

### การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมความสามารถการอ่าน และการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

#### The English Learning Activity by Using Games to Enhance the Listening and Speaking Ability for Grade 6 Student

จันท์ โกศล และ มงคล หม่อม

Chan Koson and Mongkol Moomak

**บทคัดย่อ**

จุดมุ่งหมายของการวิจัย เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้อังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม การวิจัยเป็นแบบเชิงทดลอง (Experimental Research) แบบหนึ่งกลุ่มสอบก่อนและหลังเรียน (One-Group-Pretest-Posttest Design) กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านท่าชัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัย เขต 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 20 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1) ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2) แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านและการเขียน และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูล โดยการหาค่าเฉลี่ยร้อยละ การทดสอบค่า t-test แบบ Dependent และค่าเฉลี่ย

**ผลการวิจัยพบว่า**

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีค่าประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้มีค่า E1/E2 เท่ากับ 76.45/75.50
2. ความสามารถด้านการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สูงกว่าก่อนเรียนอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก

**คำสำคัญ:** เกม, ส่งเสริมความสามารถ

**Abstracts**

The purposes of this study were to 1) develop the English Learning Activity set by Using Games to Enhance the Listening and Speaking Ability for Grade 6 Student by the criterion at 75/75 2) compare the Ability of Reading and Writing on using The English Learning Activity set by Using Games to Enhance the Listening and Speaking Ability for Grade 6 Student between Pre-test and Post -test. 3) To study the students' satisfaction to the instruction on using The English Learning Activity set by Using Games to Enhance the Listening and Speaking Skill for Grade 6 Student. The research was Experimental Research; One-Group-Pretest-Posttest Design. The 6 grade 20 sampling students who were studying in the second semester in 2020 of Banthachai School Shukhothai Primary Educational Service Area 2 by purposive sampling. The studying tools were 1) The English Learning Activity set by Using Games to Enhance the Reading and Writing Ability for Grade 6 Student 2) reading and writing ability test and 3) satisfaction test, Analyzing the data by using percentage t-test and mean.

The results were as follows:

1. The efficiency of The English Learning Activity Set by Using Games to Enhance the Listening and Speaking Ability for Grade 6 Student was as criterion at 76.45/75.50
2. The studying Ability of Reading and Writing on The English Learning Activity set by Using Games to Enhance the Listening and Speaking Ability for Grade 6 Student 2; Post -test was significantly higher than Pre - test at level .05.
3. The students' satisfaction to the instruction on using The English Learning Activity Lesson Set by Using Games to Enhance the Listening and Speaking Ability for Grade 6 Student was appropriate at high level.

**Keywords:** Games, Enhance Ability

**บทนำ**

มนุษย์เป็นสัตว์สังคมซึ่งต้องมีการติดต่อสื่อสารซึ่งกันและกัน โดยใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการสื่อสาร และปัจจุบันภาษาอังกฤษถือเป็นภาษาสากลที่ใช้ติดต่อสื่อสารกันทั่วโลกซึ่งกระทรวงศึกษาธิการมีหน้าที่หลักในการส่งเสริมการศึกษาให้กับประชาชนได้เล็งเห็นความสำคัญของภาษาอังกฤษ จึงมีนโยบายให้มีการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศในระดับชั้นเพื่อพัฒนาคนของประเทศให้มีความรู้ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ ให้ได้เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขบธรรมเนียมประเพณี สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งสามารถนำไปใช้ในการศึกษาหาความรู้ เข้าถึงองค์ความรู้ต่าง ๆ ได้อย่างกว้างขวางและก่อให้เกิดประโยชน์ในการดำเนินชีวิต

เทคนิคและวิธีการจัดการการเรียนรู้เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีต่อการเรียนรู้ที่มีความสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอน ซึ่งรวมถึงการเรียนการสอนภาษาอังกฤษซึ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองมากที่สุดโดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทั้งนี้เมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จะส่งผลให้ผู้เรียนมีความเข้าใจและสามารถจดจำ นำไปใช้ได้จริง ไม่เพียงแต่จะมุ่งให้ได้เพียงความรู้และเกิดผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้นเท่านั้น ผู้เรียนควรจะได้รับประสบการณ์เพลิดเพลินในการเรียนในทุกๆ ครั้งอีกด้วย การสอนโดยใช้เกมจึงเป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ในการเรียนและทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาจากบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น สามารถกระตุ้นความสนใจของนักเรียนสร้างแรงจูงใจให้สนใจในเนื้อหาที่เรียนได้มากขึ้น

ดังนั้นเกมจึงเป็นหนึ่งในกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีความสุขขณะเรียน การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมกับวิชาที่ยาก เช่นวิชาภาษาอังกฤษซึ่งคนจำนวนมากคิดว่าเป็นวิชาที่ยากแต่มีความสำคัญและจำเป็นต่อทุกคนโดยเฉพาะอย่างยิ่งในภาวะปัจจุบันอันเนื่องมาจากการได้รับการยอมรับว่าเป็นภาษาสากลที่ทั่วโลกใช้ในการสื่อสาร การใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษจะช่วยให้ผู้เรียนสนุกสนานกับบทเรียน ไม่น่าเบื่อ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกความกล้าในการใช้ภาษา ทำให้ผู้เรียนมีความมั่นใจที่จะนำภาษาอังกฤษไปใช้ในชีวิตประจำวัน และช่วยให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษด้วย

การนำเกมไปใช้สอนต้องทราบถึงส่วนประกอบของเกมต่างๆ ได้แก่ ชื่อเกม จุดมุ่งหมาย การแบ่งกลุ่ม อุปกรณ์และข้อเสนอแนะในการเล่น ผู้สอนและผู้เรียนควรคัดเลือกแต่ละเกมให้เหมาะสมกับสภาพห้องเรียน ระดับความรู้ และความสามารถของผู้เรียนด้วย (กิดานันท์ มลิทอง, 2543) แรงจูงใจนับเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลต่อการเรียนรู้และต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การเรียนการสอนภาษาอังกฤษก็เช่นเดียวกัน จากการศึกษาได้พบว่าผู้เรียนจำนวนมากยังมีแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษค่อนข้างต่ำ

การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยทั่วไปเพื่อมุ่งพัฒนา 4 ทักษะประกอบด้วย ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่านและทักษะการเขียน ปัญหาที่พบมากที่สุดสำหรับผู้เรียนคือทักษะการอ่านและทักษะการเขียนซึ่งส่วนใหญ่มักจะคิดว่ายากและมักมีผลสัมฤทธิ์ต่ำแต่มีความสำคัญต่อการที่จะนำไปใช้ในในชีวิตประจำวันและต่อการการศึกษาในระดับที่สูงขึ้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจจะพัฒนาทักษะการอ่าน และทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม

**วัตถุประสงค์ของการวิจัย**

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังเรียน ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

**วิธีการดำเนินการวิจัย**

1. รูปแบบการวิจัย การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experiment Research) ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองโดยใช้แผนการทดลองแบบ One - Group Pretest - Posttest Design
2. กลุ่มเป้าหมาย ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านท่าชัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัย เขต 2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านท่าชัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัย เขต 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 20 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
  - 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม
  - 2) แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
  - 3) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1) การหาความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม ให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ประเมินความสอดคล้องและความเหมาะสม ประกอบด้วย

- 1.1 ผู้ที่สำเร็จการศึกษาด้านหลักสูตรและการสอนระดับปริญญาเอก จำนวน 2 คน
- 1.2 ครูชำนาญการพิเศษสาขาภาษาอังกฤษ จำนวน 3 คน

2) การหาความเหมาะสมแบบทดสอบทักษะการอ่านและทักษะการเขียนภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ประเมินความสอดคล้องและความเหมาะสม ประกอบด้วย

- 2.1 ผู้ที่สำเร็จการศึกษาด้านหลักสูตรและการสอนระดับปริญญาเอก จำนวน 2 คน
- 2.2 ครูชำนาญการพิเศษสาขาภาษาอังกฤษ จำนวน 3 คน

3) การหาความเหมาะสมแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม ให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ประเมินความสอดคล้องและความเหมาะสม ประกอบด้วย

- 3.1 ผู้ที่สำเร็จการศึกษาด้านหลักสูตรและการสอนระดับปริญญาเอก จำนวน 2 คน
- 3.2 ครูชำนาญการพิเศษสาขาภาษาอังกฤษ จำนวน 3 คน

**ผลการวิจัย**

การวิจัยมีจุดประสงค์ 3 ข้อ และมีผลดังนี้

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีค่าประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้มีค่า E1/E2 เท่ากับ 76.45/75.50
2. ความสามารถด้านการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก