

การใช้ชุดเกมและเพลงเพื่อการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

โรงเรียนบ้านก้างปลา ตำบลชัยพฤกษ์ อำเภอเมือง จังหวัดเลย

**DEVELOPMENT OF LEARNING ACHIEVEMENT FOR
PRATHOMSUKSA 3 STUDENTS, BAN KANG PLA
SCHOOL, CHAI YA PHRUEK, MUEANG LOEI, LOEI
WITH GAME AND SONG SET**

มณีรัตน์ มุลதாகุล

โรงเรียนอนุบาลเทศบาลนาโป่ง จังหวัดเลย

Maneerat Moontakul

Na Pong Municipal Kindergarten, Loei Province

Corresponding Author E-mail: winnernews@yahoo.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อหาประสิทธิภาพของชุดเกมและเพลงใน
หน่วยการเรียนรู้เรื่อง Sport วิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และ (2) เพื่อ
เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษเรื่องการใช้สื่อโดยการใช้ชุดเกมและ
เพลงก่อนและหลังการเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะในหน่วยการเรียนรู้เรื่อง Sport กลุ่มตัวอย่าง
ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบไปด้วย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 13 คน เครื่องมือ
ที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ประกอบไปด้วย ชุดเกมและเพลง แบบทดสอบ
วัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง Sport สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ และค่า t-Test

ผลการวิจัยดังนี้

1. ชุดเกมและเพลงที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มี
ประสิทธิภาพเท่ากับ 88.46/86 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดคือ 80/80

2. นักเรียนที่ได้รับจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดเกมและเพลง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ หน่วยการเรียนรู้เรื่อง Sport ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01

คำสำคัญ: การใช้ชุดเกมและเพลง, เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Abstract

The objectives of the research article were (1) to study efficiency of the song and game set on the English subject's learning unit on sports for Prathomsuksa 3 Students, Ban Kang Pla School, Chai Ya Phruet sub-district, Mueang district, Loei province, and (2) to compare learning achievement of the student's pre-test and post-test on the topic "Educational Media Using" through the skills exercise, designed for the English subject's learning unit on sports. The research samples were thirteen Prathomsuksa 3 students, Ban Kang Pla School, Chai Ya Phruet sub-district, Mueang district, Loei province. The research instruments were a lesson plan comprised of the game and song set, and Achievement Test for the 8th learning unit on sports. The statistics used for data analysis were arithmetic mean, percentage, standard deviation and T-test.

The research findings were as follows:

1. The efficiency of the song and game set was found to be 88.46/ 86, which was higher than the specific criteria of 80/ 80.

2. The achievement of post-test for Prathomsuksa 3 students, Ban Kang Pla School, Chai Ya Phruet sub-district, Mueang district, Loei province, who were assigned to learn activities through the song and game set, designed for subject areas of foreign language's learning unit on sports for Prathomsuksa 3 Class, was found to be higher than the achievement of pre-test at a statistically significant level of 0.01.

Keywords: Using Game and Song, Development of Learning Achievement

บทนำ

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่มีความสำคัญและมีความจำเป็นต้องใช้ในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะด้านการสื่อสารไม่ว่าจะเป็นการเขียนหรือการพูดและ การสื่อสารเด็กส่วนมากจะไม่กล้าแสดงออก ไม่กล้าพูด ขาดความมั่นใจในการสื่อสารกับชาวต่างชาติ เกิดปัญหาว่า สิ่งที่เรียนมาไม่สามารถนำไปใช้ในการสื่อสารกับชาวต่างชาติได้ หรือบางครั้งฟังรู้เรื่องแต่ไม่สามารถที่จะตอบกลับได้ เพราะกลัวพูดผิดไวยากรณ์ อาย ขาดความมั่นใจ ธรรมชาติของภาษานั้นต้องฝึกพูดบ่อย ๆ ใช้บ่อย ๆ ก็เกิดการเรียนรู้ที่คงทนถาวรแต่ถ้าไม่ได้ใช้หรือพูดก็จะสูญเปล่า ไม่เกิดการเรียนรู้ที่คงทนถาวร เพราะฉะนั้นในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษมีความสำคัญและจำเป็นอย่างมาก ในการสื่อสาร โอกาสที่เด็กจะใช้ภาษาในสิ่งที่เรียนมาแล้ว มาฝึกพูด ฝึกใช้ หาได้ยาก เพราะฉะนั้นแล้วเราเรียนมาแล้วต้องนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ต้องหาโอกาสให้เด็กได้ฝึกใช้ภาษา ลดความกลัว ฝึกความกล้าที่จะแสดงออก เปลี่ยนทัศนคติพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพุทธศักราช 2542 ได้กล่าวหลักการจัดการศึกษาไว้ในมาตรา ๒๒ ไว้ว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถ เรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัด ของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติ ให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง จัดการเรียนการสอนโดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างได้ สอดคล้องกัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียนและอำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ รวมทั้งสามารถใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ ทั้งนี้ ผู้สอนและผู้เรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกันจากสื่อการเรียนการสอน และแหล่งวิทยาการประเภทต่าง ๆ จัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ทุกเวลาทุกสถานที่ มีการประสานความร่วมมือกับบิดามารดาผู้ปกครอง และบุคคลในชุมชนทุกฝ่ายเพื่อร่วมกันพัฒนาผู้เรียนตามศักยภาพและความสำคัญของการวิจัย

โรงเรียนบ้านก้างปลา หมู่ที่ 9 บ้านก้างปลา ตำบลชัยพฤกษ์ อำเภอเมืองเลย จังหวัดเลย รหัสไปรษณีย์ 42000 โทรศัพท์ 042813555 จัดตั้งขึ้นเมื่อปีพุทธศักราช 2548 สำนักงานคณะกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีนักเรียนรวมทั้งหมด 154 คน แยกเป็นนักเรียนชาย 81 คน นักเรียนหญิง 73 คน ครูจำนวน 18 คน (โรงเรียนบ้านก้างปลา, 2559)

การศึกษาปัญหาที่พบจากผลการสำรวจการทำแบบทดสอบจากสภาพปัญหาที่สำคัญที่สุดคือ เด็กนักเรียนไม่สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้ ซึ่งมีสาเหตุมาจากไม่เข้าใจหลักภาษา โครงสร้างภาษา ขาดการฝึกทบทวนและการฝึกใช้ภาษาในชีวิตประจำวัน ยิ่งภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่เด็กไม่ชอบ ไม่อยากเรียน เกิดทัศนคติไม่ดีต่อวิชา ทำให้เป็นอุปสรรคในการเรียน การสอน ซึ่งมีสาเหตุมาจาก เด็กอ่านคำศัพท์ไม่ออก อ่านไม่ได้ ไม่รู้คำศัพท์ ไม่รู้หลักการ และโครงสร้างทางด้านภาษา ทำให้เกิดทัศนคติไม่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ ไม่อยากเรียน คิดว่ามันยาก นอกจากนี้แล้วสภาพแวดล้อมชุมชน ครอบครัว ไม่เอื้อต่อการที่เด็กจะได้ฝึกทักษะทางด้านภาษา บางครอบครัวไม่มีความรู้เรื่องภาษา สิ่งที่เรียนมาแล้วไม่ได้นำไปใช้ ไปฝึกบ่อย ๆ ก็เกิดการสูญเปล่า เรียนแล้วก็ลืมพอนำมาใช้ก็ลืม ในบางครั้งก็ไม่กล้าพูดออกไปกลัวเพื่อนหัวเราะ ไม่มั่นใจในตัวเอง เชนอายุ ไม่กล้าที่จะสื่อสาร (โรงเรียนบ้านก้างปลา, 2559)

ดังนั้นผู้วิจัยในฐานะผู้วิจัยจึงจัดทำการศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนากระบวนการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อให้เด็กได้มีความรู้ในเรื่องของคำศัพท์ต่าง ๆ เพื่อที่จะได้นำไปประกอบความรู้ในการเรียนระดับสูงขึ้นและเพื่อเป็นการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของชุดเกมและเพลง ในหน่วยการเรียนรู้เรื่อง Sport วิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษเรื่อง การใช้สื่อ โดยการใช้ชุดเกมเพลง ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการเรียนในหน่วยการเรียนรู้เรื่อง Sport

สมมุติฐานการวิจัย

1. ชุดเกมและเพลง ในหน่วยการเรียนรู้เรื่อง Sport วิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้ผ่านการพัฒนามีประสิทธิภาพในการใช้จัดการเรียนการสอน
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 รายวิชาภาษาอังกฤษเรื่อง Sport หลังการใช้สื่อชุดเกมเพลงสูงขึ้น

ขอบเขตการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านก้างปลา อำเภอเมือง จังหวัดเลย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 13 คน 1 ห้องเรียน

ระเบียบวิธีวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 ตั้งแต่วันที่ 5 - 19 สิงหาคม พ.ศ. 2559 ตามขั้นตอนดังนี้

1. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้เรื่อง Sport ไปทดสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ไปทดสอบกับนักเรียน รวบรวมคะแนนไว้เป็นคะแนนก่อนเรียน
2. กำหนดแผนการสอน โดยกำหนดแผนรายชั่วโมงดังนี้

แผนที่	เรื่อง	วัน/เดือน/ปีที่สอน	จำนวนชั่วโมง
1	Sport	5 สิงหาคม 2556	2
2	Which one	6 สิงหาคม 2556	2
3	Bigger one	13 สิงหาคม 2556	2
4	Let's practice	15 สิงหาคม 2556	2
5	Let's use	19 สิงหาคม 2556	2

3. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้เรื่อง Sport ไปทดสอบกับนักเรียน และรวบรวมคะแนนไว้เป็นคะแนนหลังเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ประกอบด้วย
2. แผนการจัดการเรียนรู้ วิชา ภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้เรื่อง Sport ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 5 แผน เวลาเรียน 10 ชั่วโมง
3. ชุดเกมเพลง หน่วยการเรียนรู้เรื่อง Sport ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 5 ชุด
4. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวม ประกอบด้วย
5. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้เรื่อง Sport เป็นจำนวนแบบเลือกตอบจำนวน 10 ข้อ เวลา 30 นาที
6. แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้เรื่อง Sport เป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์องค์ประกอบของรายวิชา โดยจำแนกออกเป็น 3 ส่วน คือ กิจกรรมเนื้อหา และตัวชี้วัด
2. วิเคราะห์กิจกรรมรายวิชาภาษาอังกฤษ โดยนำเอากิจกรรมที่กำหนดในรายวิชา มาวิเคราะห์หารูปแบบการสอน
3. วิเคราะห์สาระการเรียนรู้รายวิชา.ภาษาอังกฤษ โดยนำเอาเนื้อหาหลักของรายวิชามาวิเคราะห์เนื้อหาย่อย
4. วิเคราะห์ตัวชี้วัด โดยนำเอาตัวชี้วัดแต่ละข้อมาจำแนกเป็นด้าน คือ ด้านความรู้ ทักษะกระบวนการ และด้านคุณลักษณะ

ผลการวิจัย

การใช้ชุดเกมและเพลงในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน โดยมีลำดับขั้นในการนำเสนอข้อมูลดังนี้

1. ผลการหาประสิทธิภาพของชุด เกมและเพลง แผนการจัดการเรียนรู้

การใช้ชุดเกมและเพลง ในแผนการจัดการเรียนรู้หลังจากที่ผู้ศึกษานำแผนการจัดการเรียนรู้ชุดเกมและเพลงไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จนครบถ้วนทุกกิจกรรม และได้ประเมินผลหลังจากการจัดกิจกรรมและประเมินผลหลังการใช้ชุดเกมและเพลงนำมาคำนวณ หาค่าประสิทธิภาพนวัตกรรม ผลปรากฏแสดงประสิทธิภาพของชุดเกมและเพลง เรื่อง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ ชุดเกมและเพลง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ชุดเกมและเพลง มีประสิทธิภาพเท่ากับ 88.46/86.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดคือ 80/80 แสดงว่า ชุดเกมและเพลง วิชาภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้เรื่อง Sport สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด

2. ผลการเปรียบเทียบความก้าวหน้าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ t-test for dependent samples

ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนกับหลังเรียน วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้ ชุดเกมและเพลง ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง Sport ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้ ชุดเกมและเพลง ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง Sport พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนเท่ากับ 2.63 คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยชุดเกมและเพลง ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของนักเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่า นักเรียนที่เรียนด้วยชุดเกมและเพลง ในกิจกรรมการเรียนทำให้คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

จากผลการศึกษาพบว่า การใช้ชุดเกมและเพลงในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของนักเรียนโดยนำเอาชุดเกมและเพลงไปใช้ในการพัฒนาการจัด

กิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนได้ดี จึงควรนำเอาชุดเกมและเพลงไปทดลองใช้กับเนื้อหาสาระ
หน่วยอื่น ๆ ในวิชาภาษาอังกฤษ

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาครั้งต่อไป

2.1 ควรนำเอารูปแบบและกระบวนการศึกษาในครั้งนี้นำไปใช้ในการศึกษากับ
เนื้อหาวิชาของกลุ่มสาระอื่น ๆ

2.2 การนำเอาชุดเกมและเพลงไปใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ ควรพิจารณา
ความเหมาะสมในแต่ละวัยของผู้เรียน

เอกสารอ้างอิง

โรงเรียนบ้านก้างปลา. (2559). รายงานการประเมินตนเองประจำปีการศึกษา 2558 โรงเรียน
บ้านก้างปลา