

การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านนาโคก จังหวัดเลย
DEVELOPMENT OF ENGLISH VOCABULARY READLING-
ALOUND SKILL THROUGH GAMES FOR PRATHOMSUKSA 5
STUDENTS, BAN NA KHOK SCHOOL, LOEI PROVINCE

วีรยุทธ กองสุนย์

โรงเรียนบ้านนาโคก ตำบลศรีสองรัก อำเภอเมืองเลย จังหวัดเลย

Veerayuth Kongsoon

Ban Na Khok School, Si Song Rak Sub-district,

Muang Loei District, Loei Province.

Corresponding Author E-mail: veerayuth.kongsoon@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 โดยหาค่าดัชนีประสิทธิภาพของการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านนาโคก อำเภอเมือง จังหวัดเลยภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 30 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Simple Random Sampling) ดำเนินการทดลอง 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ ๆ ละ 50 นาทีรวม 24 คาบ และมีการทดสอบวัดผลการเรียนรู้โดย วิธีสุ่มตัวเลือกในการวัดผลการเรียนรู้แต่ละครั้ง เครื่องมือที่ใช้ ในการศึกษา แผนการสอน การใช้เกมคำศัพท์ ประกอบการสอน แบบทดสอบวัดผลการ เรียนรู้ และวัดความคงทนในการ เรียนรู้คำศัพท์และแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ 12 แผนการ สอนของ นักเรียน สถิติที่ใช้ ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าความเบี่ยงเบน มาตรฐาน (Standard Deviation) และ t-test

ผลการวิจัยพบว่า (1) การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ โดยการใช้เกม คำศัพท์ภาษาอังกฤษฝึกทักษะสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.43/86.47 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ คือ 80/80 (2) ผล

ที่เกิดกับนักเรียนหลังการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ฝึกทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่านักเรียนมีทักษะการอ่านและเขียนดีขึ้น ซึ่งส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการอ่านสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 86.47

คำสำคัญ: การพัฒนาการอ่าน; การใช้เกมเพื่อการเรียนรู้;

Abstract

The purpose of English reading teaching through vocabulary games was to develop students to remember English vocabularies, to improve their reading aloud skill, and have good attitude towards English learning. The objectives of the research were to develop the reading aloud skill of English vocabularies for Prathomsuksa 5 students to the efficiency criteria of 80 / 80 and to find the efficiency indicator of English vocabulary games for Prathomsuksa 5 students towards English vocabulary games. The research samples were thirty Prathomsuksa 5 students in the academic year 2559, Ban Na Khok School, Si Song Rak Sub-district, Mueang Loei District, Loei Province, selected by the sample random sampling. The operation of the research was conducted in six weeks: four 50-minute periods per week, and there was a shuffle of multiple choices in each test. The research instruments were the lesson plan on English vocabulary games, Achievement Test, Retention Test for English Vocabulary Learning, and the questionnaire on 12 lesson plans of vocabulary games. The data were analyzed by the statistics of percentage, mean, standard deviation and T-test.

The research findings were as follows: 1. The development of English reading-aloud skill through vocabulary games for Prathomsuksa 5 students, was found to be 86.47/85.43, which was higher than the specific standard criteria of 80/80. 2. After the development of English reading aloud skill through vocabulary games, it was found that English reading and writing skills of those

students were better. As a result, their achievement of reading skill was found to be at a higher level with 86.47% of mean.

Keywords: Reading-aloud; English Vocabulary; Games;

บทนำ

ในสังคมปัจจุบันนี้มีความเจริญก้าวหน้า และมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะด้านข้อมูลข่าวสารและเทคโนโลยี การศึกษาไทยควรพัฒนาให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่เข้ามามีบทบาทต่อชีวิตคนไทยในปัจจุบัน เพราะเป็นภาษาสากลที่มีการใช้เครื่องมือติดต่อสื่อสาร และการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ วิทยาการสมัยใหม่ต่าง ๆ กระทรวงศึกษาธิการได้ตระหนักถึงความสำคัญของภาษาอังกฤษ จึงกำหนด ให้มีการจัดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 และได้กำหนดวิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาหนึ่งในหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ซึ่งเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้พื้นฐานหนึ่งในแปดกลุ่ม โดย เรียนในทุกช่วงชั้น เริ่มตั้งแต่ประถมศึกษา เพื่อเป็นการสร้างพื้นฐานที่ดีในการใช้ภาษาอังกฤษ และ มุ่งเน้นให้นักเรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสารแสวงหาความรู้ด้านต่าง ๆ ตลอดจนเป็นแนวทางในการศึกษาต่อในระดับสูงขึ้นไป (กรมวิชาการ, 2541: 1)

โรงเรียนบ้านนาโคกเป็นโรงเรียนประจำชุมชนบ้านนาโคก จัดการเรียนการสอน ตั้งแต่ระดับ อนุบาลและ ประถมศึกษา ปัจจุบันเป็นโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา จัดการเรียนการสอน เป็น 2 ระดับ คือ ระดับอนุบาล และ ระดับประถมศึกษา โดยนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีปัญหาด้านการอ่าน เนื่องจาก นักเรียนอ่านไม่ออก และสรุปใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านไม่ได้ หรืออ่านข้อความแล้วไม่สามารถปฏิบัติตามคำสั่งได้ และ เล่นมากเกินไปไม่สนใจตามที่โรงเรียนได้ทำการประเมินประจำปีการศึกษา 2558

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยมีความสนใจในการนำเกมฝึกทักษะในวิชาภาษาอังกฤษ มาพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนให้มี ประสิทธิภาพในการอ่านสูงขึ้น และให้มีความสนใจเรียนมากขึ้นเพื่อให้รู้คุณค่าของการเรียนภาษาอังกฤษ เนื่องจากนักเรียนได้เรียนในสิ่งที่ดี และ มีความหมายตามความต้องการของตนเองสามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ได้ ทั้งในด้าน การศึกษาค้นคว้าในการศึกษาระดับที่สูงขึ้นไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาผลของการใช้ เกมคำศัพท์ ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. เพื่อพัฒนาเกมฝึกทักษะสาระภาษาอังกฤษ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

สมมุติฐานของการวิจัย

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมส์ช่วยให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านนาโคก มีความสามารถในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงขึ้น

ขอบเขตของการวิจัย

1. ด้านตัวแปร
 - 1.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ เกมฝึกทักษะการอ่านออกเสียง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
 - 1.2 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ ความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
2. ด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
ประชากรในการวิจัยนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านนาโคก อำเภอเมืองเลย จังหวัดเลยที่กำลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 30 คน ซึ่งเป็นการจัดนักเรียนแบบลดความสามารถทางการเรียนสูง ปานกลาง และต่ำ

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาค้นคว้ามีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงโดยใช้เกมคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 6 แผน จำนวน 12 ชั่วโมง

2. แผนทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางด้านอ่านออกเสียงคำศัพท์โดยใช้เกม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 30 ข้อ

3. แบบทดสอบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ เป็นแบบมาตราส่วน ประมาณค่า (Likert's rating scale) 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินผลการวิจัย โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 การหาประสิทธิภาพของเกมคำศัพท์พัฒนาทักษะการอ่านออกเสียง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 80/80 ปรากฏผลดังตารางที่ 2

ตารางที่ 1 คะแนนเฉลี่ย และร้อยละเพื่อหาประสิทธิภาพของเกมคำศัพท์พัฒนาทักษะการอ่านออกเสียง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

เกมฝึกทักษะ	คะแนนเต็ม	\bar{X}	ร้อยละ
เกมฝึกทักษะที่ 1	10	8.68	86.8
เกมฝึกทักษะที่ 2	10	8.16	81.6
เกมฝึกทักษะที่ 3	10	8.97	89.7
เกมฝึกทักษะที่ 4	10	8.97	89.7
เกมฝึกทักษะที่ 5	10	8.56	85.6
เกมฝึกทักษะที่ 6	10	7.84	78.4
เกมฝึกทักษะที่ 7	10	7.05	70.5
เกมฝึกทักษะที่ 8	10	8.66	86.6
เกมฝึกทักษะที่ 9	10	9.05	90.5
เกมฝึกทักษะที่ 10	10	9.08	90.8
เกมฝึกทักษะที่ 11	10	9.37	93.7
เกมฝึกทักษะที่ 12	10	9.06	90.6

เกมฝึกทักษะ	คะแนนเต็ม	\bar{X}	ร้อยละ
เกมฝึกทักษะที่ 13	10	8.43	84.3
เกมฝึกทักษะที่ 14	10	8.62	86.2
เกมฝึกทักษะที่ 15	10	8.25	82.5
รวม	150	8.58	85.83

จากตารางที่ 1 พบว่า เกมฝึกทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 15 ข้อ มีคะแนนเฉลี่ย คิดเป็น 8.58 และคิดเป็นร้อยละได้ 85.83 ดังนั้น แบบฝึกทักษะที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่ตั้งไว้

ตอนที่ 2 วิเคราะห์หาความแตกต่างระหว่างคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนดังนี้

ตารางที่ 2 คะแนนเฉลี่ยและค่าร้อยละของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

คะแนน	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม	คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ
ก่อนเรียน	30	40	266	15.64	52.15
หลังเรียน	30	40	441	25.94	86.47

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษจากการทดสอบก่อนเรียนเท่ากับ 15.64 คิดเป็นร้อยละ 52.15 และหลังการเรียนเท่ากับ 25.94 คิดเป็นร้อยละ 86.47 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความก้าวหน้าในการอ่านออกเสียงในภาษาอังกฤษสูงขึ้นร้อยละ 86.47

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1.1 การเลือกเนื้อหาเพื่อนำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญที่ควรคำนึงถึงความเหมาะสมของ เพศ วัย และระดับความสามารถในการเรียนของนักเรียนด้วย หากเนื้อหา

ไต่ที่นักเรียนสนใจ นักเรียนจะเกิดความกระตือรือร้นการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น

1.2 ครูผู้สอนภาษาอังกฤษควรนำเกมคำศัพท์ฝึกทักษะการอ่านออกเสียง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ผู้รายงานสร้างขึ้นไปใช้ประกอบการสอน เนื่องจากแบบฝึกทักษะนี้มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้

1.3 ในระหว่างการทำนิตินการจัดกิจกรรม ครูควรสังเกตพฤติกรรมนักเรียนที่มีความสามารถในการเรียนต่ำ อาจจะไม่เข้าใจหรือเกิดการเรียนรู้ช้า หรือต้องการความช่วยเหลือ ครูควรใช้เทคนิคเสริมแรงกระตุ้นให้นักเรียนสนใจ หรืออธิบายให้เข้าใจชัดเจนอีกครั้ง

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการนำเกมคำศัพท์ฝึกทักษะที่สร้างขึ้นไปประยุกต์ใช้กับนักเรียนระดับชั้นชั้นเดียวกันในโรงเรียนอื่น ๆ เพื่อจะได้ข้อสรุปผลการวิจัยที่กว้างขวางมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา
- นิตยา ฤทธิ์โยธี. (2540). *เกมประกอบการสอนอ่านชั้นประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.
- สำเนา ศรีประมง. (2547). *การศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีผลต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง*. สารนิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- สุภาชิต พาณยง. (2555). *การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสวนรัฐวิทยา กรุงเทพมหานคร*. วิชานิพนธ์ ศษ.ม. สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.