

การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนการกุศลหลวงปู่ศรีจันทร์วิวัฒนาโบ

อำเภอเมืองเลย จังหวัดเลย

USING GAMES TO DEVELOP ENGLISH VOCABULARY
REMEMBERING SKILL FOR MATHAYOMSUKSA 1
STUDENTS, LUANG PU SRI CHAN VANNABHO CHARITY
SCHOOL, MUEANG DISTRICT, LOEI PROVINCE

ขจิตรัตน์ สุงกลาง

โรงเรียนสงวนศึกษา อำเภอนากลาง จังหวัดหนองบัวลำภู

Khajitrat Soungklang

Sa-nguansuksa School, Na Klang District, Nong Bua Lam Phu Province

Corresponding Author E-mail: baansilp@yahoo.com

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษในการเรียนโดยใช้เกมและไม่ใช้เกมและเพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่ได้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกม กลุ่มตัวอย่างในการทำวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนการกุศลหลวงปู่ศรีจันทร์วิวัฒนาโบ อำเภอเมือง จังหวัดเลย จำนวน 30 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 2 แผน โดยแบ่งเป็นแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกม จำนวน 1 แผน และแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยไม่ใช้เกม จำนวน 1 แผน แบบทดสอบคำศัพท์จำนวน 2 ชุด ชุดละ 30 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกม วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1. นักเรียนมีคะแนนทดสอบคำศัพท์หลังจากการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการใช้เกมสูงกว่าคะแนนการทดสอบหลังการเรียนโดยไม่ใช้เกมการศึกษา 2. นักเรียนมีความพึงพอใจในการใช้งานของเกมในการศึกษาในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: เกม; ทักษะการจดจำ; คำศัพท์ภาษาอังกฤษ;

Abstract

The objectives of the research article were to compare the students' remembering skill of English vocabularies through instructional games with regular instruction, and (2) to study opinions of students remembering English vocabularies with the games. The research samples were thirty Mathayomsuksa 1 students in the first semester of the academic year 2559, Luang Pu Sri Chan Vannabho Charity School, Kut Pong Sub-district, Mueang District, Loei Province. The research was engaged in two lesson plans: one designed for English vocabulary learning with the games and another designed for English vocabulary learning without the games, two 30-item vocabulary tests, and Satisfaction Test on English Vocabulary Learning with Games. The data were analyzed by the statistics, comprised of arithmetic mean and standard deviation.

The research findings were as follows:

1. It was found that students had more scores of vocabulary post-test after English vocabulary learning with the games than their scores of vocabulary post-test after English vocabulary learning without the games.

2. The satisfaction of students, who learned English vocabulary with the games, was found to be at the highest level.

Keywords: Game; Remembering Skill; English Vocabulary;

บทนำ

กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดแนวทางปรับปรุงภาษาอังกฤษโดยมุ่งให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ คือ สามารถนำไปใช้ในการเข้าสู่สังคม และเข้าใจวัฒนธรรมของภาษา (Social Cultural Functions) แล้วสื่อความหมายได้ถูกต้องตามหลัก

ภาษา (Cognitive Linguistic Functions) ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษจึงประกอบด้วย 4 ทักษะคือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ให้เหมาะสมกับสภาพของผู้เรียนและสังคมไทย จึงกำหนดให้ผู้เรียนรู้ภาษาอังกฤษตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาเพื่อช่วยให้ประชากรไทยได้มีความรู้ ความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ได้และใช้เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ การประกอบอาชีพ และการร่วมมือกันในสังคม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 3-5) แต่ทุกในปัจจุบันเด็กไทยยังจดจำคำศัพท์ ในรายวิชาภาษาอังกฤษได้น้อยมาก เป็นปัญหาที่ทุกโรงเรียนต้องเจอเหมือนกัน ซึ่งเป็นสาเหตุสำคัญโดยตรงต่อผลสัมฤทธิ์การเรียนภาษาอังกฤษและยังก่อให้เกิดปัญหาต่อเนื่องอีกหลายอย่างตามมา (มติชนรายวันหน้า 7 วันที่ 30 สิงหาคม พ.ศ. 2552 ปีที่ 32 ฉบับที่ 11495) ปัญหาอีกประการหนึ่งคือ ปัญหาอันเนื่องมาจากครูผู้สอนซึ่งนับว่าเป็นส่วนที่สำคัญที่ส่งผลกระทบต่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนเช่นกัน เช่น ครูมีคาบสอนมากเกินไป ครูผู้สอนต้องรับผิดชอบงานอื่นในโรงเรียน ครูผู้สอนภาษาอังกฤษไม่มีคุณสมบัติทางการสอนภาษาอังกฤษ และขาดความมั่นใจในการใช้ทักษะภาษาอังกฤษ และจากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษพบว่า มีปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เช่น สื่อการสอน ครูผู้สอน กิจกรรมการเรียนการสอน และปัญหาส่วนตัวของผู้เรียน (Ellis, 1994)

โรงเรียนการกุศลหลวงปู่ศรีจันทร์วิวัฒนาโก ก็เป็นอีกหนึ่งโรงเรียนที่ประสบกับปัญหาเด็กเรียนรู้คำศัพท์น้อย จดจำคำศัพท์ได้น้อยมาก เด็กเกิดความรู้สึกที่ไม่ดีเกี่ยวกับภาษาอังกฤษ คิดว่ามันยากไม่ชอบและน่าเบื่อ ทำให้เด็กไม่สนใจและมาใส่ใจในการเรียนภาษาอังกฤษ อีกทั้งครูผู้สอนเองได้รับมอบหมายงานที่มากทำให้ไม่ค่อยมีเวลาที่จะเข้าสอนและไม่ค่อยมีเวลาที่จะจัดกิจกรรมในการเรียนการสอนที่หลากหลาย เกิดการเรียนแบบท่องจำในบางครั้ง ทำให้ตัวเด็กรู้สึกว่าการเรียนภาษาอังกฤษเป็นเรื่องที่ไม่ชอบมากที่สุด การขาดแคลนสื่อการสอนที่ทันสมัย และหลากหลาย สื่อการสอนมีหลายแบบ แต่ที่จะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ไปพร้อมกับความสนุกสนาน ทำให้เด็กไม่เบื่อได้แก่ การใช้เกมเป็นสื่อการสอน สื่อเกมที่ใช้ในการเรียนการสอนนั้นนอกจากนักเรียนจะได้เรียนทักษะต่าง ๆ ด้วยตนเองแล้ว เกมทักษะทางภาษาเป็นกิจกรรมที่สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติ การเรียนในรูปแบบกระบวนการกลุ่ม เรียนรู้ตามหลักธรรมชาติของผู้เรียน อีกทั้งยังสอดคล้องกับทฤษฎีปรัชญาคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist)

ที่เชื่อว่าความรู้ถูกสร้างขึ้นจากบุคคลแต่ละคนโดยผ่านปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ซึ่งต้องอาศัยองค์ประกอบ 3 ส่วนได้แก่ ความรู้เดิม ความรู้ใหม่ และกระบวนการด้านสติปัญญา (Cognitive Structure) สร้างองค์ความรู้ทำความเข้าใจกับประสบการณ์ที่กระทำอยู่ นำมาประยุกต์กับความรู้เดิม และตรงกับแนวความคิดของจอห์น ดิวอี้ (John Dewey) ซึ่งเป็นต้นคิดในเรื่องของ “การเรียนรู้โดยการกระทำ” หรือ “Learning by Doing” (Dewey, 1963: 21) อันเป็นแนวคิดที่แพร่หลาย

จากการศึกษาปัญหาและเทคนิควิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษจึงสนใจที่จะศึกษาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนการกุศลหลวงปู่ศรีจันทร์วิวัฒนาโก อำเภอเมือง จังหวัดเลย ซึ่งวิธีการสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีที่เหมาะสมที่จะนำมาใช้สอนคำศัพท์ในหน่วยการเรียนรู้ สามารถนำมาพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษให้เด็กเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน อีกทั้งเพื่อกระตุ้นและเร้าความสนใจของนักเรียนให้เกิดแรงจูงใจใฝ่เรียนรู้ อยากเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาการภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น

วัตถุประสงค์เพื่อการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนการสอนโดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียน ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1
2. ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 ต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ

สมมุติฐานการวิจัย

นักศึกษามีคะแนนทดสอบคำศัพท์หลังจากการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมการศึกษาสูงกว่าคะแนนการทดสอบหลังการเรียนโดยไม่ใช้เกมการศึกษา

ระเบียบวิธีวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 2 แผน โดยแบ่งแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมการศึกษาจำนวน 1 แผน และแผนการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยไม่ใช้เกมจำนวน 1 แผน
2. แบบสอบถามความเห็นของนักเรียนเรื่องการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการศึกษา

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนการกุศลหลวงปู่ศรีจันทร์วิวัฒนาโก อำเภอมืองเลย จังหวัดเลย จำนวน 1 ห้องเรียน

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น คือ เกมภาษาอังกฤษ

ตัวแปรตาม คือ พัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนการกุศลหลวงปู่ศรีจันทร์วิวัฒนาโก

กรอบแนวคิดการวิจัย

การใช้เกมเพื่อการศึกษาในการพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนการกุศลหลวงปู่ศรีจันทร์วิวัฒนาโก เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ การพูดภาษาโดยใช้เกม ศึกษาประสิทธิภาพของการสอนโดยใช้เกมประกอบการเรียนการสอน การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมประกอบการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 ต่อการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมประกอบ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมและไม่ใช้เกมโดยทดสอบ คำศัพท์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนการกุศลหลวงปู่ศรีจันทร์วิวัฒนาโก (n = 30)

การทดสอบ	การจัด การเรียนการสอนปกติ	การจัด การเรียนการสอนโดยใช้เกม
จำนวนผู้เรียน	30	30
คะแนนเต็ม	30	30
ผ่านเกณฑ์	15	15
ค่าเฉลี่ย	12.26	20.05
ร้อยละ	40.88	68.33

จากตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า ผลสัมฤทธิ์จากการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ที่ผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษา มีค่าคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 20.05 คิดเป็นร้อยละ 68.33 ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับผลสัมฤทธิ์จากการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ที่ผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ มีค่าคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 12.26 คิดเป็นร้อยละ 40.88 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม มีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ

ตารางที่ 2 ตารางแสดงผลความพึงพอใจของนักเรียน เรื่องการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมการศึกษา

ด้าน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
ด้านผู้สอน			
- ความพร้อมและการเตรียมตัว	4.47	0.60	มาก

ด้าน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
- ความชัดเจนในการชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้	4.37	0.59	มาก
- การถ่ายทอดเทคนิควิธีการสอน	4.47	0.51	มาก
รวม	4.44	0.75	มาก
ด้านเทคนิควิธีการสอนและสื่อการสอน			
- มีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระการเรียนรู้	4.58	0.50	มากที่สุด
- ความเข้าใจง่าย กระบวนการไม่ซับซ้อน	4.58	0.50	มากที่สุด
- รูปแบบเหมาะสม	4.42	0.60	มาก
- เกิดกระบวนการทำงานร่วมกันเป็นทีม	4.58	0.60	มากที่สุด
- ความน่าสนใจของสื่อการสอน	4.32	0.66	มาก
- สื่อการสอนมีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระการเรียนรู้	4.47	0.51	มาก
- ระยะเวลาในการจัดการเรียนการสอน	4.53	0.51	มากที่สุด
- ประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดการเรียนการสอน	4.37	0.67	มาก
รวม	4.48	0.57	มาก
รวมทั้งสิ้น	4.47	0.57	มาก

จากตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อกระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม ในภาพรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 4.47, S.D. = 0.57$) หากพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจด้านเทคนิควิธีการสอนมากที่สุด ณ ระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 4.48, S.D. = 0.57$) และหากพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจเรื่อง มีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระการเรียนรู้และเรื่อง ความเข้าใจง่าย กระบวนการไม่ซับซ้อนมากที่สุด ณ ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.58, S.D. = 0.50$)

อภิปรายผล

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่ผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการ มีค่าคะแนนเฉลี่ย 20.05 คิดเป็นร้อยละ 68.33 ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนที่ผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบปกติที่มีค่าคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 12.26 คิดเป็นร้อยละ 40.88 เมื่อเปรียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านการจัดการเรียนการสอนทั้งสองวิธีแล้วพบว่า กระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษา ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่า เฉลี่ยเพิ่มขึ้นร้อยละ 27.45 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05 และความพึงพอใจของผู้เรียนที่ผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษา มีความพึงพอใจในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ **ยุพา ทองโปร่ง (2556)** ได้ทำการศึกษาเรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนที่มีทัศนคติและผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านพูน้อย ผลของการศึกษาพบว่า ทัศนคติของนักเรียนต่อเกมคำศัพท์ประกอบการสอน ด้านความคิด ในภาพรวมเฉลี่ยอยู่ในระดับเห็นด้วย ด้านความรู้สึก ในภาพรวมเฉลี่ยอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด และด้านแนวโน้มการแสดงพฤติกรรม ในภาพรวมเฉลี่ยอยู่ในระดับประจำ หลังจากการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนนักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีความก้าวหน้าทางการเรียน คิดเป็นร้อยละ 35.63 และ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านพูน้อย หลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ประกอบการสอน มีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05

ข้อเสนอแนะ

1. จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยและการทำวิจัยพบว่า การใช้เกมการศึกษาในการเรียนการสอนส่งผลช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านการเรียนรู้ของผู้เรียน แต่หากว่าผู้สอนใช้เกมการศึกษาซ้ำ ๆ จะทำให้เกิดการเบื่อหน่าย ดังนั้นครูจึงต้องเป็นผู้ที่คอยแสวงหา ศึกษาและค้นคว้าให้มีเกมการศึกษาที่หลากหลายในการจัดการเรียนการสอนเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาอย่างสูงสุด
2. เกมบางเกมที่มีกติกาการเล่นที่ยุ่งยากซับซ้อนจะทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกยุ่งยากและไม่อยากจะมีส่วนร่วมในเกมนั้น ๆ ดังนั้นครูจึงจำเป็นต้องเลือกเกมให้เหมาะสมกับ

ผู้เรียนแต่ละห้อง เพราะบางเกมอาจใช้ได้ผลกับแค่บางห้องเท่านั้นครูจึงจำเป็นที่จะต้องรู้จักผู้เรียนและระดับความสามารถด้วยเช่นกัน

3. ในการใช้เกมในการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษควรที่จะเลือกคำศัพท์ที่จะใช้ในแต่ละครั้งจำนวนพอดี ไม่ควรมากเกินไปหรือน้อยเกินไป และในการสอนต่อไปควรให้มีการนำคำศัพท์นั้นกลับมาใช้บ่อย ๆ เพื่อให้เกิดการจดจำอย่างถาวรต่อไป

4. ควรมีงานวิจัยศึกษาเรื่อง ความคงทนของการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการเรียนรู้โดยใช้เกม เพื่อศึกษาว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่คงทนหรือไม่

เอกสารอ้างอิง

ยุพา ทองโปร่ง. (2556). *การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนที่มีทัศนคติและผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5: งานวิจัยชั้นเรียน*. โรงเรียนบ้านพูน้อย

Dewey, John. (1963). *Experience and Education*. New York. Macmillan Publishing Company.

Ellis, R. (1994). *The study of second language acquisition*. Oxford: Oxford University Press.