสอดคล้องกับบุญชู สนั่นเสียง (2557: 438) ได้กล่าวถึงเกมการศึกษาเป็นอุปกรณ์เครื่องช่วยสอนที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้รับความพอใจ และความสนุกสนาน อีกทั้งยังท้าทายที่จะให้เด็กเล่นเสมอ ช่วยให้เด็กมีความพร้อมในทุกๆ ด้าน แต่ที่เน้นเฉพาะ คือ สถิติปัญหา เด็กได้ฝึกใช้ประสาทสัมผัสกับกล้ามเนื้อ ฝึกสังเกต เปรียบเทียบในเรื่องรูปทรงจำนวน ประเภทและฝึกคิดหาเหตุผล

## 6. บทสรุป

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) โดยใช้เกมการศึกษา สาระเศรษฐศาสตร์ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้ โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) โดยใช้เกมการศึกษา สาระเศรษฐศาสตร์ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) โดยใช้เกมการศึกษา สาระเศรษฐศาสตร์ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/3 โรงเรียนเทศบาลท่าเรือประชานุกูล อำเภอท่าเรือ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 28 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง โดยงานวิจัยในครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงทดลอง



เครื่องมือในการวิจัย ประกอบด้วย

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) โดยใช้เกมการศึกษา เรื่อง การผลิตและการแข่งขันทางการค้า สารเศรษฐศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม จำนวน 5 ชั่วโมง

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง การผลิตและการแข่งขันทางการค้า สารเศรษฐศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้การเรีเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นแบบปรนัย จำนวน 20 ข้อและ

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) โดยใช้เกมการศึกษา สารเศรษฐศาสตร์ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามขั้นตอนดังนี้

1. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปทดสอบกับนักเรียน เป็นคะแนนก่อนเรียน

2. ดำเนินการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) โดยใช้เกมการศึกษา

3. หลังจกดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนและทำการเก็บคะแนน

4. ให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) โดยใช้เกมการศึกษา

5. นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมาเปรียบเทียบ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ), ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และค่าสถิติ t-test แบบ Dependent

## 7. เอกสารอ้างอิง

ลักษณะ แก้วทอง. 2550. การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยเกมการศึกษาของเด็กปฐมวัยชั้นปีที่ 2.

วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ลดาวลัย แยมครวญ และศุภกฤษฎี นินวัฒน์กุล. 2560. การใช้เกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับส่งเสริมทักษะ

กระบวนการทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. สำนักวิชาเทคโนโลยีสังคม

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี

รุ่งรวี กนกวิบูลย์ศรี. 2559. การเปรียบเทียบความสามารถในการจำแนกด้วยการมองเห็นของเด็กปฐมวัย

ที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมการศึกษาและใช้แบบฝึกหัด. วิทยานิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร



- ศิริวรรณ บุญไชย. 2548. ผลของกิจกรรมเกมการศึกษาและกิจกรรมฝึกความพร้อมทางการเรียนที่มีต่อความสามารถทางสติปัญญาในด้านการคิดแบบจัดประเภท (Classification) แบบอันดับสัมพันธ์ (Seriation) และแบบอนุรักษ์ (Conservation) ของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ (กศ.ม. จิตวิทยาการศึกษา). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ศิริวรรณ เขียวรงค์. 2547. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำยาก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมการศึกษาและการสอนตามคู่มือครู. วิทยานิพนธ์. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วิไลพร ดำสะอาด. 2542. “การศึกษาความสามารถในการใช้ภาษาไทยและความสนใจใน วิธีการสอนภาษาไทย ท 401 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนหนองชุมแสงวิทยา ที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลงและเกม”, โรงเรียนหนองชุมแสงวิทยา.
- สุชาติ ทั้งศิริสิมา. 2555. การใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- อารยา ระศร. 2552. ผลการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยเกมการศึกษาตามแนวคิดพัฒนาการและการเรียนรู้ของสมอง. การศึกษาค้นคว้าอิสระ (หลักสูตรและการสอน). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- บุรชัย ศิริมหาสารคร. 2545. แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ : บুদ্ধพอยท์.



ชื่อผลงานวิจัย	การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมแบบ 5E (เกมมาเฟีย) เพื่อเสริมแรงจูงใจและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ
ชื่อผู้วิจัย	นางสาวกุลธิดา พิมประเสริฐ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์เนตรนิภา เจียมศักดิ์
อีเมลผู้วิจัย	yoyokoontida@gmail.com
สถาบันการศึกษา	สาขาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกม 2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมโดยใช้กิจกรรมเกมแบบสืบสาวเหตุปัจจัย (5E) ดำเนินการโดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียว ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียน โรงเรียนบางปะอิน “ราชานุเคราะห์ ๑” ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 45 คนที่ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง past simple tense และ present perfect tense กิจกรรมเกมแบบ 5E แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบวัดความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมแบบ 5E การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และการทดสอบค่า t-test ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนที่เรียนโดยใช้โดยใช้กิจกรรมเกมแบบ 5E มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. นักเรียนที่เรียนโดยใช้โดยใช้กิจกรรมเกมแบบ 5E มีแรงจูงใจที่จะเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นหลังจากเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมแบบ 5E โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

**คำสำคัญ :** การจัดการเรียนรู้ เกมแบบ 5E เกมมาเฟีย ภาษาอังกฤษ แรงจูงใจ

### 1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาอังกฤษมีบทบาทในชีวิตความเป็นอยู่ของคนไทยมากขึ้นในยุคปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นประโยชน์ต่อคนไทย รัฐบาลจึงได้กำหนดให้นักเรียนได้เรียนภาษาอังกฤษในทุกระดับชั้น กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดให้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเป็นหนึ่งใน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยกำหนดวิสัยทัศน์ไว้โดยมุ่งหวัง ให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศ สื่อสารในสถานการณ์



ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราว และวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลก ได้อย่างสร้างสรรค์ โดยได้กำหนดหัวข้อเกี่ยวกับด้านภาษาเพื่อการสื่อสารไว้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารแสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ตีความนำเสนอข้อมูลความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล อย่างเหมาะสม ซึ่งในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้นจะต้องใช้การจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจที่ดีในการเรียนรู้ และพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพพร้อมทั้งเกิดกระบวนการ จัดจำระยะยาว

แรงจูงใจเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่จะช่วยกระตุ้นความสนใจและการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมต่าง ๆ ของผู้เรียน นอกจากปัจจัยด้านทัศนคติของผู้เรียนแล้ว ปัจจัยด้านแรงจูงใจยังส่งอิทธิพล ต่อการเรียนภาษาที่สองหรือภาษาต่างประเทศเช่นกัน ดังตัวอย่างงานวิจัยของ Reimann (2001) ที่กล่าวว่า แรงจูงใจถือเป็นกุญแจสำคัญในการสร้างความสำเร็จในการเรียนภาษา เนื่องจากแรงจูงใจมีอิทธิพลต่อการสร้างแรงบันดาลใจในการบรรลุผลสำเร็จ เช่นเดียวกับงานวิจัยของ Spratt et al. (2005) ที่อธิบายว่า แรงจูงใจเป็นปัจจัยสำคัญที่สุด ที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จหรือความล้มเหลวในการเรียนภาษา

สำหรับการเรียนการสอน ครูผู้สอนไม่ควรที่จะจัดกิจกรรมที่ต้องใช้เฉพาะแรงจูงใจภายในเท่านั้น ถึงแม้ว่าแรงจูงใจภายในนั้นจะมีพลังสูงในการเรียนรู้มากก็ตามแต่แรงจูงใจภายนอกที่ครูผู้สอนสร้างขึ้นและทำให้มีความสำคัญสำหรับผู้เรียนในการเรียนรู้ก็จะสามารถสร้างประสิทธิภาพและประสิทธิผลอันจะนำไปสู่คุณภาพของการเรียนการสอนได้ การจัดการเรียนรู้ที่ดีจะต้องได้ทั้งความรู้ความเข้าใจและความสนุกสนานเพลิดเพลิน พร้อมทั้งบรรยากาศรอบข้างที่ดีที่ส่งเสริมและกระตุ้นกระบวนการคิดและพัฒนาทักษะทางด้านต่าง ๆ การใช้สื่อต่าง ๆ เพื่อดึงดูดความสนใจ เช่น เพลง บัตรคำ เกม และสื่อวีดิทัศน์ โดยเฉพาะเกมเป็นสิ่งที่มีการนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวิชาต่าง ๆ อย่างแพร่หลาย ในวิชาที่เกี่ยวข้องกับการใช้ภาษา การเล่นเกมช่วยให้นักเรียนใช้ภาษาได้ในสถานการณ์ที่มีความหมาย ช่วยให้ผู้เรียนมีความก้าวหน้าในการใช้ภาษา (สุมิตรา, 2537) เกมเป็นกิจกรรมหนึ่งที่จะช่วยพัฒนากระบวนการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพ ช่วยให้เกิดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษมีชีวิตชีวา นักเรียนมีความสนุกสนาน และ นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ง่ายขึ้น มีความสนใจในบทเรียน นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ทำให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น ช่วยเสริมสมรรถภาพในการสอนของครู พัฒนาทักษะทางภาษาของผู้เรียนได้ (เรื่องศักดิ์ อำไพพันธ์, 2536 : 3) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (ทรงสิทธิ์, 2544) (เกษศิริพันธ์, 2548) (จันทิวา, 2550) (นริสา, 2552) ที่พบว่า กิจกรรมเกมสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสูงกว่าเกณฑ์รอบรู้ที่กำหนดไว้ คือ ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์รอบรู้ดังกล่าวมีมากกว่าร้อยละ 70

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจนำกิจกรรมเกมมาผสมผสานกับการจัดการเรียนรู้เรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้แบบ 5E เป็นการเรียนการสอนที่ให้ความสำคัญกับผู้เรียนหรือ



ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เป็นการจัดกิจกรรมเกมที่ฝึกให้ผู้เรียนรู้จักค้นคว้าหาความรู้โดยใช้กระบวนการทางความคิดหาเหตุผล ทำให้ค้นพบความรู้หรือแนวทางแก้ปัญหาที่ถูกต้องด้วยตนเอง โดยผู้สอนตั้งคำถามประเภทกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ความคิด หาวิธีการแก้ปัญหาได้เอง สามารถนำการแก้ปัญหามาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ซึ่งได้เสนอขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอนเป็น 5 ขั้นตอน คือขั้นสร้างความสนใจ (Engagement) ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration) ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) ขั้นขยายความรู้ (Elaboration) และขั้นประเมิน(Evaluation) ซึ่งนำมาประยุกต์ใช้กับเกมในชีวิตประจำวันของผู้เรียนเพื่อเสริมแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบางปะอิน “ราชานุเคราะห์ ๑” ให้ดีขึ้น ซึ่งกิจกรรมเกมจะช่วยในการพัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกม
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกม 5E

## 3. สมมติฐานงานวิจัย

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมมีความพึงพอใจในการเรียนไม่ต่ำกว่าระดับมาก

## 4. ขอบเขตของการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมเกม มีทั้งหมด 6 แผน ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในเรื่องนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนบางปะอิน “ราชานุเคราะห์ ๑” เขต 3 จำนวน 120 คน กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนบางปะอิน “ราชานุเคราะห์ ๑” เขต 3 จำนวน 44 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) สำหรับระยะเวลาในการศึกษาค้นคว้า ระยะเวลาในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ใช้เวลาในการจัดกิจกรรมโดยใช้เกม จำนวน 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง





## 5. นิยามคำศัพท์เฉพาะ

1. แรงจูงใจ หมายถึงบางสิ่งบางอย่างที่อยู่ภายในตัวของบุคคลที่มีผลทำให้บุคคลต้องกระทำ หรือเคลื่อนไหว หรือมี พฤติกรรม ในลักษณะที่มีเป้าหมาย พลังผลักดันให้คนมีพฤติกรรมสนใจและกระตือรือร้นในการเรียน
2. กิจกรรมเกม หมายถึง การจัดการเรียนการสอนโดยมีเกมเป็นองค์ประกอบเพื่อให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายในการเรียนรู้
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ หมายถึง แบบทดสอบที่ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษหลังจากที่เรียนโดยใช้กิจกรรมเกมเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบางปะอิน “ราชานุเคราะห์ ๑”ซึ่งวัดได้จากแบบวัดความพึงพอใจ

## 6. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจ

แรงจูงใจ คือพลังผลักดันให้คนมีพฤติกรรม และยังกำหนดทิศทางและเป้าหมาย ของพฤติกรรมนั้นด้วย คนที่มีแรงจูงใจสูง จะใช้ความพยายามในการกระทำไปสู่เป้าหมายโดยไม่ลดละ แต่คนที่มีแรงจูงใจต่ำจะไม่แสดงพฤติกรรม หรือไม่ก็ล้มเลิก การกระทำ ก่อนบรรลุเป้าหมาย แรงจูงใจ (motive) เป็นคำที่ได้ความหมายมาจากคำภาษาละตินที่ว่า movere ซึ่งหมายถึง "เคลื่อนไหว (move) "ดังนั้น คำว่าแรงจูงใจจึงมีการให้ความหมายไว้ ดังนี้

1.1 แรงจูงใจ หมายถึง "บางสิ่งบางอย่างที่อยู่ภายในตัวของบุคคลที่มีผลทำให้บุคคลต้องกระทำ หรือเคลื่อนไหว หรือมี พฤติกรรม ในลักษณะที่มีเป้าหมาย" (Walters.1978 :218) กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ แรงจูงใจเป็นเหตุผล ของการกระทำ นั้นเอง

1.2 แรงจูงใจ หมายถึง "สถานะที่อยู่ภายในตัวที่เป็นพลัง ทำให้ร่างกายมีการเคลื่อนไหว ไปในทิศทางที่มีเป้าหมาย ที่ได้เลือกไว้แล้ว ซึ่งมักจะเป็นเป้าหมายที่มีอยู่นภาวะสิ่งแวดล้อม" (Loundon and Bitta.1988:368)

จากความหมายนี้จะเห็นได้ว่า แรงจูงใจจะเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบที่สำคัญ 2 ประการ คือ (1) เป็นกลไกที่ไปกระตุ้นพลังของร่างกายให้เกิดการกระทำ และ (2) เป็นแรงบังคับให้กับพลังของร่างกายที่จะกระทำอย่างมีทิศทางจากคำอธิบายและความหมายดังกล่าว จึงสรุปได้ว่า การจูงใจ เป็นกระบวนการที่บุคคลถูก กระตุ้นจากสิ่งเร้าโดยจงใจ ให้กระทำหรือตี้นรนเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์บางอย่าง ซึ่งจะเห็นได้ว่า พฤติกรรมที่เกิดจาก การจูงใจ เป็น พฤติกรรม ที่มีใช้เป็นเพียงการตอบสนองสิ่งเร้าปกติธรรมดา แต่ต้องเป็นพฤติกรรมที่มีความเข้มข้น มีทิศทางจริงจัง มีเป้าหมายชัดเจนว่าต้องการไปสู่จุดใด และ พฤติกรรมที่เกิดขึ้น เป็นผลสืบเนื่องมาจาก แรงผลักดัน หรือ แรงกระตุ้น ที่เรียกว่า แรงจูงใจ ด้วย





## 2. เอกสารแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสอนแบบ 5E

### 2.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้แบบ 5E

การจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้แบบ 5E เน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง หรือสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุ เป้าหมาย วิธีสืบเสาะหาความรู้จะเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญของการเรียน หรือเป็นวิธีสอนที่ฝึกให้ผู้เรียนรู้จักค้นคว้าหาความรู้ โดยใช้กระบวนการทางความคิดหาเหตุผล จะค้นพบความรู้หรือแนวทางที่ถูกต้องด้วยตนเอง โดยผู้สอนตั้งคำถามประเภท กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ความคิดหาวิธีการแก้ปัญหาได้เอง และสามารถนำการแก้ปัญหามาใช้ในชีวิตประจำวันได้หรือเป็นการ สอนที่เน้นกระบวนการแสวงหาความรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ค้นพบความจริงต่างๆ ด้วยตนเองให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้เนื้อหา อีกทั้งการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้เป็นยุทธวิธีในการจัดการเรียนการสอนสืบเสาะที่เน้น ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันและประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตัวของ ผู้เรียนเองด้วย นอกจากนี้การสืบเสาะหาความรู้ยังเกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย คือ การถามคำถาม ออกแบบการสำรวจข้อมูล การสำรวจข้อมูล การวิเคราะห์การสรุปผล การคิดค้นประดิษฐ์การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสื่อสารคำอธิบายด้วย

เป็นวิธีสอนที่เน้นความสำคัญที่ผู้เรียนเป็นสำคัญวิธีการสอนนี้ เป็นการให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการปฏิบัติ กิจกรรมการเรียนการสอนอย่างแท้จริงโดยผู้เรียนค้นคว้าใช้ความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ให้เป็นคนช่างสังเกต ช่างสงสัย และพยายามหาข้อสรุปจนในที่สุดจะเกิดความคิดรวบยอดในเรื่องที่ศึกษานั้น การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้นี้ ผู้สอนมีหน้าที่เป็นผู้สนับสนุน ชี้แนะ ช่วยเหลือตลอดจนแก้ปัญหาที่อาจเกิดขึ้นระหว่างการเรียนการสอน รูปแบบการเรียนการสอน 5E เป็นการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองมีพื้นฐานมาจากทฤษฎี คอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) โดยมีรากฐานสำคัญมาจากทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget's Theory of Cognitive Development) ซึ่งอธิบายว่า พัฒนาการทางชีวปัญญาของบุคคลมีการปรับตัวทางกระบวนการ ดูดซึม (Assimilation) และกระบวนการปรับโครงสร้างทางปัญญา (Accommodation) พัฒนาการเกิดขึ้นเมื่อบุคคลรับ และซึมซับข้อมูลหรือประสบการณ์เข้าไปสัมพันธ์กับความรู้หรือโครงสร้างทางปัญญาที่มีอยู่เดิมหากไม่สามารถสัมพันธ์ กันได้จะเกิดภาวะไม่สมดุลขึ้น (Disequilibrium) บุคคลจะพยายามปรับสภาพให้อยู่ในสถานะสมดุล (Equilibrium) โดยใช้กระบวนการปรับโครงสร้างทางปัญญา เพียเจต์เชื่อว่า คนทุกคนจะมีพัฒนาชีวปัญญาเป็นลำดับขั้นจากการมี ปฏิสัมพันธ์และประสบการณ์กับสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติและประสบการณ์ที่เกี่ยวกับการคิดเชิงตรรกะ และคณิตศาสตร์ รวมทั้งการถ่ายทอดความรู้ทางสังคม วุฒิภาวะ และกระบวนการพัฒนาความสมดุลของบุคคลนั้น



## 7. วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีจุดหมายเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมแบบ 5E ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

### 1. ประชากรหรือกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนบางปะอิน “ราชานุเคราะห์ ๑” จำนวน 3 ห้อง

กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 จำนวน 45 คน ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนบางปะอิน “ราชานุเคราะห์ ๑” ซึ่งได้มาโดยเลือกแบบเจาะจงเนื่องจากเป็นห้องที่ผู้วิจัยรับผิดชอบ

### 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ การจัดกิจกรรมเกมแบบ 5E (เกมใครคือมาเฟีย)

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบประเมินผลการเรียนรู้

### 3. การสร้างและพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนากิจกรรมเกมแบบ 5E (เกมมาเฟีย) มีวิธีการและขั้นตอน ดังนี้

3.1. ศึกษาสาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และแนวคิดในการใช้เกมและการจัดการเรียนการสอนแบบ 5E ประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

3.2 ศึกษาเนื้อหาที่จะใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการทำการศึกษาค้นคว้าที่สอดคล้องกับหน่วย (Unit) และหัวเรื่อง (Topic) แล้วทำการวิเคราะห์เป็นหน่วยย่อย ๆ เพื่อจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ได้ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง หรือจุดประสงค์การเรียนรู้ปลายทาง

3.3 ออกแบบและกำหนดโครงสร้างกิจกรรมเกมแบบ 5E ให้สอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้

3.4 สร้างกิจกรรมเกมให้สอดคล้องกับการเรียนการสอนแบบ 5E ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

#### เกมมาเฟีย

กำหนดบทบาทสมมุติขึ้นมาโดยมีที่มาจากการประยุกต์จากเกมออนไลน์และเกมการละเล่นของคนเกาหลีในหลายๆรายการ ซึ่งแต่ละบทบาทจะประกอบไปด้วย

- |              |        |             |         |
|--------------|--------|-------------|---------|
| 1. Doctor    | หมอ    | 2. Mafia    | มาเฟีย  |
| 3. Police    | ตำรวจ  | 4. Hunter   | นักล่า  |
| 5. Detective | นักสืบ | 6. Villager | ชาวบ้าน |

ซึ่งแต่ละบทบาทจะได้รับการกิจแตกต่างกันไป ดังนี้

**มาเฟีย (Mafia)** ในแต่ละคาบเรียนมาเฟียจะมีการกิจลับที่ต้องทำ เช่น Ask question about lesson that you are studying. (ถามคำถามในเรื่องที่คุณกำลังเรียนอยู่กับครูผู้สอน)



**นักสืบ (Detective)** จะมีหน้าที่รวบรวมข้อมูลของมาเฟีย โดยการตั้งคำถามเพื่อสอบถาม คุณครูผู้สอน 1 คำถามต่อคาบเรียน โดยการเขียนประโยคคำถามที่ต้องการจะรู้เกี่ยวกับมาเฟียแล้วนำมาให้ ครูแบบลับๆ หรือส่งข้อความมาทางเฟสบุ๊คหรือไลน์ เช่น How tall are mafia ?

**ตำรวจ (Police)** มีหน้าที่ชี้ตัวว่าคนไหนคือมาเฟียจากการคาดคะเนของตัวเอง ซึ่งแต่ละ คาบตำรวจจะต้องสังเกตและเลือกผู้ต้องสงสัย 1 คน เพื่อระบุว่าคนนั้นคือมาเฟีย โดยการเขียนข้อความถาม คุณครู Is Phufah Mafia ?

**หมอ (Doctor)** จะต้องเลือก 1 คน ที่ต้องการจะปกป้องเพื่อไม่ให้ถูกฆ่าตาย ซึ่งหมอจะต้อง เลือกคนที่คิดว่าน่าจะโดนหมายหัวจากมาเฟีย เมื่อมาเฟียเลือกฆ่าคนที่หมอเลือก คนนั้นก็จะมีไม่ตาย

**นักล่า (Hunter)** จะต้องเลือกเป้าหมาย 1 คน และทำอย่างไรก็ได้ให้เป้าหมายถูกเข้าใจผิด คิดว่าเป็นมาเฟีย แล้วถูกชาวบ้านประหารหรือโหวตออกจากเกม ถ้าเป้าหมายของนักล่าถูกฆ่าตายด้วยวิธี อื่น เช่นถูกมาเฟียฆ่า นักล่าก็จะกลายเป็นชาวบ้านปกติ

**ชาวบ้าน (Villager)** จะมีหน้าที่โหวตในแต่ละสัปดาห์ว่าใครคือมาเฟีย คนที่ชาวบ้าน ลงคะแนนเสียงเลือกมากที่สุด จะถูกประหารหรือออกจากเกมไป นอกจากนั้นชาวบ้านยังสามารถช่วยกันคิด ประมวลผล โดยการร่วมมือร่วมใจหาว่าใครคือมาเฟีย ช่วยนักสืบหาคำถาม และสังเกตพฤติกรรมของ เพื่อนๆว่าใครคือมาเฟียไปด้วย

3.5 ตรวจสอบคุณภาพของกิจกรรมเกมแบบ 5E โดยเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความ ถูกต้อง ความครอบคลุมของเนื้อหาและกิจกรรมที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เพื่อแก้ไขและให้ข้อเสนอแนะ

3.6 แก้ไข ปรับปรุงกิจกรรมเกมแบบ 5E ในภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

3.7 จัดทำแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมเกมแบบ 5E ตามเกณฑ์การประเมิน ระดับคุณภาพและความเหมาะสมด้วยแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

ระดับความเหมาะสม	ระดับคะแนนเฉลี่ย
มากที่สุด	4.51-5.00
มาก	3.51-4.50
ปานกลาง	2.51-3.50
น้อย	1.51-2.50
น้อยที่สุด	1.00-1.50

โดยใช้เกณฑ์ความเหมาะสมรายชื่อที่มีค่าเฉลี่ย 3.51 ขึ้นไป จึงจะถือว่าเป็นกิจกรรมเกมที่ใช้ได้

3.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมเกมแบบ 5E ใน ภาษาอังกฤษของชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พร้อมแบบประเมินกิจกรรมเกมแบบ 5E ชนิดมาตราส่วนประมาณ



ค่า (Rating Scales) 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคอร์ท (Likert) เสนอผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านเพื่อพิจารณาความสมบูรณ์และความถูกต้องของเนื้อหา ความสอดคล้องและครอบคลุม

3.9 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และกิจกรรมเกมแบบ 5E ที่แก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try-out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 จำนวน 45 คน ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนบางปะอิน “ราชานุเคราะห์ ๑” เพื่อหาข้อบกพร่องเกี่ยวกับเวลาที่ใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนและเนื้อหาในแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และกิจกรรมเกม

3.10 นำกิจกรรมเกมที่ปรับปรุงแล้วไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างต่อไป

#### 4. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ประกอบด้วย แบบทดสอบจำนวน 1 ฉบับ และแบบสอบถามความพึงพอใจจำนวน 1 ฉบับ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

4.1 แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ

4.2 แบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน 10 ข้อ

#### 5. การรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจาก แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนรู้ โดยผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง ซึ่งแบ่งเป็น 3 ระยะ คือ

5.1 ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนและวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นต่อไป

5.2 ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมแบบ 5E จำนวน 8 แผน

5.3 ทดสอบหลังเรียน (Post-test) เมื่อสิ้นสุดการดำเนินการจัดการเรียนรู้ทั้ง 6 แผนแล้ว

#### 6. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

6.1 การหาค่าความเที่ยงตรง (Validity) ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สูตรดัชนีค่าความสอดคล้อง IOC ดังนี้ (สมนึก ภัททิยชนี. 2550 : 220)

6.2 สถิติทดสอบสมมุติฐาน เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมแบบ 5E ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 ใช้สูตร t – test (Dependent Samples) ดังนี้ (สมนึก ภัททิยชนี. 2551: 69)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$



เมื่อ	t	แทน	ค่าสถิติที่จะใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤติ
	D	แทน	ค่าผลต่างระหว่างคู่คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน
	N	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่างหรือจำนวนคู่คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน
	df	แทน	ความเป็นอิสระมีค่าเท่ากับ $N - 1$

## 8. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมแบบ 5E ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบางปะอิน “ราชานุเคราะห์ ๑” ผู้ศึกษาค้นคว้าได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของนักเรียนก่อน และหลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมแบบ 5E ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ลักษณะการเรียนรู้	n	$\bar{X}$	S.D.	$\sum D$	$\sum D^2$	t
ก่อนเรียน	45	27.33	2455	299	2455	16.35*
หลังเรียน	45	34.45	1.646			

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า หลังการเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกม นักเรียนมีผลการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 2 ผลของการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมแบบ 5E

รายการ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลความหมาย
1. กิจกรรมเกมแบบ 5E (เกมมาเฟีย) ช่วยให้วิชาภาษาอังกฤษน่าเรียนมากยิ่งขึ้น	4.61	0.62	มากที่สุด
2. การเรียนการสอนสนุกสนาน	4.71	0.69	มากที่สุด
3. เกมมีความทันสมัย และเข้าใจง่าย	3.82	1.19	มาก
4. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	3.40	1.26	ปานกลาง
5. นักเรียนสนใจในเนื้อหาที่ครูกำลังสอนมากขึ้น	3.68	1.30	มาก
6. นักเรียนชอบการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมแบบ 5E (เกมมาเฟีย)	3.48	1.17	มาก
7. กิจกรรมเกมแบบ 5E (เกมมาเฟีย) ช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาที่เรียนได้ดีกว่าเดิม	3.66	1.27	มาก
8. นักเรียนอยากเรียนวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น	3.68	1.30	มาก



รายการ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	แปลความหมาย
9. กิจกรรมเกมแบบ 5E (เกมมาเฟีย) มีประโยชน์ต่อนักเรียน	3.52	1.43	มาก
10. กิจกรรมเกมแบบ 5E (เกมมาเฟีย) เหมาะสมกับนักเรียนมากเพียงใด	3.48	1.27	มาก
<b>รวมเฉลี่ยทั้งหมด</b>	<b>3.67</b>	<b>1.2</b>	<b>มาก</b>

จากตาราง 2 พบว่า ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมแบบ 5E ภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.67$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ ข้อที่มีความพึงพอใจในระดับดีมากเรียงตามลำดับ คือ การเรียนการสอนสนุกสนาน ( $\bar{X} = 4.71$ ) รองลงมาคือ กิจกรรมเกมแบบ 5E (เกมมาเฟีย) ช่วยให้ความรู้ภาษาอังกฤษน่าเรียนมากยิ่งขึ้น ( $\bar{X} = 4.61$ ) และน้อยที่สุดคือระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม ( $\bar{X} = 3.40$ )

## 9. สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

### สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาค้นคว้าการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมแบบสืบสาวเหตุปัจจัย 5E เพื่อเสริมแรงจูงใจและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบางปะอิน “ราชานุเคราะห์ ๑” สรุปผลได้ดังนี้ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบางปะอิน “ราชานุเคราะห์ ๑” หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมแบบ 5E มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

### อภิปรายผล

1. จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมแบบสืบสาวเหตุปัจจัย 5E มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมแบบสืบสาวเหตุปัจจัย 5E ส่งผลให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนมากยิ่งขึ้นทำให้คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมากขึ้นกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้ อาจจะเป็นเนื่องมาจากการจัดกิจกรรมตามแผนการเรียนรู้ที่มีการปรับปรุงและพัฒนามากขึ้น ทั้งการใช้สื่อเพลง กิจกรรมกลุ่ม และเกมในแผนการเรียนรู้ ทำให้กิจกรรมเกมแบบ 5E มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดี ต่อการเรียนภาษาและเกิดการพัฒนาการเรียนภาษาอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งได้สอดคล้องกับงานวิจัยของ เตือนใจ เฉลิมกิจ. (2545) ได้ศึกษาผลการจัด กิจกรรมการ





เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เกมบัตรคำ ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกม บัตรคำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 โดยประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเท่ากับ 78.15/76.92 ซึ่งศึกษาผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและเจตคติต่อวิชา ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมจำนวนร้อยละ 86.67 มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผ่านเกณฑ์คะแนนร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม นอกจากนั้นอาจเป็นเพราะผู้วิจัยจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่เหมาะสมกับเพศ อายุของนักเรียน โดยมีเกมมาประกอบ ในการสอน เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกด้านการสะกดคำ ด้านความหมาย และด้านการนำไปใช้ในรูปประโยค ขณะที่เล่น เกม ในรูปแบบที่หลากหลายสอดคล้องกับแนวคิดของ นริสา กัลยา. (2552) ที่กล่าวว่าเกมที่ นำมาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนมีลักษณะแตกต่างกันหลายรูปแบบ ดังนั้นการเลือกเกมมาใช้ในการสอนที่จะทำให้ประสบความสำเร็จนั้น สิ่งที่ต้องคำนึงคือ จุดประสงค์ของเกมที่สอดคล้องกับเนื้อหาที่ใช้สอน จำนวนผู้เล่น สถานที่ความสามารถของผู้เล่นความเหมาะสมของระดับชั้นเรียน วุฒิภาวะและอายุของผู้เล่น

2. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมแบบ 5E เสริมเข้าไป โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในสูงสุดได้แก่ การเรียนการสอนมีความสนุกสนาน เมื่อเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมแบบ 5E ประกอบ รองลงมาคือ กิจกรรมเกมแบบ 5E (เกมมาเฟีย) ช่วยให้วิชาภาษาอังกฤษน่าเรียนมากยิ่งขึ้น เกมมีความทันสมัย และเข้าใจง่าย และระยะเวลาในการจัดกิจกรรมเป็นลำดับสุดท้าย แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมแบบ 5E ทำให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจในการภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้อาจเป็นเพราะกิจกรรมการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ทำให้ผู้เรียนมีกิจกรรม ที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนทำสิ่งที่ ได้รับความหมายหรือต้องการปฏิบัติกิจกรรมให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ โดยมี ครูผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกหรือให้คำแนะนำปรึกษาซึ่งต้องคำนึงถึงการทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจ ในการเรียนหรือการปฏิบัติงาน และมีความชื่นชอบและกระตือรือร้นในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น นักเรียนเกิดความสนุกสนาน และชอบเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้นทั้งจากการตอบแบบสอบถามและการสังเกตของครูผู้สอน

### ข้อเสนอแนะ

1. เนื้อหาในเกมควรใช้เนื้อหาหรือโครงสร้างประโยคที่ไม่ซับซ้อน และเหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน เพราะถ้าใช้เนื้อหายากเกินไป นักเรียนจะเล่นเกมไม่สนุก 1.3 การควบคุมผู้เรียนให้อยู่ในกฎกติกาของเกมค่อนข้างยาก จึงต้องมีการวางกติกาและกิจกรรมอย่างชัดเจน ต้องอธิบายเกมอย่างละเอียดเพราะเนื้อหาของเกมค่อนข้างใหม่และซับซ้อน

2. ควรมีการทำบอร์ดเกม สื่อ อย่างเห็นได้ชัดเพื่อการจัดสรรกิจกรรมให้ง่ายมากยิ่งขึ้น





## 10. เอกสารอ้างอิง

- จินตนา พรหมเมตตา. (2548). การพัฒนาแผนการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมและเพลง  
ของนักเรียน. การศึกษาค้นคว้าอิสระ กศ.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- เดือนใจ เฉลิมกิจ. (2545). เกมภาษาอังกฤษสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ : หน้าต่างสู่โลกกว้าง.
- นริสา กัลยา. (2552). การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกม. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท. (สาขาวิชาหลักสูตรการสอน). บัณฑิต  
วิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- บุญชม ศรีสะอาด. (2541). การพัฒนาการสอน. กรุงเทพฯ : ชมรมเด็ก.
- สงบ ลักษณะ. (2533). จากหลักสูตรสู่แผนการสอน. กรุงเทพฯ : สุทธิสารการพิมพ์.
- Collier, Catherine. (2001). Education Resources Information Center, **Separating Difference &  
Disability**, ERIC. Retrieved May 1, 2017, from  
[http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/search/ simpleSearch.jsp?](http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/search/simpleSearch.jsp?)
- Graddol, D. (2006). **English next: Why global English may mean the end of English as a  
foreign language**. Retrieved April 1, 2017, from <https://goo.gl/uou5dt>.
- Kemmis, S., and Mc Taggart, R., (1982). **The Action Research Planner**. (Third Edition 1988),  
Deakin University Press, Victoria.



ชื่อผลงานวิจัย	การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเศรษฐีประกอบการสอนของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดชุมพลนิกายาราม อำเภอบางปะอิน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา
ชื่อผู้วิจัย	นางสาวขวัญชนก นพแก้ว
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์เนตรนิภา เจียมศักดิ์
อีเมลผู้วิจัย	Kwanracha@gmail.com
สถาบันการศึกษา	คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดชุมพลนิกายาราม อำเภอบางปะอิน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมเศรษฐีประกอบการสอน 2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเศรษฐีประกอบการสอน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนวัดชุมพลนิกายาราม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 37 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 1 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 ชั่วโมง รวม 5 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนด้วย t-test แบบ dependent แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้เกมเศรษฐีด้วยค่าสถิติที่ใช้ในการวิจัยคือ ค่าเฉลี่ยร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัย พบว่า

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังได้รับการเรียนการสอนโดยใช้เกมเศรษฐี สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าเฉลี่ยร้อยละเท่ากับ 11.03

2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้เกมเศรษฐี โดยมีค่าเฉลี่ยร้อยละเท่ากับ 4.84 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.94

**คำสำคัญ :** คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ เกมเศรษฐี



## 1. บทนำ

การเรียนการสอนภาษาอังกฤษหรือภาษาใหม่ใด ๆ ก็ตามความรู้ในเรื่องคำศัพท์เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีความสำคัญ (McCarthy, 1997 : 73) การจดจำคำศัพท์ได้เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนรู้ภาษาที่สองเพราะคำศัพท์มีบทบาทที่สำคัญต่อความสำเร็จในการเรียนในชั้นเรียน (Krashen & Terrel, 1983 : 12) และไม่ต้องไปกว่าการเรียนรู้เรื่องไวยากรณ์หรือโครงสร้างประโยค ตลอดจนความรู้ในเรื่องวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ผู้เรียนส่วนใหญ่มักจะให้ความสนใจในเรื่องการเรียนรู้คำศัพท์ก่อนเป็นอันดับแรก ทั้งนี้เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญส่วนหนึ่งในการเรียนภาษาและเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเรียนรู้ทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียน ซึ่งสามารถช่วยให้สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ดังนั้นการเรียนรู้คำศัพท์จึงสมควรให้ความสำคัญเทียบเท่ากับองค์ประกอบการเรียนรู้อื่นๆ (กรมวิชาการ, 2551:6)

เกมการศึกษามีประโยชน์ในการกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจภาษาอังกฤษมากขึ้น และหากครูผู้สอนสามารถเลือกสรรหรือดัดแปลงให้เกมนั้นมีความเหมาะสมกับวัย และระดับชั้นของนักเรียนโดยคำนึงถึง ความยากง่ายของคำศัพท์ แบบประโยคที่ใช้ ตลอดจนวิธีการในการเล่นที่สนุกสนาน เหมาะสมและมีความน่าสนใจ ด้วยเหตุนี้ครูผู้สอนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาจึงควรที่จะได้ตระหนักถึงความสำคัญในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนเป็นอย่างมาก เช่น สอนอย่างไรให้นักเรียนรักและสนุกกับวิชาภาษาอังกฤษ การสอนให้มี

วิธีการหรือการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมหรือเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ สร้างบรรยากาศในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่สนุกสนาน มีชีวิตชีวา ดังนั้นการนำเกมมาใช้เป็นสื่อในการเรียนการสอนจึงนับว่ามีประโยชน์อย่างยิ่งเนื่องจากการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่ผ่านมาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ อยู่ในเกณฑ์ต่ำ(กรมวิชาการ, 2551 : 2) ทั้งนี้สืบเนื่องมาจากการที่นักเรียนขาดความสนใจในการเรียนรู้ ครูส่วนมากมักสอนคำศัพท์แบบเน้นการบันทึกท่องจำ จึงทำให้นักเรียนขาดความสนุกสนานไม่เข้าใจ การสอนจะเน้นตัวครูเป็นสำคัญ ปฏิบัติตามคำสั่งของครู จึงทำให้นักเรียนมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ การเรียนรู้คำศัพท์จึงไม่สามารถนำไปใช้ในการสื่อสารที่ถูกต้องและเหมาะสม ขาดการฝึกทักษะการนำคำศัพท์ไปใช้ในชีวิตประจำวันจนเกิดเป็นนิสัย (กรมวิชาการ, 2551 : 2)

จากการศึกษาปัญหาและเทคนิควิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น และประกอบกับผู้วิจัยในฐานะครูฝึกสอนวิชาภาษาอังกฤษจึงสนใจที่จะศึกษาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเศรษฐกิจประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดชุมพลนิกายาราม อำเภอบางปะอิน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เป็นวิธีที่เหมาะสมที่จะนำมาใช้สอนคำศัพท์ในหน่วยการเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยเลือกการใช้เกมเศรษฐกิจเข้ามาเป็นสื่อประกอบการสอนเพราะเป็นเกมที่ทุกคนมีความคุ้นเคย และง่ายต่อการอธิบายวิธีการเล่น อีกทั้งยังสามารถนำมาพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษให้เด็กเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน อีกทั้งเพื่อกระตุ้นและสร้างความสนใจของนักเรียนให้เกิดแรงจูงใจใฝ่เรียนรู้ อยากเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาการภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น



## 2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดชุมพลนิกายาราม อำเภอ บางปะอิน จังหวัด พระนครศรีอยุธยา ก่อนและหลังการสอนโดยใช้ เกมเศรษฐกิจประกอบ

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดชุมพลนิกายาราม อำเภอ บางปะอิน จังหวัด พระนครศรีอยุธยา ต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเศรษฐกิจประกอบการสอน

## 3. วิธีการดำเนินงานวิจัย

### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

#### 1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดชุมพลนิกายาราม อำเภอ บางปะอิน จังหวัด พระนครศรีอยุธยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 3 ห้อง รวมทั้งหมด 102 คน

#### 2. กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดชุมพลนิกายาราม อำเภอ บางปะอิน จังหวัด พระนครศรีอยุธยา จำนวน 1 ห้อง เป็นจำนวน 38 คนซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

### เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนวัดชุมพลนิกายารามโดยใช้เกมเศรษฐกิจ จำนวน 3 แผนการเรียนรู้

#### 1.1 Unit 6: Locations

จำนวน 3 ชั่วโมง

Topic: Place

Topic: Place

Topic: Preposition of place

#### 1.2 แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน จำนวน 2 ชั่วโมง

2. แบบทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ก่อนเรียน (Pre- test) และหลังเรียน (Post –test)



## การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเศรษฐี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สร้างขึ้นโดยยึดสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด จากหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 จำนวน 5 แผน ซึ่งมีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

1.1 วิเคราะห์คำอธิบายรายวิชา เพื่อประโยชน์ในการกำหนดหน่วยการเรียนรู้และรายละเอียดของแต่ละหัวข้อของแผนการจัดการเรียนรู้

1.2 วิเคราะห์จุดประสงค์รายวิชาและมาตรฐานรายวิชา เพื่อนำมาเขียนเป็นจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยให้ครอบคลุมพฤติกรรมทั้งด้านความรู้ ทักษะ / กระบวนการ เจตคติและค่านิยม

1.3 วิเคราะห์สาระการเรียนรู้ โดยเลือกและขยายสาระที่เรียนรู้ให้สอดคล้องกับผู้เรียน ชุมชน และท้องถิ่น รวมทั้งวิทยาการและเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่จะประโยชน์ต่อผู้เรียน

1.4 วิเคราะห์กระบวนการจัดการเรียนรู้(กิจกรรมการเรียนรู้) โดยเลือกรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

1.5 วิเคราะห์กระบวนการประเมินผล โดยเลือกใช้วิธีการวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

1.6 วิเคราะห์แหล่งการเรียนรู้ โดยคัดเลือกสื่อการเรียนรู้และแหล่งการเรียนรู้ ทั้งในและนอกห้องเรียนให้เหมาะสมสอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้

2. แบบทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ก่อนเรียน (Pre- test) และหลังเรียน (Post –test) มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศหรือหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

2.2 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด กับจุดประสงค์ การเรียนรู้ในเรื่องที่ต้องการสร้างแบบทดสอบจากแผนการจัดการเรียนรู้

2.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ต้องการจริงจำนวน 20 ข้อ โดยให้ครอบคลุมเนื้อหาและจุดประสงค์

2.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่สร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะ

2.5 ผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม โดยวิธีของโรวินลลี (Rovinelli) และ แฮมเบลตัน (R.K. Hambletan)

2.6 นำคะแนนที่ผู้เชี่ยวชาญลงความเห็นมาหาค่า IOC ของข้อสอบรายข้อ ดังนี้ คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ทำการทดสอบหาความเชื่อมั่น



2.7 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบกับนักเรียนที่มีลักษณะคล้ายกับกลุ่มตัวอย่าง

2.8. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้รับการแก้ไขแล้วไปทดลองกับนักเรียนที่มีลักษณะคล้ายกับกลุ่มตัวอย่าง นำผลการทดลองมาหาคุณภาพของข้อสอบ หาค่าความยาก (P) และค่าอำนาจจำแนก (B) แล้วเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากระหว่าง .20 ถึง .80 หาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับอีกครั้ง ค่าอำนาจจำแนก คือ ประสิทธิภาพในการจำแนกผู้ตอบเป็นกลุ่มสูงกับกลุ่มต่ำ เขียนแทนด้วย สัญลักษณ์ "r" มีค่าตั้งแต่ ( 0 - 1.00 ) r ที่เหมาะสม  $r > 0.20$

2.9 จัดพิมพ์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพเป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อใช้จริง

#### 4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง คือ วัดความรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนเรียน (Pre- test) และ หลังเรียน (Post- test) โดยใช้แบบทดสอบความรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ การวิเคราะห์ข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลในการทดลองภาคสนามเป็นข้อมูลเชิงปริมาณ การวิเคราะห์ข้อมูลจึงอาศัยค่าสถิติ ซึ่งค่าสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล มีดังนี้

1. การวิเคราะห์ความสอดคล้องของวัตถุประสงค์กับเนื้อหาวิชาและกิจกรรม โดยใช้สูตร

$$IOC = \frac{\sum X}{N}$$

IOC คือ ดัชนีความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์กับเนื้อหาวิชาและกิจกรรม

$\sum X$  คือ ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N คือ จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2. การวิเคราะห์ข้อมูลของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

- 2.1 การวิเคราะห์หาค่าความยากง่ายของข้อสอบรายข้อ โดยใช้สูตร

$$P = \left[ \frac{R_H + R_L}{f} \right]$$

P คือ ความยากง่ายของข้อสอบรายข้อ

R<sub>H</sub> คือ จำนวนผู้ที่อยู่ในกลุ่มสูงที่ทำข้อสอบนั้น ๆ ถูก

R<sub>L</sub> คือ จำนวนผู้ที่อยู่ในกลุ่มต่ำที่ทำข้อสอบนั้น ๆ ถูก

f คือ จำนวนคนในแต่ละกลุ่มที่ต้องมีจำนวนเท่ากัน



2.2 การวิเคราะห์ข้อมูลของแบบทดสอบเป็นรายข้อเพื่อหาค่าอำนาจจำแนกโดยใช้สูตร

$$r = (RH - RL)$$

r คือ ค่าอำนาจจำแนก

RH คือ จำนวนผู้ที่อยู่ในกลุ่มสูงที่ทำข้อสอบนั้นๆ ถูก

RL คือ จำนวนผู้ที่อยู่ในกลุ่มต่ำที่ทำข้อสอบนั้นๆ ถูก

f คือ จำนวนคนในแต่ละกลุ่มที่ต้องมีจำนวนเท่ากัน

### สถิติที่ใช้ในการวิจัย

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล การหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ (t-test แบบ Dependent) เพื่อเปรียบเทียบความรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ก่อนเรียนและหลังเรียน และร้อยละความก้าวหน้าของผลการเรียนรู้ เพื่อเปรียบเทียบความก้าวหน้าของผลการเรียนรู้ซึ่งพิจารณาได้จากผลคะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานปฏิบัติ (Task-based Learning)

## 5. ผลการวิจัยและอภิปรายผล

### ผลการวิจัย

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์เฉลี่ยก่อนและหลังการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเศรษฐีพบว่าหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 มีค่าเฉลี่ยก่อนและหลังได้รับการใช้เกมเศรษฐี เท่ากับ 4.14 และ 11.03 ตามลำดับ โดยมีค่าร้อยละความก้าวหน้าของความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผ่านเกณฑ์ พบว่า

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังได้รับการเรียนการสอนโดยใช้เกมเศรษฐี สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าเฉลี่ยร้อยละเท่ากับ 11.03

2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้เกมเศรษฐี โดยมีค่าเฉลี่ยร้อยละเท่ากับ 4.84 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.94

### อภิปรายผล

1. แผนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเศรษฐีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80/80 ซึ่งเป็นตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ แสดงว่าแผนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเศรษฐีการเรียนการสอนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีกิจกรรมเกมที่เหมาะสมกับวัย ความสนใจและความสามารถของผู้เรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาและเกิดการพัฒนาการเรียนภาษาอย่างมีประสิทธิภาพ ไม่เพียงแต่วิธีการ





จัดการเรียนรู้เท่านั้นที่จะส่งผลต่อความสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน สื่อการเรียนการสอน ก็เป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งเช่นกันที่ช่วยให้นักเรียนเข้าใจการเรียนภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายของกรมวิชาการ ที่กำหนดไว้ว่า (2551 : 127) เกมเป็นสิ่งที่เร้าความสนใจให้นักเรียนอยากเรียน ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นช่วยย้ายสิ่งที่เรียนไปแล้วทั้งด้านตัวอักษร การออกเสียง การฟัง การพูดคำศัพท์ การ สะกดตัวอักษร และการอ่าน ตลอดทั้งรูปประโยคเกมต่าง ๆ สามารถนำสิ่งที่ปัญหาจากการเรียน ภาษาอังกฤษของนักเรียนมาฝึกซ้ำในรูปของการเล่น ฝึกความฉับไวในความคิด การทำความเข้าใจในการ ปฏิบัติตามคำสั่งและการใช้ภาษาอย่างอัตโนมัติ ส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษา

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังใช้วิธีสอน โดยใช้เกมเศรษฐกิจสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีร้อยละเท่ากับ 11.03 แสดงว่าผลการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นนั้นสามารถส่งเสริมผลการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้สูงขึ้นได้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะแบบทดสอบการวัดผล สัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้ยึดตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้น พื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เกี่ยวกับสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐาน, 2552 : 1-71) ซึ่งเน้นในเรื่องการปฏิบัติตามคำสั่ง คำแนะนำ คำขอร้อง คำแนะนำง่าย ๆ ที่ใช้ใน ห้องเรียน การสะกดคำการอ่านออกเสียง คำกลุ่มคำ ประโยคถูกต้องตามหลักการอ่านให้ข้อมูลเกี่ยวกับ ตนเอง ใช้ถ้อยคำน้ำเสียง และกิริยา ให้ข้อมูลความรู้สึกเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว ใช้คำสั่ง คำขอร้อง และให้คำแนะนำ โดยใช้คำศัพท์เหมาะสมกับวัย บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ การใช้ภาษาในการฟัง พูดท่าทำประกอบ และนำเสนอด้วยการพูดเขียนอย่างสุภาพ เข้า ร่วมกิจกรรมทางภาษา อ่าน พูด ในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน และสถานศึกษา รวบรวมคำศัพท์ที่ เกี่ยวข้องใกล้ตัว โดยใช้วิธีการประเมินผลโดยการให้นักเรียนแบบทดสอบการเขียนสะกดคำ การบอก ความหมายของคำศัพท์ และการใช้คำศัพท์ในประโยค โดยใช้เกมประกอบ เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้อง สอดคล้องกับงานวิจัยของ จริญญาพร ศรีพิทักษ์พลรบ และรุ่งทิพย์ ดาจำง (2551 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยใช้เกมประกอบและการสอนตามคู่มือครู ผลการวิจัยพบว่า ผลการ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนและการสอน ตามคู่มือครูของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบ การสอน มีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญที่ ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐาน และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของโอเนล (O'Neil, 1981 : 4637 - A) ได้ทำ การวิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมแข่งขัน ซึ่งมีการให้รางวัลกับ กลุ่มที่เรียนโดยใช้การสอนแบบเดิมพบว่าไม่มีความแตกต่างระหว่างสองกลุ่ม ผู้วิจัยกล่าวว่าบรรยากาศใน ชั้นเรียนของกลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมมีการช่วยเหลือกันในการเรียนมากกว่ากลุ่มที่เรียนแบบเดิมปัญหา เรื่องระเบียบวินัยเกือบจะหมดไปนักเรียนสนใจ ในเนื้อหาวิชามากขึ้นและแสดงออกถึงความเชื่อมั่นว่าพวก



เขาเรียนรู้ได้มากกว่า ดังนั้นสำหรับชั้นเรียนที่มีปัญหาด้านความประพฤติการสอนโดยใช้เกม จึงอาจช่วยแก้ปัญหาให้ได้

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเศรษฐี โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในสูงสุดได้แก่ ความพึงพอใจการใช้เกมเศรษฐีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนวัดชุมชนนิยายาราม ภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{X} = 4.84$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ด้านที่มีความพึงพอใจในระดับดีมากเรียงตามลำดับ คือ ด้านบรรยากาศ ( $\bar{X} = 5.76$ ) และน้อยที่สุดคือด้านวิทยากร ( $\bar{X} = 4.54$ ) แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเศรษฐีทำให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้อาจเป็นเพราะกิจกรรมการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ทำให้ผู้เรียนมีกิจกรรมที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนทำสิ่งที่ได้รับมอบหมายหรือต้องการปฏิบัติกิจกรรมให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ โดยมีครูผู้สอนเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกหรือให้คำแนะนำปรึกษาซึ่งต้องคำนึงถึงการทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียนหรือการปฏิบัติงาน (ศุภสิริ โสมาเกตู, 2548 : 155) สอดคล้องกับงานวิจัยของ บลูม (Bloom อ้างถึงใน ยมลรัตน์ เลหาบุตร, 2555 : 57) ที่มีความเห็นว่า ถ้าสามารถจัดให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมตามที่ตนเองต้องการ ก็น่าจะคาดหวังได้แน่นอนว่านักเรียนทุกคนได้เตรียมใจสำหรับกิจกรรมที่ตนเองเลือกนั้นด้วยความกระตือรือร้น พร้อมทั้งความมั่นใจ เราสามารถสังเกตเห็นความแตกต่างของความพร้อมด้านจิตใจได้ชัดเจนจากการปฏิบัติของนักเรียนต่องานที่เป็นวิชาบังคับกับวิชาเลือก หรือจากสิ่งนอกโรงเรียนที่นักเรียนอยากเรียน เช่น การขับรถยนต์ ดนตรีบางชนิด เกม หรืออะไรบางอย่างที่นักเรียนอาสาสมัครและตัดสินใจได้โดยเสรีในการเรียน การมีความกระตือรือร้นและความสนใจเมื่อเริ่มเรียน จะทำให้นักเรียนเรียนได้เร็วและประสบความสำเร็จสูง สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุภาษิต พาณยง (2555 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสวนรัฐวิทยา กรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการศึกษาอยู่ในระดับมาก รวมทั้งสอดคล้องกับงานวิจัยของสิริวรรณ ไจกระเสน (2554 : 3) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ โดยใช้เกมวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองบัว จังหวัดลำพูน ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการสอนทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์โดยใช้เกมวิทยาศาสตร์ อยู่ในระดับมากที่สุด



## 6. เอกสารอ้างอิง

กรมวิชาการ. (2551). **กระบวนการเรียนรู้และยุทธศาสตร์การเรียนรู้**. กรุงเทพฯ :เดอะมาสเตอร์กรุ๊ป  
แมนเนจเม้นท์ จำกัด.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ :  
โรงพิมพ์ชุมนุม สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

ณัฐวราพร เปลี้นปราณ,ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุทัศน์ นาคจัน(2558). **การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ  
โดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี  
จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ระดับมัธยมศึกษา**. เพชรบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.

ทีศนา แคมมณี. (2551). **ศาสตร์การสอน**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นพเก้า ณ พัทลุง. (2548). **การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา**. สงขลา:  
มหาวิทยาลัยทักษิณ

บัญชา อึ้งสกุล. (2545). **การวางแผนการทำวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้**. วารสารวิชาการ, 5(12), 48-53.

สำลี รักสุทธิ. (2546). **คู่มือการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ตามเกณฑ์ใหม่ของ กค. กรุงเทพฯ:พัฒนา  
ศึกษา**

Dewey, J. (1963). **Experience and Education**. New York: Collier Books.

O'Neil, J. M. (1981). **Paltrers of gender role conflict and strain: Sexism and fear of felinity in men's  
lives**.**The Personnel and Guidance Journal**, 60 : 203-210.



ชื่อผลงานวิจัย	การวิจัยการพัฒนาการอ่านออกเสียงสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค การเรียนรู้การอ่านสะกดคำตามหลักโฟนิกส์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดสว่างอารมณ์
ผู้วิจัย	นายภคพล ธรรมประทีป
อีเมลผู้วิจัย	parkzarca1@gmail.com
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ (1) ศึกษาผลการพัฒนาการทักษะอ่านออกเสียงสะกดคำ  
ภาษาอังกฤษของนักเรียน (2) ศึกษาวิธีการสร้างและหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียง  
สะกดคำภาษาอังกฤษ ดำเนินการโดยใช้แบบแผนการวิจัยกลุ่มเดี่ยว กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดสว่างอารมณ์ จำนวน 20 คนที่ได้มาโดยวิธีสุ่มเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่  
ใช้ในการทำวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการอ่านตามหลักโฟนิกส์ แบบทดสอบก่อนเรียน  
และหลังเรียนและแบบประเมินความพึงพอใจในการจัดทำวิจัย การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และค่า  
การทดสอบค่า t-test ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนที่ได้เรียนรู้โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้การอ่านสะกดคำตามหลักโฟนิกส์  
(Phonics) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5
2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อประโยชน์ที่ได้รับจากการทำวิจัยโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับร้อยละ  
4.9 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.29

**คำสำคัญ :** การเรียนรู้คำศัพท์ การอ่านสะกดคำ ภาษาอังกฤษ โฟนิกส์



## 1. ความเป็นมาและความสำคัญของการวิจัย

หลักสูตรแกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา  
ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้  
ภาษาต่างประเทศ สื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อ ในระดับที่  
สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลกและสามารถ  
ถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ อีกทั้งยังกำหนดคุณภาพของผู้เรียน  
เมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในด้านการออกเสียง คือ “อ่านออกเสียงประโยค ข้อความ นิทาน และบท  
กลอนสั้น ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน” (สำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ), 2551: 1-3)

อย่างไรก็ตาม คนไทยนั้นมีปัญหามากมายในการออกเสียงภาษาอังกฤษ เนื่องจากความแตกต่าง  
ระหว่างระบบเสียงภาษาอังกฤษกับระบบเสียงภาษาไทย ดังนั้นการที่จะให้ผู้เรียนสามารถออกเสียงได้  
ถูกต้องใกล้เคียงกับเจ้าของภาษาและป้องกันมิให้ผู้เรียนออกเสียงผิดจึงควรสร้างพื้นฐานและปลูกฝังลักษณะ  
นิสัยในการออกเสียงให้ผู้ถูกต้องชัดเจนตั้งแต่เด็กในระยะเริ่มต้นหรือประถมศึกษา (จิรนนท์ เมฆวงษ์, 2547 :  
2) ซึ่งวิธีการจัดการเรียนรู้ที่นิยมใช้ คือการอ่านออกเสียงสะกดคำ(Phonics)เป็นหลักการถอดรหัสเสียงและ  
การผสมเสียงตัวอักษร ผู้เรียนจะต้องเข้าใจเสียงของตัวอักษรต่างๆและออกเสียงเหล่านั้นให้ได้อย่างถูกต้อง  
จึงจะสามารถผสมเสียงออกมาเป็นคำได้เช่น คำว่า cat จะสอนให้รู้จักตัว “c” จากเสียงของมันคือเสียง “ค”  
ตัว “a” เป็นเสียง “แอะ” และตัว “t” เป็นเสียง “ท” และผสมเสียงกันเป็น “ค-แอะ-ท แคท” (ดวงใจ ตั้งสง่า,  
2555-2556)และเมื่อพิจารณาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่1  
โรงเรียนวัดสว่างอารมณ์ พบว่า นักเรียนมีผลการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในระดับต่ำ เนื่องจากขาด  
ทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำแต่จะใช้วิธีการจำคำศัพท์เป็นคำๆแล้วเขียนคำอ่านเป็นภาษาไทยกำกับไว้  
ทำให้ไม่สามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์ที่แตกต่างจากบทเรียนได้ ซึ่งเป็นปัญหาในการจัดการเรียนการสอน  
ภาษาอังกฤษและส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและผลการทดสอบระดับชาติ (O-net) อยู่ในระดับต่ำกว่า  
ระดับประเทศ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงจัดทำแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำ (Phonics) เพื่อพัฒนา  
นักเรียนให้มีพื้นฐานด้านการอ่านและเอื้อประโยชน์ต่อการเรียนในระดับสูงต่อไป

## 2. วัตถุประสงค์การวิจัย

1. ศึกษาผลการพัฒนาการทักษะอ่านออกเสียงสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียน
2. ศึกษาวิธีการสร้างและหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำภาษาอังกฤษ



### 3. ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาสำหรับนักเรียน ซึ่งมีขอบเขตของการศึกษา ดังนี้

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดสว่างอารมณ์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2561 โดยใช้เวลาจำนวน 5 คาบ คาบละ 50 นาที จำนวน 20 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องจากมีนักเรียนร้อยละ 90 ของนักเรียนทั้งชั้นเรียนอ่านออกเสียงสะกดคำไม่ได้

#### วิธีการดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัย เรื่อง การพัฒนาการอ่านออกเสียงสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้การอ่านสะกดคำตามหลักโฟนิกส์ (Phonics) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดสว่างอารมณ์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดสว่างอารมณ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยาเขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 40 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดสว่างอารมณ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยาเขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2561 จำนวน 20 คนโดยใช้วิธีการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องจากมีนักเรียนร้อยละ 80 ของนักเรียนทั้งชั้นเรียนอ่านออกเสียงสะกดคำไม่ได้

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ แบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ แผนการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนการสอนการสะกดคำตามหลัก phonic แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ และแบบประเมินความพึงพอใจโดยการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้การอ่านสะกดคำตามหลักโฟนิกส์ (phonics)

### 4. วิธีดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ทดสอบก่อนเรียนและบันทึกคะแนนรายบุคคล
2. นำแบบฝึกทักษะไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้



3. จัดกิจกรรมการเรียนรู้บทที่ 1 เรื่องเสียงพยัญชนะและพยัญชนะควบกล้ำ โดยเน้นย้ำ ซ้ำทวนเสียงพยัญชนะแต่ละเสียงจนนักเรียนจำได้
4. ทดสอบท้ายบทเรียนที่ 1 และบันทึกคะแนนรายบุคคลพร้อมบันทึกการสังเกต
5. จัดกิจกรรมการเรียนรู้บทที่ 2 เรื่องการอ่านออกเสียงสะกดคำและการออกเสียงพยัญชนะท้ายคำ โดยฝึกอ่านสะกดคำ จากตัวอย่างคำในเสียงสระแต่ละชุด
6. ทดสอบท้ายบทเรียนที่ 2 และบันทึกคะแนนรายบุคคลพร้อมบันทึกการสังเกต
7. จัดกิจกรรมการเรียนรู้บทที่ 3 เรื่องการลงเสียงเน้นหนักในคำ
8. ทดสอบท้ายบทเรียนที่ 3 และบันทึกคะแนนรายบุคคลพร้อมบันทึกการสังเกต
9. ทดสอบหลังเรียนและบันทึกคะแนนรายบุคคล

## 5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้วิจัยมีขั้นตอนในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้ วิเคราะห์ข้อมูลด้านปริมาณค่าสถิติพื้นฐานและวิเคราะห์ข้อมูลด้านคุณภาพด้วยการบรรยาย

สถิติที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

- สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย (x) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
- สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการทดสอบสมมุติฐาน ได้แก่ ค่าที (T-test) แบบ dependentกรณีกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระแก่กัน

## 6. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านออกเสียงสะกดคำภาษาอังกฤษ และผลการบันทึกการสังเกตการจัดการเรียนรู้เรื่องการอ่านออกเสียงสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้การอ่านสะกดคำตามหลักโฟนิกส์ (Phonics)

โดยคะแนนรวมผลสัมฤทธิ์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดสว่างอารมณ์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้การอ่านสะกดคำตามหลักโฟนิกส์ (Phonics) ปรากฏผลตามตารางดังนี้





ตารางที่ 1 ตารางแสดงผลวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดสว่างอารมณ์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้การอ่านสะกดคำตามหลักโฟนิกส์ (Phonics) ก่อนและหลังการทดสอบ

การทดสอบ	N	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig.
ก่อนเรียน	20	6.5	1.762	20.94	0.00*
หลังเรียน	20	16.1	1.791		

จากตารางที่ 1 พบว่าหลังการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้การอ่านสะกดคำตามหลักโฟนิกส์ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 แสดงว่าการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้การอ่านสะกดคำตามหลักโฟนิกส์ สามารถช่วยให้นักเรียนที่เรียนมีความสามารถในการเรียนสูงขึ้นจริง

ตารางที่ 2 ตารางวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดสว่างอารมณ์ที่มีต่อการจัดทำวิจัย

1. ความพึงพอใจด้านกระบวนการ ขั้นตอนการจัดกิจกรรม			
1.1. รูปแบบกิจกรรมการจัดกิจกรรม	4.59	0.59	มากที่สุด
1.2 ลำดับขั้นตอนในการจัดกิจกรรม	4.13	0.88	มาก
1.3 ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม	3.90	0.92	มาก
1.4 เอกสารและสื่อประกอบการจัดกิจกรรม	4.27	0.82	มาก
1.5 ความเหมาะสมของกิจกรรมการจัดกิจกรรม	4.45	0.80	มาก
2. ความพึงพอใจด้านการจัดการเรียนการสอน			
2.1 ครูขณะสอนมีกิริยามารยาทเรียบร้อย	4.68	0.71	มากที่สุด
2.2 ครูมีความสามารถในการดูแลและแก้ปัญหา	4.72	0.55	มากที่สุด
2.3 ครูสอนบรรยายภาคไม่เคร่งเครียด	4.50	0.80	มากที่สุด
3. ความพึงพอใจด้านสิ่งอำนวยความสะดวก			
3.1 สถานที่จัดกิจกรรม	4.68	0.56	มากที่สุด



3.2 มีการใช้อุปกรณ์อย่างเหมาะสม	4.72	0.45	มากที่สุด
<b>4. ความพึงพอใจด้านคุณภาพการจัดกิจกรรม</b>			
4.1 ท่านได้รับประโยชน์จากการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างคุ้มค่า	4.90	0.29	มากที่สุด
4.2 ท่านสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน	4.90	0.29	มากที่สุด
<b>รวม</b>	<b>4.53</b>	<b>0.63</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ 2 จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการทำวิจัย มีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 4.53 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.63 จึงสรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นที่ดีต่อการทำวิจัยโดยมีการศึกษาความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อกิจกรรมเว็บเควสทั้ง 4 ด้านพบว่า ด้านที่มีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงสุด คือ การนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ( $\bar{X} = 4.9$ , S.D = 0.29) รองลงมา คือ ครุสอนบรรยายภาคไม่เคร่งเครียด ( $\bar{X} = 4.72$ , S.D = 0.55) และน้อยที่สุดคือ ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม ( $\bar{X} = 3.9$ , S.D = 0.92)

## 7. สรุปผลการวิจัย

1. นักเรียนที่ได้เรียนรู้โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้อ่านสะกดคำตามหลักโฟนิกส์ (Phonics) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5
2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อประโยชน์ที่ได้รับจากการทำวิจัยโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับร้อยละ 4.9 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.29

## 8. อภิปรายผล

โดยสรุปเทคนิคการสอนการอ่านโดยใช้เทคนิคการอ่านตามหลักโฟนิกส์ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้พื้นฐานของภาษาอังกฤษได้อย่างรวดเร็ว ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษรวมถึงสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในบทเรียนอื่นๆ ในวิชาภาษาอังกฤษได้ อย่างไรก็ตามหากผู้เรียนไม่ได้ทำการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมออาจทำให้ศักยภาพของผู้เรียนลดลงได้ ดังนั้นผู้สอนควรที่จะกระตุ้นผู้เรียนอยู่เสมอซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของกฤษณา ยอดมงคล (2553) ที่กล่าวถึงการออกเสียงโฟนิกส์ว่ามี



ประโยชน์ต่อผู้เรียนได้ดี โดยผู้เรียนสามารถฟัง แยะแยะเสียงต่าง ๆ ทั้งเสียงพยัญชนะ และเสียงสระ ซึ่งจะ  
ช่วยเสริมสร้างทักษะการฟัง การพูดภาษาอังกฤษได้ดี และมีประสิทธิภาพ

## 9. เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.

ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตร  
แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์  
การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด, 2551.

กฤษณา ยอดมงคล. เอกสารประกอบการสอน 1535203 สัทศาสตร์และสรีวิทยา 3(2-2-5)

**Practical English Phonetics and Phonology.** เลย : คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย, 2553.

กรองแก้ว ไชยปะ. สัทศาสตร์อังกฤษและสรีวิทยาเบื้องต้น. เลย : คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย, 2548.

จีรนนท์ เมฆวงษ์. การพัฒนาความสามารถในการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคงทนในการ  
เรียนรู้คำศัพท์ด้วยวิธีการสอนแบบโฟนิกส์. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2547.

ดวงใจ ตั้งสง่า. ชวนลูกเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ตอน โฟนิกส์คืออะไร ทำไม่ต้องเรียน[Online]. เข้าถึงได้  
จาก <http://taamkru.com/th/โฟนิกส์คืออะไร-ทำไม่ต้องเรียน/>, 2555-2556. (3 พฤษภาคม 2560)

ณัฐภา แสงคา , แบบฝึกเสริมทักษะ. [Online]. เข้าถึงได้จาก [http://www.sahavicha.com/  
?name=media&file=readmedia&id=1667](http://www.sahavicha.com/?name=media&file=readmedia&id=1667), 2553. (3 พฤษภาคม 2560)

มณีนรัตน์ สุกโชติรัตน์. ออกเสียงภาษาอังกฤษอย่างง่าย. กรุงเทพฯ : นานามีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์, 2552.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. **UTQ online e-Training**

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ. ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้  
ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑.

กรุงเทพฯ : อรุณลาดพร้าว, 2551.



ชื่อผลงานวิจัย	การศึกษาผลของการใช้ เวิร์ด สแกมเบล ในการพัฒนาการสะกดคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนท่าช้างวิทยาคม
ชื่อผู้วิจัย	นายชนินทร์ สังบุญชู
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์เนตรนิภา เจียมศักดิ์
อีเมลผู้วิจัย	check-ac-dc2011@hotmail.com
สถาบันการศึกษา	สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

### บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองโดยใช้รูปแบบ One Group Pretest- Posttest Design มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียน ให้มีคุณภาพตามเกณฑ์ 80/80 2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการใช้เกมเวิร์ด สแกมเบล กับหลังการใช้เกม เวิร์ด สแกมเบล ของนักเรียน ประชากรที่ใช้ในการวิจัยเป็นชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนท่าช้างวิทยาคม ปีการศึกษา 2561 จำนวน 33 คนเครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1) เกมเวิร์ด สแกมเบล 3 ชุด ชุดละ 10 คำ 2) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีลักษณะเป็นแบบทดสอบอัตนัย ดำเนินการทดลองโดยให้กลุ่มตัวอย่างทดสอบก่อนเรียน แล้วจึงให้เรียนโดยใช้เกม word scramble เมื่อเรียนจบแล้วให้นักเรียนทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแล้วจึงนำผลไปวิเคราะห์และทดสอบสมมติฐาน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบที (t-test) ผลการวิจัย พบว่า

1. เกม เวิร์ด สแกมเบล ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกม เวิร์ด สแกมเบล ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติทางสถิติที่ระดับ .05

**คำสำคัญ:** การสะกดคำ ภาษาอังกฤษ เวิร์ด สแกมเบล มัธยมศึกษา



## 1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เด็กไทยส่วนใหญ่มีปัญหาในด้านภาษาอังกฤษทุกทักษะคือ ฟัง-พูด-อ่าน-เขียน โดยเฉพาะทักษะการฟังและการพูด เพราะแม้แต่ในกลุ่มที่ทำข้อสอบได้คะแนนสูง ส่วนใหญ่ก็พูดภาษาอังกฤษไม่ได้ คำศัพท์คือพื้นฐานหลักของการเรียนภาษา หากรู้ศัพท์น้อยก็จะเป็นปัญหาทั้งในการสอนของครูและการเรียนของนักเรียน เช่น จบ ป.6 ควรรู้ศัพท์ 1,000 คำขึ้นไป (ปองภพ วิทิพย์รอด. 2552 : 7)

การใช้เกมทางภาษาไปเสริมวิธีการเรียนการสอนของครู (เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์. 2545 :1-2) เพราะการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนนอกจากจะทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานแล้วยังเป็นการฝึกการใช้ภาษาเป็นอย่างดี เกมจะช่วยให้เด็ก ๆ รู้สึกว่าการเรียนภาษาอังกฤษเป็นเรื่องสนุกและมีคุณค่า การเล่นเกมในชั้นเรียนเป็นการพัฒนาความสามารถของเด็กในการทำงานร่วมกัน ในการแข่งขันโดยปราศจากความก้าวร้าว (เดือนใจ เฉลิมกิจ. 2545 ก : 115) นอกจากนี้เกมยังมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนและต่อเนื้อหา ของภาษามากมาย เช่น เกมช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลินผ่อนคลายอารมณ์ตึงเครียด ช่วยให้เกิดความสนใจในการเรียน และกระตุ้นให้อยากเรียน ช่วยให้ผู้เรียนได้แสดงออกอย่างเต็มความสามารถ (สุกิจ ศรีพรหม. 2544 : 75) เกมเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการสร้างความสนุกสนาน เพื่อผ่อนคลายอารมณ์ให้แก่ นักเรียนได้เป็นอย่างดีเกมเป็นกิจกรรมพิเศษที่สำคัญซึ่งจะนำเข้ามาสอนในชั่วโมงเรียนหรือนอกชั่วโมงเรียน ได้ดี (กุศยา แสงเดช. 2545 : 164)

ปัญหาใหญ่ในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนท่าช้างวิทยาคม คือด้านการอ่านภาษาอังกฤษ ไม่ว่าจะเป็นบทความสั้นหรือยาว จะมีเด็กส่วนใหญ่ที่มีปัญหาคือไม่สามารถอ่านได้เลย ปัญหาหลักจากการอ่านข้อความภาษาอังกฤษไม่ได้คือ การสะกดคำศัพท์ไม่เป็น เทียบอักษรระหว่างภาษาอังกฤษกับไทยไม่ถูกต้อง เวลาว่างของนักเรียนที่โรงเรียนแห่งนี้จะไม่ใช้การทบทวนตำราเรียนแต่อย่างใด สิ่งที่นักเรียนทำในเวลาว่างคือการเล่นเกมส์เช่น เกม A-math ของวิชาคณิตศาสตร์ เกม Cross word เกมคำสุภาษิต ในเกมกระดานที่โรงเรียนมีจัดไว้ให้นักเรียนเล่นตามอัธยาศัย นี่จึงเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้ทำวิจัยนำเกมกระดานผสมคำมาเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้ศึกษาค้นคว้าในฐานะผู้รับผิดชอบสอนวิชาภาษาอังกฤษชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จึงสนใจศึกษาและพัฒนาการเรียนภาษาอังกฤษให้สูงขึ้น โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แล้วนำผลการศึกษาค้นคว้าไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ให้สูงขึ้นต่อไป

## 2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนท่าช้างวิทยาคม ให้มีคุณภาพตามเกณฑ์ 80/80

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการใช้เกม เวิร์ด สแกมเบิล กับหลังการใช้เกม เวิร์ด สแกมเบิล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนท่าช้างวิทยาคม



### 3. การทบทวนวรรณกรรม

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้ดำเนินการนำเสนอตามลำดับ ดังต่อไปนี้

#### 1. ความหมายของการสะกดคำ

การสะกดคำ หมายถึง การออกเสียงตามพยัญชนะและสระที่ประสมกันเป็นคำ พงษ์ศรี เลขะวัฒนะ (2545 : 38-43, 201-203) เสนอว่า การสะกดคำ (Spelling) ในภาษาอังกฤษส่วนใหญ่ค่อนข้างจะเป็นไปตามกฎแต่ยังมีการสะกดคำที่เห็นได้ชัดเจนว่าไม่เป็นไปตามกฎอยู่บ้าง เช่น foreign, listen, headache, honest, climbing เป็นต้น การสะกดคำให้ได้ดีไม่ใช่แต่เพียงเรื่องของความจำแต่ยังเกี่ยวกับการใช้คำศัพท์อย่างสร้างสรรค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนต้องรับผิดชอบตนเองในการเพิ่มพูนคำศัพท์ของตนเองให้มากขึ้น ต้องอาศัยการเรียนรู้อย่างจริงจังและโดยบังเอิญ ในการเรียนควรให้นักเรียนได้ค้นพบกฎของการออกเสียงและการสะกดคำตามรูปแบบปกติด้วยตัวเองซึ่งรวมถึงเสียงกับตัวสะกดซึ่งเกิดขึ้นเป็นประจำ

สอ เสถบุตร (2547 : 517) ได้ให้ความหมายของการสะกดคำศัพท์ คือ การสะกดตัวอักษรเรียงกันเข้าเป็นคำ

สรุป การสะกดคำไม่ใช่การจำคำศัพท์หรือเรียงตัวอักษรเข้ากันเป็นคำเพียงอย่างเดียว แต่เป็นทั้งการใช้คำศัพท์อย่างสร้างสรรค์และทำให้นักเรียนมีความรับผิดชอบในการเพิ่มพูนวงคำศัพท์ที่ตนเองจำเป็นต้องรู้ให้มากขึ้น

#### 2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

เตือนใจ เฉลิมกิจ (2545 : 15) ให้ความหมายเกมภาษา คือ กิจกรรมที่สร้างความสนุกสนาน ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ (Task Based) โดยใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือในการนำไปสู่เป้าหมาย กติกาของเกมจะเป็นตัวกำหนดกระบวนการทำกิจกรรมร่วมกันของผู้เรียน

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2546 : 90-91) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมว่าคือกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกมที่มีกฎเกณฑ์ กติกา เงื่อนไขหรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยาก สลับซับซ้อน ทำให้เกิดความสุขสนุกสนาน ร่าเริง เป็นการออกกำลังกาย เพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น โดยมีการนำเสนอหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปผลการเรียนรู้

สรุปได้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่กำหนดขึ้น โดยมีจุดหมาย มีกฎเกณฑ์ มีกติกา จัดอยู่ในรูปการแข่งขันระหว่างบุคคล ระหว่างกลุ่ม เพื่อให้เกิดการพัฒนาทักษะทั้งทางด้านร่างกายและสติปัญญา อีกทั้งยังได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินอีกด้วย



#### 4. วิธีการดำเนินงานวิจัย

ในการศึกษาการพัฒนาทักษะสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม เวิร์ด สแกมเบิ้ล ของนักเรียน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 ซึ่งดำเนินการวิจัยในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนท่าช้างวิทยาคม  
ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยโดยลำดับขั้นตอนดังนี้

##### ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในเรื่องนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งดำเนินการวิจัยในภาค  
เรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนท่าช้างวิทยาคม จำนวน 97 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในเรื่องนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 ซึ่งดำเนินการวิจัย  
ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนท่าช้างวิทยาคม จำนวน 33 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบ  
เจาะจง (Purposive Sampling)

##### เครื่องมือและวิธีการสร้างเครื่องมือ มีดังนี้

1. เกม เวิร์ด สแกมเบิ้ล 3 ชุด
2. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น จำนวน 1 ชุด

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. เกม word scramble มีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

1.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างเกม  
เวิร์ด สแกมเบิ้ล

1.2 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ในกลุ่มสาระการ  
เรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

1.3 ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนท่าช้างวิทยาคม กลุ่มสาระการเรียนรู้  
ภาษาต่างประเทศ ช่วงชั้นที่ 3 (ม.1-3)

1.4 ศึกษาแนวการสร้างเกมกระดานผสมคำ

1.5 วิเคราะห์เนื้อหา

1.6 จัดทำแบบฝึกทักษะสะกดคำ จำนวน 1 ชุด

1.7 นำร่างฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน  
เพื่อหาความเที่ยงตรงเชิงประจักษ์ (Face Validity) นำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไข

1.8 นำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบก่อนเรียนและหลัง  
เรียน แล้วนำไปจัดพิมพ์เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป โดยแบบทดสอบก่อนเรียนและ  
หลังเรียน





### การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ประมุขนิเทศนักเรียนพร้อมชี้แจงวัตถุประสงค์
2. เก็บรวบรวมข้อมูลก่อนการทดลอง ผู้ศึกษาได้นำแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 1 ชุด ให้นักเรียนทำการทดสอบ ใช้เวลา 1 ชั่วโมง
3. เก็บรวบรวมข้อมูลขณะดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการสอนด้วยตนเองและขณะทำการสอนผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากการตรวจแบบฝึกทักษะ
4. การเก็บรวบรวมข้อมูลหลังการทดลอง หลังจากทำการทดลองสอนครบทั้ง 6 ครั้ง

### การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลโดยนำข้อมูลที่ได้นำมาหาความถี่แล้ววิเคราะห์ บรรยายเป็นความเรียง ประกอบตาราง โดยเปรียบเทียบความแตกต่างคะแนนเฉลี่ย ค่าร้อยละ ระหว่างการทดสอบครั้งแรกกับครั้งหลังของกลุ่มตัวอย่างและเปรียบเทียบคะแนนการทำให้แบบฝึกทักษะกับคะแนนทดสอบหลังเรียน โดยสถิติที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าร้อยละ (Percentage) และค่าประสิทธิภาพ

## 5. ผลการวิจัยและอภิปรายผล

คะแนนจากการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โดยใช้เกม เวิร์ด สแกมเบล ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบหลังจากสอนคำศัพท์โดยใช้สื่อประกอบการสอนได้ผลตามตาราง ดังนี้

ตาราง 1 ตารางแสดงแสดงการเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังทำแบบทดสอบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนท่าช้างวิทยาคม โดยใช้เกม เวิร์ด สแกมเบล

การทดลอง	n	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig.(2 tailed)
ก่อนเรียน	33	9.58	3.837	42.65	.05
หลังเรียน	33	27.73	1.581		

จากตารางที่ 1 พบว่า ค่า t เท่ากับ 42.65 และค่านัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ .05 ซึ่งน้อยกว่าระดับความมีนัยสำคัญ.05 (กำหนดไว้ระดับความเชื่อมั่นที่ 95%) แสดงว่า คะแนนก่อนและหลังทำแบบทดสอบโดยใช้เกมประกอบการสอนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาทักษะการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โดยใช้เกม word scramble ซึ่งสรุปได้ ดังนี้



## 6. สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัยตามประเด็นที่ศึกษา ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกม เวิร์ด สแกมเบิล ตั้งเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80
2. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยรวมสูงขึ้น

### อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัย พบว่า การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกม word scramble ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีค่า t เท่ากับ 42.65 และค่านัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ .05 ซึ่งน้อยกว่าระดับความมีนัยสำคัญ.05 (กำหนดไว้ระดับความเชื่อมั่นที่ 95%) แสดงว่าคะแนนก่อนและหลังทำแบบทดสอบโดยใช้เกมประกอบการสอนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ

### ข้อเสนอแนะ

สื่อที่พัฒนาแล้วยังสามารถพัฒนาต่อไปให้สมบูรณ์มากขึ้นอีกโดยการวิเคราะห์กระบวนการที่นำมาใช้ในการเรียนรู้และเสริมสร้างทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ

สำหรับครูในการนำสื่อมาใช้ต้องศึกษารายละเอียดของการใช้ ขั้นตอนการใช้ และต้องให้สอดคล้องกับแผนการเรียนรู้ และควรเตรียมการสอนมาล่วงหน้า และไม่จำเป็นต้องใช้กระบวนการสอนตามที่กล่าวมาทั้งหมด

## 7. เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). **คู่มือสาระการเรียนรู้พื้นฐานภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระภาษาอังกฤษ**.

กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์คุรุสภา ลาดพร้าว.

คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2540). สำนักงาน. **เทคนิคการสอนภาษาอังกฤษ**. ในชุด

การฝึกอบรมการสอนภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา,

## รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ

### ด้านภาษาศาสตร์และมนุษยศาสตร์

- |                                |           |
|--------------------------------|-----------|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนิกา | พรหมมาศ   |
| 2. อาจารย์ปราโมทย์             | ระวิน     |
| 3. อาจารย์ ดร.นพดล             | ปรารค์ทอง |

### ด้านสังคมศาสตร์

- |                                |               |
|--------------------------------|---------------|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์คำ        | พาหอม         |
| 2. อาจารย์ ดร.สุริยะ           | หาญพิชัย      |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กานดา | เต๊ะชั้นหมาก  |
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศุภกานต์  | นานรัมย์      |
| 5. อาจารย์ ดร.นฤมล             | อนุสนธิ์พัฒน์ |
| 6. อาจารย์เพชรรุ่ง             | เทียนปวีโรจน์ |

### ด้านการศึกษา

- |                            |              |
|----------------------------|--------------|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์อุทิศ | นวลเจริญ     |
| 2. อาจารย์ ดร.ลัดดาวัลย์   | แจ่มฤกษ์แจ่ม |
| 3. อาจารย์ ดร.ศิริพล       | แสนบุญส่ง    |