

การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านน้ำแควم โรงเรียนบ้านปากยาง
และโรงเรียนบ้านห้วยด้าย ตำบลน้ำแควม อำเภอทาลี จังหวัดเลย

IMPLEMENTATION OF ENGLISH GAMES TO DEVELOP
ENGLISH LEARNING FOR PRATHOMSUKSA 3 STUDENTS
IN BAN NAM KHAEM SCHOOL, BAN PAK YANG SCHOOL
AND BAN HUAY DAI SCHOOL, NAM KHAEM SUB-
DISTRICT, THA LI DISTRICT, LOEI PROVINCE

สุชาดา อินทะผิว

โรงเรียนบ้านน้ำแควม ตำบลน้ำแควม อำเภอทาลี จังหวัดเลย

Suchada Inthapiew

Ban Nam Khaem School, Nam Khaem Sub-district,
Tha Li District, Loei Province.

Corresponding Author E-mail : suchada.inthapiew@gmail.com

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย เพื่อศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตัวแปรศึกษา โดยได้เก็บข้อมูลโรงเรียนบ้านน้ำแควม โรงเรียนบ้านปากยาง โรงเรียนบ้านห้วยด้าย ตำบลน้ำแควม อำเภอทาลี จังหวัดเลย ดังนี้ ตัวแปรอิสระ คือ การใช้เกมคำศัพท์ ตัวแปรตาม คือ การเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษโรงเรียนบ้านน้ำแควม เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ประกอบด้วย บัตรภาพและบัตรคำหมวดร่างกายที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น จำนวน 1 ชุด และ 2. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น จำนวน 1 ชุด ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับประมวลผล ข้อมูลทางสถิติ SPSS (SPSS for Windows)

ผลการวิจัยพบว่า 1. นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าร้อยละ 70 และ 2. นักเรียนมีความรู้สึกชอบในกิจกรรมเกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอนในระดับชอบมากทุกเกม

คำสำคัญ : เกมคำศัพท์; การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ;

Abstract

The objective of this master project was to develop English Vocabulary Learning of Prathomsuksa 3 students of Bannamkhaem School, Banpakyang School, Banhuaidai School, Nam Khaem Sub-district, Thali District, Loei Province. The study variables are as follows : The independent variable is the use of word games. The dependent variable is English vocabulary learning. The instruments used in the experiment consisted of 1 set of picture cards and body word cards that the students created and 2. One set of pre-test and post-test tests that the students created. The researcher analyzed the data by using the finished program. For processing Statistical data SPSS.

The finding revealed as follows: 1. The students' retention in learning English vocabulary game were higher than 70 percent. 2. The Students have the knowledge, feel like in game activities vocabulary used in its teaching level, like every game.

Keywords : Vocabulary Games; English Vocabulary Learning;

บทนำ

ในสังคมปัจจุบันนี้มีความเจริญก้าวหน้า และมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะด้านข้อมูลข่าวสารและเทคโนโลยี การศึกษาไทยควรพัฒนาให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่เข้ามามีบทบาทต่อชีวิตคนไทยในปัจจุบัน เพราะเป็นภาษาสากลที่มีการใช้เครื่องมือติดต่อสื่อสาร และการศึกษาค้นคว้าหาความรู้วิชาการสมัยใหม่ต่าง ๆ กระทรวงศึกษาธิการได้ตระหนักถึงความสำคัญของภาษาอังกฤษ จึงกำหนด ให้มีการจัดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 และได้กำหนดวิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาหนึ่งในหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ซึ่งเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้พื้นฐานหนึ่งในแปดกลุ่ม โดย เรียนในทุกช่วงชั้น เริ่มตั้งแต่ประถมศึกษา เพื่อเป็นการสร้างพื้นฐานที่ดีในการใช้ภาษาอังกฤษ และ มุ่งเน้นให้นักเรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสาร แสวงหาความรู้ด้านต่าง ๆ ตลอดจนเป็นแนวทางในการศึกษาต่อในระดับสูงขึ้นไป (กรมวิชาการ.

2545 : 1) การเรียนการสอนภาษาต่างประเทศปัจจุบันเป็นแนวการสอนเพื่อการสื่อสาร ซึ่งมุ่งเน้น การ สร้างและพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้านในตัวผู้เรียน ได้แก่ ทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน ความรู้ เรื่องคำศัพท์ มีความสัมพันธ์กับทักษะทั้ง 4 ด้าน และการที่จะเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้ได้ดี นั้น นักเรียนที่รู้คำศัพท์มาก จำได้แม่นยำ สามารถนำไปใช้ได้ถูกต้อง ย่อมเรียนได้ผลดียิ่งขึ้น (พิสมัย รุ่งโรจน์นิมิตชัย. 2548 : บทนำ) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่เกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์และ ความ คงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ (วรรณพร ศิลาขาว. 2538 : 21) และ กนิษฐา ระเวช (2543 : 87) พบว่า การสอนคำศัพท์มีความจำเป็นอย่างมากในการเรียนรู้ภาษา เพราะคำศัพท์ เป็นจุดเริ่มต้นในการ พัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน ทั้งนี้เป็นเพราะคำศัพท์เป็นหน่วยหนึ่ง ในโครงสร้างของภาษาที่ เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษาที่ผู้เรียนจะนำมาสร้างเป็นวลี หรือ ประโยคในการพูดหรือเขียน และ การฟังหรืออ่านนั้น คำศัพท์จะเป็นส่วนประกอบของข้อความที่ สื่อสาร ในปัจจุบันพบว่าปัญหาพื้นฐานของการเรียนทักษะทั้งสี่ คือ ปัญหาคำศัพท์ เนื่องจาก ความรู้ ด้านคำศัพท์ไม่เพียงพอ เป็นสาเหตุสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้นักเรียนไม่ประสบ ความสำเร็จในการ เรียนภาษาอังกฤษในโรงเรียน ไม่ว่าจะ เป็นทักษะ การฟัง พูด อ่าน และเขียน ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญ และจำเป็นที่นักเรียนจะต้องมีพื้นฐานเกี่ยวกับคำศัพท์ จึงจะสามารถเรียน ภาษาได้ดี จึงเป็นที่ยอมรับ ว่า “คำศัพท์” เป็นหัวใจสำคัญในการศึกษาภาษาอย่างหนึ่ง (มานพ ประธรรมสาร. 2538 : 5) และสมใจ หอมสุวรรณ (2544 : 38) ได้กล่าวว่า ในการเรียนภาษา ความรู้เรื่องคำศัพท์มีความสัมพันธ์ และเป็นพื้นฐานของทักษะ การฟัง พูด อ่าน และเขียน อย่างไรก็ตาม การสอนคำศัพท์ในประเทศไทยนั้น ยังได้รับความสนใจน้อย และการละเลย ในด้าน สอนคำศัพท์ได้ก่อให้เกิดปัญหาแก่นักเรียนไทยในการสอนหลายด้าน ซึ่ง สมุทรร เช่น ชาวนิช (2540 : 19) ได้กล่าวถึงปัญหาอันเนื่องมาจากคำศัพท์ว่า อุปสรรคอันยิ่งใหญ่ประการหนึ่ง ของ นักศึกษาไทยเวลาอ่านภาษาอังกฤษคือ อ่านแล้วไม่เข้าใจเรื่องราว ทั้งนี้เนื่องมา จากแปล ความหมายของคำศัพท์ไม่ได้ หรือไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ในข้อความนั้น ซึ่งสอดคล้อง กับ รุ่งรัตน์ ศรีไพร (2540 : 93) ที่กล่าวว่าในการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษซึ่งเป็น ภาษาต่างประเทศสิ่งสำคัญคือการพัฒนาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ถ้า นักเรียนไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ก็จะฟังไม่รู้เรื่อง จับใจความไม่ได้ ใช้ผิดความหมายทำให้ การสื่อสารไม่ประสบความสำเร็จ ส่วนในด้านการเขียนนั้นนักเรียนจะสะกดคำไม่ถูกต้องและ เขียน ไม่ได้ใจความชัดเจน กล่าวคือ ถ้านักเรียนไม่มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์แล้ว การเรียนภาษา

อังกฤษทั้ง การพูด การฟัง การอ่าน การเขียน ย่อมไม่ประสบผลสำเร็จ ความรู้เรื่องคำศัพท์จึงเป็นเรื่องสำคัญในการเรียนภาษา ดังที่ น้ำทิพย์ นำเพชร (2541 : 65) กล่าวว่า นักเรียนคนใดมีการพัฒนาการทางภาษาได้ดีมาตั้งแต่เด็ก คือ รู้คำศัพท์มากพอกับวัยของตน สามารถนำศัพท์ไปใช้ได้ อย่างถูกต้อง นักเรียนคนนั้นจะเข้าใจความคิดของผู้อื่นและสิ่งแวดล้อม จนสามารถสื่อความหมาย หรือ แสดงความต้องการของตนให้ผู้อื่นเข้าใจได้ด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ งานวิจัยของ อนุภาพ ดลโสภณ (2542 : 45) พบว่าเด็กไม่มีความแม่นยำหรือไม่มีความรู้เกี่ยวกับ คำศัพท์แล้ว เด็กจะเรียน ภาษาได้ดีทั้งการพูด การฟัง การอ่าน การเขียนได้ยาก โดยเฉพาะการอ่าน และการเขียน ซึ่งเป็น ทักษะที่สำคัญ และจำเป็นที่เด็กต้องมีพื้นฐาน จึงจะสามารถเรียนภาษาได้ดี ความสำคัญและ ปัญหาของคำศัพท์ ดังที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้มีผู้ศึกษาปัญหาต่าง ๆ เพื่อ นำมาปรับปรุงในการ สอนคำศัพท์ไว้ เช่น ประนอม สุรัสวดี (2539 : 32) ได้ให้ความคิดเห็นว่าการ เรียนการสอน ภาษาอังกฤษนั้น ครูผู้สอนน่าจะทำให้การเรียนการสอนสนุกสนาน เพราะภาษาเป็นสิ่งที่ เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง กิจกรรมทางภาษาจึงควรเป็นกิจกรรมที่เคลื่อนไหวเป็นเรื่องราวของการมี ส่วน ร่วมและสมมุติสถานการณ์ ครูจึงควรใช้กิจกรรมเพื่อชักจูงให้เด็กนักเรียนอย่างสนุกสนานไป พร้อม ๆ กับการเรียนรู้ ซึ่งนำไปสู่การนำภาษาไปใช้อย่างได้ผลนั่นคือ การใช้กิจกรรมเกม เพราะ เกมทำให้ นักเรียน เรียนอย่างสนุกสนาน นักเรียนทุกคนที่มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ครูจัดขึ้นเป็น การช่วยเสริมการ เรียนรู้ในเรื่องของคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับ สันติ แสงสุข (2541 : 1) และ Johnson (2001 : 76 – 161) ซึ่งได้ทำการวิจัยพบว่า การสร้างความจำในการเรียนคำศัพท์ ให้ได้ผลนั้น ครูควร จัดการเรียนการสอนให้อยู่ในรูปของเกมเพราะจะทำให้การเรียนสนุกยิ่งขึ้น เช่นเดียวกับ ดิกเกอร์สัน (Diskerson. 1976 : 6454-A) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ ของนักเรียนในระดับหนึ่ง โดยใช้เกมการเคลื่อนไหว เกมเฉื่อยและกิจกรรมปกติ เป็นสื่อการสอน ในแต่ละกลุ่ม โดยกลุ่มเกมการ เคลื่อนไหวเป็นการเล่นเกมที่ต้องเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของ ร่างกาย กลุ่มเกมเฉื่อยเป็นการเล่นที่ใช้ บัตรคำ และบัตรภาพ ส่วนกลุ่มกิจกรรมปกติใช้สมุด แบบฝึกหัด ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มเกม เคลื่อนไหวได้รับสัมฤทธิ์ผลสูงกว่าอีกสองกลุ่ม และกลุ่ม เกมเฉื่อยได้รับผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากิจกรรมปกติ

จากการที่ผู้วิจัยได้จัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษพบว่านักเรียนโรงเรียนบ้าน น้ำแคว ตำบลน้ำแคว อำเภอท่าลี่ จังหวัดเลย 42140 โทรศัพท์ 042870175 จำนวนนักเรียน ทั้งหมด 360 คน ชาย 189 คน หญิง 171 คน ประสบปัญหาทักษะการเรียนรู้ศัพท์ภาษาอังกฤษ

โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีนักเรียนจำนวนทั้งหมด 28 คน ชาย 12 คน หญิง 18 คน ซึ่งมีนักเรียนสอบได้คะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ที่ครูผู้สอนได้กำหนด (ร้อยละ 60) มีนักเรียนเพียงจำนวน ร้อยละ 40 ผ่านเกณฑ์การประเมินที่ได้กำหนดไว้ สาเหตุของปัญหาส่วนหนึ่งเกิดจากนักเรียนเรียนเอง คือ 1 ผู้เรียนไม่มีพื้นฐานการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษมาก่อน 2 นักเรียนไม่เห็นคุณค่าในการฝึกทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ และนักเรียนไม่มีความกระตือรือร้นและรักการเรียนรู้ในการจำคำศัพท์จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษต่ำกว่าเกณฑ์การประเมินของสถานศึกษา ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความมุ่งมั่นและสนใจที่จะพัฒนาทักษะโดยการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อให้นักเรียนได้มีการพัฒนาการเรียนได้อย่างยั่งยืนและมีประสิทธิภาพในการอ่านมากยิ่งขึ้น (โรงเรียนบ้านน้ำแควม. 2559)

จากการที่ผู้วิจัยได้จัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษพบว่านักเรียนโรงเรียนบ้านปากยาง ตำบลน้ำแควม อำเภอลำทะลุ จังหวัดเลย 42140 โทรศัพท์ 042870195 จำนวนนักเรียนทั้งหมด 84 คน ชาย 48 คน หญิง 36 คน ประสบปัญหาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีนักเรียนจำนวนทั้งหมด 14 คน ชาย 6 คน หญิง 8 คน ซึ่งมีนักเรียนสอบได้คะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ที่ครูผู้สอนได้กำหนด (ร้อยละ 60) มีนักเรียนเพียงจำนวน ร้อยละ 40 ผ่านเกณฑ์การประเมินที่ได้กำหนดไว้ สาเหตุของปัญหาส่วนหนึ่งเกิดจากนักเรียนเรียนเอง คือ 1 ผู้เรียนไม่มีพื้นฐานการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษมาก่อน 2 นักเรียนไม่เห็นคุณค่าในการฝึกทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และนักเรียนไม่มีความกระตือรือร้นและรักการอ่านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษต่ำกว่าเกณฑ์การประเมินของสถานศึกษา ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความมุ่งมั่นและสนใจที่จะพัฒนาทักษะโดยการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อให้นักเรียนได้มีการพัฒนาการเรียนได้อย่างยั่งยืนและมีประสิทธิภาพในการอ่านมากยิ่งขึ้น (โรงเรียนบ้านปากยาง. 2559)

จากการที่ผู้วิจัยได้จัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษพบว่านักเรียนโรงเรียนบ้านห้วยด้าย ตำบลน้ำแควม อำเภอลำทะลุ จังหวัดเลย 42140 โทรศัพท์ 042870266 จำนวนนักเรียนทั้งหมด 28 คน ชาย 16 คน หญิง 44 คน ประสบปัญหาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการเรียนรู้ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีนักเรียนจำนวนทั้งหมด 8 คน เป็นนักเรียน

ชายทั้งหมด ซึ่งมีนักเรียนสอบได้คะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ที่ครูผู้สอนได้กำหนด (ร้อยละ 60) มีนักเรียนเพียงจำนวน ร้อยละ 40 ผ่านเกณฑ์การประเมินที่ได้กำหนดไว้ สาเหตุของปัญหาส่วนหนึ่งเกิดจากนักเรียนเรียนเอง คือ 1 ผู้เรียนไม่มีพื้นฐานการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษมาก่อน 2 นักเรียนไม่เห็นคุณค่าในการฝึกทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และนักเรียนไม่มีความกระตือรือร้นและรักการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษต่ำกว่าเกณฑ์การประเมินของสถานศึกษา ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความมุ่งมั่นและสนใจที่จะพัฒนาทักษะโดยการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อให้นักเรียนได้มีการพัฒนาการเรียนได้อย่างยั่งยืนและมีประสิทธิภาพในการอ่านมากยิ่งขึ้น (โรงเรียนบ้านปากยาง. 2559)

ดังนั้นผู้วิจัยในฐานะผู้วิจัยจึงจัดทำการศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนากระบวนการจดจำคำศัพท์และการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อให้เด็กได้มีความรู้ในเรื่องของคำศัพท์ต่าง ๆ เพื่อที่จะได้นำไปประกอบความรู้ในการเรียนระดับสูงขึ้นไปและเพื่อเป็นการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันต่อไป

วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาทักษะโดยการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

สมมุติฐานการวิจัย

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษสามารถช่วยให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านน้ำแคม โรงเรียนบ้านปากยาง และโรงเรียนบ้านห้วยด้าย มีความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์และการจำคำศัพท์สูงขึ้น

ขอบเขตการวิจัย

1. ด้านเนื้อหา

ในการวิจัยนี้ ใช้เนื้อหาระดับช่วงชั้นปีที่ 1 โดยคัดคำศัพท์จากหนังสือเรียนสำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ร่วมกับคำศัพท์ตามคำแนะนำของครูประจำชั้น

2. ด้านตัวแปร

2.1 ตัวแปรอิสระ คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.2 ตัวแปรตาม คือ การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3. ด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนบ้านน้ำแควม โรงเรียนบ้านปากยาง และโรงเรียนบ้านห้วยด้าย ตำบลน้ำแควม อำเภอท่าลี่ จังหวัดเลย โดยใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด

4. ด้านพื้นที่

โรงเรียนบ้านน้ำแควม โรงเรียนบ้านปากยาง โรงเรียนบ้านห้วยด้าย ตำบลน้ำแควม อำเภอท่าลี่ จังหวัดเลย

ระเบียบวิธีวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. รูปแบบที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยใช้กระบวนการวิจัยแบบ (Pre-experimental Research) ดังนี้



เมื่อ T1 แทน การทดสอบก่อนเรียน

X แทน แบบฝึกหัด

T2 แทน การทดสอบหลังเรียน

2. ชี้แจงวัตถุประสงค์ต่อนักเรียน

3. เก็บรวบรวมข้อมูลก่อนการทดลอง ผู้ศึกษาได้นำแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน

1 ชุด ให้นักเรียนทำการทดสอบ ใช้เวลา 1 ชั่วโมง

4. เก็บรวบรวมข้อมูลขณะดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการสอนด้วยตนเองและขณะทำการสอนผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากการตรวจแบบฝึกทักษะ

5. การเก็บรวบรวมข้อมูลหลังการทดลอง หลังจากทำการทดลองสอน นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

1. บัตรภาพและบัตรคำหมวดร่างกายที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 1 ชุด
2. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 1 ชุด

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับประมวลผลข้อมูลทางสถิติ SPSS (SPSS for Windows) สำหรับเกณฑ์ในการพิจารณาค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นกำหนดเกณฑ์ประเมินไว้ดังนี้

- ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง มากที่สุด
- ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง มาก
- ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง ปานกลาง
- ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง น้อย
- ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง น้อยที่สุด

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาค้นคว้าการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอน สามารถสรุปได้ดังนี้

1. การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอน ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ได้ดี มีความเข้าใจและจดจำคำศัพท์ ได้แม่นยำมาก
2. ผลการทดสอบหลังการเรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนมีคะแนนเฉลี่ย ทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 70 นักเรียนมีความพึงพอใจในกิจกรรมเกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอนอยู่ในระดับชอบมาก

อภิปรายผล

การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอน ช่วยให้นักเรียนมีพัฒนาการด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยสามารถอภิปรายผล ได้ดังต่อไปนี้

จากการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คะแนนเฉลี่ยได้สูงกว่าร้อยละ 70 ของคะแนน ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องจากการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้นักเรียน ได้ลงมือปฏิบัติจริง นักเรียนได้ทำกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน ผ่อนคลาย ไม่ตึงเครียด ก่อให้เกิดการรับรู้ อย่างเข้าใจ และจดจำซึ่งจะเห็นได้จากการทำกิจกรรม และการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ซึ่งคะแนนที่ได้มีบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้อันเนื่องมาจากปัจจัยดังต่อไปนี้

1) ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยนำกิจกรรมคำศัพท์เข้ามาประกอบการสอน ทำให้นักเรียนมีความเพลิดเพลินสนุกสนาน ตื่นตัวไม่รู้สึกเบื่อหน่ายต่อการเรียน คำศัพท์ที่นำมาสอน ส่วนใหญ่จะอยู่ในเนื้อหาบทเรียน และบางคำเป็นคำศัพท์ใหม่ และนำมาจัดกิจกรรมในลักษณะที่นักเรียนต้องเคลื่อนไหว และออกกำลังกายไปด้วย จากการสังเกตและจดบันทึกของผู้วิจัยขณะทำการ สอนพบว่านักเรียนจะรู้สึกตื่นตัวมีความตื่นตัวและกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ ในขณะที่ทำกิจกรรมที่ กำหนดนักเรียนทุกคนให้ความร่วมมือ กล้าแสดงออก มีความเพียรพยายาม ในการทำกิจกรรมนั้น ๆ ถึงแม้ว่าบางครั้งนักเรียนจะพูดผิดบ้างก็ตาม แต่นักเรียนก็มีความพึงพอใจในการเล่น เกม ได้ฝึกทักษะต่าง ๆ ทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน โดยมีโอกาสนำภาษาที่เรียนมาใช้ในการทำกิจกรรม ซึ่งนักเรียนเห็นว่าเป็นประสบการณ์ที่มีคุณค่ามาก ตรงกับคำกล่าวของ บำรุง โตรัตน์ (2540 : 147) ที่กล่าวไว้ว่า “เกมมีประโยชน์ในการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจเรียนมากยิ่งขึ้น ทำให้นักเรียนเพลิดเพลินกับการเล่นเกมและยังช่วยทบทวนบทเรียน” และยังสอดคล้องกับคำกล่าวของ วนา ชลประเวศ (2541 : 20) ที่ว่าเกมเปลี่ยนสภาพห้องเรียนให้สนุกสนาน เกมทำให้นักเรียนเกิดความคุ้นเคยกัน เกมช่วยให้เกิด แรงจูงใจในการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษ และยังช่วยสรุปบทเรียน ส่งผลให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนมากยิ่งขึ้น

2) ลักษณะของเกมคำศัพท์ที่นำมาใช้ประกอบการสอนมีลักษณะหลากหลาย เช่น มีทั้งประเภทเล่นคนเดียว และเล่นเป็นกลุ่ม ส่วนใหญ่จะเน้นเกมที่มีการแข่งขันเป็นกลุ่มหรือหมู่ คณะ เพื่อให้นักเรียน ได้มีส่วนร่วมกันในการทำกิจกรรม จากการสังเกตของผู้วิจัยใน

ขณะที่นักเรียนทำกิจกรรมพบว่า นักเรียนเก่งได้ช่วยเหลือเพื่อน ๆ สมาชิกในกลุ่มที่เรียนอยู่ในระดับปานกลางและอ่อนกว่า ทำให้นักเรียนเกิดความมั่นใจในการทำกิจกรรม รู้สึกสนุก และต้องการแสดงออกเพื่อร่วมการแข่งขัน ซึ่งโดยปกตินักเรียนที่อ่อนจะไม่ค่อยตอบโต หรือไม่กล้าที่จะแสดงออก แต่เกมจะส่งเสริมความ เข้าใจและช่วยกระตุ้นนักเรียนทั้งเก่งและไม่เก่งให้เกิดความตื่นตัว และให้ความสนใจในการเรียน ภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น บรรยากาศ ทำให้ห้องเรียนเต็มไปด้วยสีสัน ครึกครื้น และมีชีวิตชีวา นอกจากนี้ นักเรียนยังมีทัศนคติที่ดี ต่อการเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้นด้วย การนำเกมคำศัพท์เข้ามา ประกอบการเรียนการสอนจึงเป็นสื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียน ทำให้นักเรียนเข้าใจและจดจำคำศัพท์ ได้ มั่นยามากขึ้น และส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ งานวิจัยของ สันทัด หอมสมบัติ (2534 : บทคัดย่อ) ที่ ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ และ ความ คงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ พบว่ากลุ่มที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบการ สอนมีผลสัมฤทธิ์ ในการเรียนรู้คำศัพท์สูงกว่า

จากปัจจัยดังกล่าวข้างต้นจึงพอสรุป ได้ว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ ประกอบการสอน จะทำให้นักเรียนสนุกสนาน บรรยากาศในห้องเรียนไม่ตึงเครียด นักเรียนได้ ปลดปล่อยอารมณ์และมีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินต่อการเรียนจึงทำให้นักเรียนเข้าใจและ จดจำคำศัพท์ ได้ดีจากกิจกรรมที่นักเรียนเข้าร่วม

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในด้านการเรียนการสอน

1.1 ในการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนนั้น ครูผู้สอนควรชี้แจงกับนักเรียนถึง จุด มุ่งหมายของการเล่นเกมว่า เป็นการฝึกคำศัพท์โดยใช้กิจกรรมเกมเข้ามาประกอบการสอน เพื่อเป็นการ ทบทวนคำศัพท์และทำให้นักเรียนจำคำศัพท์ ได้เพราะบางครั้งนักเรียนอาจไม่ เข้าใจและเล่นเพื่อ มุ่งหวังที่จะแข่งขันกับเพื่อน เพื่อเอาชัยชนะมากกว่าหรือมีบางกลุ่มที่ บางครั้งขาดความซื่อสัตย์ที่คอยบอกคำตอบเพื่อนในกลุ่ม

1.2 ในการแบ่งกลุ่มเล่นเกม ควรใช้วิธีการแบ่งกลุ่มหลากหลาย เพื่อให้ นักเรียน ได้เปลี่ยนกลุ่ม ในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น และทำให้มีโอกาส ได้ช่วยเหลือกันมากยิ่งขึ้น

1.3 ครูผู้สอนควรใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยคัดเลือกเกมที่มีประโยชน์และนำมาแทรกในชั้นตอนต่าง ๆ ของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยอาจทำแบบฝึกหัด ทบทวนให้กับนักเรียนหลังการสอน เพื่อช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น

1.4 ครูควรให้โอกาสนักเรียนเลือกเกมที่ครู ได้เตรียมไว้หลากหลายมาประกอบการสอนบ้าง จะทำให้นักเรียนรู้สึกว่ามีส่วนร่วมในด้านการเรียนการสอนมากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทำการศึกษาทดลองการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างอื่นและในระดับชั้นอื่น ๆ

2.2 ควรทำการวิจัยการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ในการทดลองเกี่ยวกับการสอนทักษะ การฟัง พูด อ่าน และเขียน

เอกสารอ้างอิง

- กมลรัตน์ หล้าสุวรรณ. (2541). *จิตวิทยาการศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ศรีราชา.
- กรมวิชาการ. กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). *คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว
- คณะนักวิชาการบริษัทนามมีบุ๊คส์. (2543). *เกมสนุกฝึกภาษาอังกฤษ*. พิมพ์ครั้งที่ 11. กรุงเทพฯ : นามมีบุ๊คส์
- ณัฐิมา จุฑเทียบ. (2547). *การใช้กิจกรรมคำภาษาอังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6*. สารนิพนธ์. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- นภดล นพไธสง. (2536). *ผลการใช้เทคนิคช่วยจำแบบเชื่อมโยงลูกโซ่ในการช่วยจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพุทธไธสง จังหวัดบุรีรัมย์*. ปรินญา นิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.
- นันทพร คชศิริพงษ์. (2541). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มี*

- เกมประกอบ. ปริญญาทิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- น้ำทิพย์ นำเพชร. (2541). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์จากการที่นักเรียนเลือกคำศัพท์ด้วยตนเองกับครูเลือกให้. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร
- ประนอม สุรัสวดี. (2539). กิจกรรมและสื่อการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิสมัย รุ่งโรจน์นิมิตชัย. (2548). การศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. สารนิพนธ์ กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- มยุรี สุขวิวัฒน์ และคณะ. (2539). การสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มานพ ประธรรมสาร. (2538). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยให้เพื่อนช่วยสอนกับที่เรียนโดยให้ครูเป็นผู้สอน. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. นครปฐม : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- รุ่งรัตน์ ศรีไพโร. (2540). วิธีสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สังเวียน สฤตดิกุล. (2541). วิธีสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สำเนา ศรีประมง. (2547). การศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีผลต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง. สารนิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร