

**การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของ นักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่
2/1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ โดยใช้กิจกรรมการเล่นเก็ทางภาษา
วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ จังหวัดระยอง**

นางสาวสรวงสุดา โป๊ะตะ*

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของ นักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ที่ได้รับการสอน ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเล่นเก็ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนและหลังเรียนกับเก็ กลุ่ม ตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/1 จำนวน 34 คน และผู้เชี่ยวชาญ 3 คน เครื่องมือที่ใช้ได้แก่แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 9 ชั่วโมงและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน และหลังเรียน สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการวิเคราะห์เชิงข้อมูล

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้ กิจกรรมการเล่นเก็ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้ กิจกรรมการเล่นเก็ระหว่างหลังเรียนกับเก็ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเก็ ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

*ตำแหน่ง	ครูผู้สอน
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
สถานที่ติดต่อ	วิทยาลัยเทคโนโลยีเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ จังหวัดระยอง เบอร์โทรติดต่อ 038-604741-2 E-mail : akbanchang.aksorn.ac.th
ปีที่วิจัย	2558
ประเภทงานวิจัย	วิจัยในชั้นเรียน

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สังคมโลกปัจจุบันเป็นสังคมข้อมูลข่าวสาร ความก้าวหน้า ความเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลงทางด้าน เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม มีผลกระทบทั่วถึงอย่างรวดเร็ว อีกทั้งประเทศไทย กำลังก้าวสู่ประชาคมอาเซียน ทำให้ภาษาอังกฤษกลายเป็นเครื่องมือสำคัญยิ่ง ในการสื่อสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจกันและกัน อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือในการศึกษาหาข้อมูลความรู้และถ่ายทอดวิทยาการต่าง ๆ แก่กัน ด้านเศรษฐกิจภาษาอังกฤษมีความจำเป็นอย่างมาก ดังนั้นสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจึงได้ดำเนินงานโครงการเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้สู่ประชาคมอาเซียนหลายโครงการ อาทิเช่นการกำหนดคุณลักษณะเด็กไทยในประชาคมอาเซียน ซึ่งทักษะด้านภาษาอังกฤษเป็นคุณลักษณะหนึ่งที่กำหนดให้เป็นคุณลักษณะของเด็กไทย (กระทรวงศึกษาธิการ. 2554)

การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความแตกต่างจากการเรียนสาระการเรียนรู้อื่น เนื่องจากผู้เรียนต้องเรียนภาษาเพื่อให้สามารถใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นได้ตามความต้องการในสถานการณ์ต่าง ๆ ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนภาษาที่ดีผู้เรียนจะต้องมีโอกาสได้ฝึกทักษะการใช้ภาษาให้มากที่สุดทั้งในห้องเรียน และนอกห้องเรียน (กรมวิชาการ. 2553) แม้ปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยเปลี่ยนไปจากที่เคยเน้นการเรียนรู้ด้วยการท่องจำกฎการใช้ต่าง ๆ มาสู่การกระตุ้นให้ผู้เรียนเรียนภาษาอังกฤษด้วยความสนุกสนานมากขึ้น มีวิธีการสอนที่ใช้การสื่อสาร หรือที่เรียกว่า Communicative Approach การใช้เกมทางภาษาสอดแทรกในวิธีการสอนจึงอาจเป็นทางเลือกหนึ่งของครู(เรื่องศักดิ์อัมไพพันธ์. 2545) ทั้งนี้เพราะเกมช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลินรู้สึกผ่อนคลายอารมณ์ตึงเครียด และยังช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจและจดจ่อในการเรียนและอยากเรียน ส่งเสริมการแสดงออกอย่างเต็มความสามารถ (ทีศนา แฉมมณี. 2547, สุกิจ ศรีพรหม. 2544, สุมิตรา อังวัฒนกุล. 2539)

ในปีการศึกษา 2558 พบว่านักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยใช้ในการทดลองในครั้งนี้ จำนวน 5 คน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ต่ำมาก ทั้งนี้มีสาเหตุจากการมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เนื่องจากนักเรียนเห็นว่าเป็นกลุ่มสาระที่ยาก ฟังไม่เข้าใจและแบบฝึกหัดที่ยากจากสภาพปัญหาที่พบจะเห็นได้ว่าวิธีการที่จะส่งเสริมการเรียนภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษให้ดีขึ้นนั้นต้องเริ่มที่การสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ นั่นคือการเริ่มจากสิ่งที่ดีที่ชอบ จากการที่ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ศึกษาเกี่ยวกับการใช้เกมสื่อสารเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนั้น ผู้วิจัยจึงมีวิธีการแก้ไขโดยใช้กิจกรรมการเล่นเกมที่สอดแทรกในบทเรียนแต่ละบท เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการอยากเรียนรู้และสนใจมากขึ้นเพราะในบทเรียนที่มีกิจกรรมต่างๆแทรกอยู่จะช่วยให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาหรือคำศัพท์ได้ดีกว่าการเรียนตามหนังสือและช่วยให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานและอยากเรียนในวิชาภาษาอังกฤษด้วยเช่นกัน การแก้ไขด้วยวิธีนี้เป็น การแก้ไขความคิดของผู้เรียนเพราะตัวผู้เรียนในแต่ละคนมีความถนัดที่แตกต่างกัน ถ้าจะวัดความรู้ของผู้เรียนด้วยการสอบอาจจะไม่เพียงพอ เราจึงหาวิธีแก้ไขโดยใช้กิจกรรมการเล่น เกม หรือ กิจกรรมต่างๆที่ช่วยในด้านการเรียนการสอนในแต่ละเนื้อหามาเป็นเครื่องช่วยวัดความรู้ความเข้าใจของตัวผู้เรียนโดยอาจจะเป็นการให้นักเรียนทบทวนบทเรียนแต่ละบทหลังจากกิจกรรมเพื่อทดสอบความเข้าใจของตัวผู้เรียน

ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้จัดทำวิจัยในชั้นเรียนเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ โดยใช้กิจกรรมการเล่นเกมหางภาษา ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่แปลกใหม่และสร้างความสนุกสนานกว่าเดิม มีความอยากเรียนรู้เพิ่มมากขึ้นและได้ส่งเสริมให้เกิดทักษะทั้ง 4 ด้านของการเรียนภาษาอังกฤษจึงทำให้การสอนแต่ละครั้งราบรื่นและได้ผลลัพธ์ที่ดีซึ่งนำไปสู่การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้นของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเล่นเกมระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเล่นเกม ระหว่างหลังเรียนกับเกณฑ์

3. สมมติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเล่นเกม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเล่นเกม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์

4. ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าและจัดทำวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกเนื้อหาจากหนังสือเรียน ชื่อหน่วยการเรียนรู้เรื่อง I usually get up at seven จากหนังสือเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นหนังสือเรียนที่โรงเรียนของผู้วิจัยใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยกำหนดหัวข้อย่อยในการใช้กิจกรรมการเล่นเกมและสอดแทรกคำถามที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนให้กับผู้เรียนในหัวข้อดังต่อไปนี้ คือ

- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Present simple
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Daily routines
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง I never watch TV.
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Look and use
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง What time is it?
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง She plays tennis on Tuesday.
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง Preposition of time
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง Skills
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง Test

ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้หัวข้อดังต่อไปนี้ให้นักเรียน ได้เรียนรู้และเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาในบทเรียนทั้งในเรื่องของหลักการทางภาษา คำศัพท์และประโยค โดยใช้กระบวนการการเล่นเกม

ขอบเขตประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ จำนวน 65 คน มี 2 ห้องเรียน วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ ตำบลบ้านฉาง อำเภอบ้านฉาง จังหวัดระยอง

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจจำนวน 34 คน วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ ตำบลบ้านฉาง อำเภอบ้านฉาง จังหวัดระยอง ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

ขอบเขตตัวแปร

ตัวแปรที่ศึกษาในการวิจัยครั้งนี้

ตัวแปรต้น ได้แก่ การสอนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเล่นเกม

ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

5. นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การพัฒนา

หมายถึง การพัฒนาที่เข้าใจโดยทั่วไป มีความหมายใกล้เคียงกับความหมายจากรูปศัพท์ คือ หมายถึง การทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงจากสภาพหนึ่งไปสู่อีกสภาพหนึ่งที่ดีกว่าเดิมอย่างเป็นระบบ หรือการทำให้ดีขึ้นกว่าสภาพเดิมที่เป็นอยู่อย่างเป็นระบบ (ยุวัฒน์ วุฒิเมธี. 2526, หน้า 1) ซึ่งเป็นการเปรียบเทียบทางด้านคุณภาพระหว่างสภาพการณ์ของสิ่งใดสิ่งหนึ่งในช่วงเวลาที่แตกต่างกัน กล่าวคือ ถ้าในปัจจุบันสภาพการณ์ของสิ่งนั้นดีกว่า สมบูรณ์กว่าก็แสดงว่าเป็นการพัฒนา

การพัฒนา ในความหมายโดยทั่วไปจึงหมายถึงการเปลี่ยนแปลงสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้เกิดคุณภาพดีขึ้นกว่าเดิม ความหมายนี้ นับว่าเป็นความหมายที่รู้จักกันโดยทั่วไป เพราะนำมาใช้มากกว่าความหมายอื่นๆ แม้ว่าจะไม่เป็นที่ยอมรับของนักวิชาการก็ตาม (สนธยา พลศรี. 2547, หน้า 2)

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ และทัศนคติอันเกิดจากการเรียนรู้ ซึ่งอาจวัดได้จากการทดสอบระหว่างหรือหลังการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ด้วยการทดสอบหรือวิธีการอื่นๆ นอกจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจะบอกคุณภาพของผู้เรียนแล้วยังแสดงให้เห็นถึงคุณค่าของหลักสูตร คุณภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ตลอดจนความรู้ความสามารถของครูผู้สอนและผู้บริหารอีกด้วย

3. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

หมายถึง การพัฒนาคะแนนความแตกต่างระหว่างคะแนนหลังเรียนกับคะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียนกับเกณฑ์ที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ ของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมการเล่นเกมนการสอนภาษา

4. ขั้นตอนการสอน

4.1. Warm up

การนำเข้าสู่บทเรียนในแต่ละครั้ง เพื่อการเตรียมความพร้อมของผู้เรียน อาจจะนำเกมเข้ามาเสริม เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียนหรือ อาจจะทบทวนความรู้เดิมก็ได้

4.2. Presentation

การนำเสนอเนื้อหาบทเรียนอย่างละเอียด โดยการนำเสนอเข้าไปซ้ำมาจนผู้เรียนเข้าใจ สามารถถ่ายทอดออกมาได้ด้วยตนเองโดยเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน

4.3. Practice

การให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติ โดยนำความรู้ที่ได้เรียนมา มาปฏิบัติเพื่อทดสอบความเข้าใจโดยอาจจะนำกิจกรรมเสริมเข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนการสอน เช่น เกม

4.4. Production

การนำความรู้ที่ได้เรียนมา มาทดสอบความเข้าใจ ว่าผู้เรียนสามารถเข้าใจแล้วถ่ายทอดได้หรือไม่ อาจจะให้ผู้เรียนทำใบงานก็ได้

4.5. Wrap up

การสรุปบทเรียนที่ได้เรียนมาทั้งหมด โดยผู้สอนและผู้เรียนได้ช่วยกันสรุปเพื่อทบทวนความรู้อีกครั้ง

5. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมภาษา

เกมภาษา หมายถึง กิจกรรมที่ผู้สอนจัดขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ พัฒนาทักษะทางด้านร่างกาย ทางสติปัญญา และฝึกทักษะทางภาษา โดยผ่านกิจกรรมการเคลื่อนไหว การเล่นอย่างสนุกสนาน มีการแข่งขัน มีแพ้มีชนะ มีกติกาในการเล่น การเล่นเป็นรายบุคคล หรือรายกลุ่มก็ได้ ทิศนา ขัมมณี(2547 : 85) สรุปข้อดีของการสอนโดยใช้เกม ดังนี้

5.1. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น

5.2. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและอยู่คงทน

5.3. เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงมากขณะสอน และผู้เรียนชอบ

6. เกณฑ์ตามวัตถุประสงค์ข้อที่2

หมายถึง กฎเกณฑ์,หลักเกณฑ์,มาตรฐานที่ผู้วิจัยได้กำหนดขึ้นมา

7. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

หมายถึง แบบทดสอบที่วัดความรู้ความสามารถทางการเรียนด้านเนื้อหา ด้านวิชาการและทักษะต่างๆ ของวิชาการต่างๆ

8. นักเรียน

หมายถึง ผู้เรียนในโรงเรียนระดับอนุบาล ประถมศึกษา และมัธยมศึกษา เป็นคำที่มีความหมายกว้างรวม นักเรียน นิสิต นักศึกษา และผู้รับการศึกษาระบบสถานศึกษาตามปกติ มักใช้ในบริบทของการเรียนรู้

9. แผนการจัดการเรียนรู้

หมายถึง แผนการหรือโครงการที่จัดทำเป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อใช้ในการปฏิบัติการสอนในรายวิชาใดวิชาหนึ่ง เป็นการเตรียมการสอนอย่างมีระบบ และเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ครูพัฒนาการจัดการเรียนการสอนไปสู่จุดประสงค์การเรียนรู้และจุดมุ่งหมายของหลักสูตรได้อย่างมีประสิทธิภาพ (วัฒนาพร ระงับทุกข์, 2543, หน้า 1)

6. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเป็นพื้นฐานสำคัญที่ผู้เรียนทุกคนต้องเรียนรู้ โดยได้รับการจัดลำดับความสำคัญอยู่ในกลุ่มที่สอง ซึ่งเป็นสาระการเรียนรู้ที่เสริมสร้างพื้นฐานความเป็นมนุษย์และสร้างศักยภาพในการคิดและการทำงานอย่างสร้างสรรค์

ภาษาอังกฤษได้รับการกำหนดให้เรียนในทุกช่วงชั้นโดยสถานศึกษาสามารถจัดเป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐานที่ผู้เรียนทุกคนต้องเรียนและจัดเป็นสาระการเรียนรู้เพิ่มเติมที่มีความลึกและเข้มข้นหรือรายวิชาใหม่ให้ผู้เรียนได้เลือกเรียนตามความถนัด ความสนใจ ความต้องการและความแตกต่างระหว่างบุคคลตั้งแต่ช่วงชั้นที่ 2 ขึ้นไป ส่วนภาษาต่างประเทศอื่นๆ เช่น ภาษาฝรั่งเศส เยอรมัน จีน ญี่ปุ่นและภาษาเพื่อนบ้าน เช่น ลาว เขมร พม่า ยาวี มาเลย์ ฯลฯ ให้อยู่ในดุลยพินิจของสถานศึกษาที่จัดทำเป็นสาระการเรียนรู้เพิ่มเติมได้ตามความเหมาะสม

การสอนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเล่น

หมายถึง เกมเป็นวิธีการวิธีหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ในการสอนได้ดี โดยผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมุติขึ้นให้ผู้เรียนเล่นด้วยตัวเองภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาที่กำหนดขึ้น ผู้เรียนจะต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง ในอันที่จะมีผลออกมาในการรู้แพ้-ชนะ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ความรู้สึกรู้สึกนึกคิดและพฤติกรรมต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจและจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียน (ทิศนา ขัมมณี , 2522: 201) ซึ่งสุจริต เพียรชอบ (2531 : 214) ให้ความหมายของเกมว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน ซึ่งมีการแข่งขันอย่างมีจุดประหมายและกฎเกณฑ์ส่วนประกอบของเกม คือ ผู้เล่น จุดหมายและกฎเกณฑ์

หลักทางจิตวิทยาที่เกี่ยวกับการสร้างแบบฝึกทักษะ

หลักทางจิตวิทยาที่เกี่ยวกับการสร้างแบบฝึกทักษะ

พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา (2544, หน้า 91-92) ได้กล่าวถึง กฎการเรียนรู้ที่สำคัญของธอร์นไดค์ว่า มีอยู่ 3 กฎ คือ

1. กฎแห่งความพึงพอใจ หรือกฎแห่งผล ธอร์นไดค์ได้สรุปว่า อินทรีย์จะทำในสิ่งที่ก่อให้เกิดความพึงพอใจและจะหลีกเลี่ยงสิ่งที่ไม่พึงพอใจ ธอร์นไดค์ได้เน้นถึง การใช้เทคนิคที่จะสร้างความพึงใจให้กับผู้เรียน เช่น การชม การให้รางวัล

2. กฎแห่งความพร้อม การเรียนรู้จะมีประสิทธิภาพมากที่สุดเมื่อผู้เรียนอยู่ในสภาพที่พร้อมจะเรียนหรือพร้อมที่จะทำกิจกรรม ความพร้อมในที่นี้รวมความถึงความพร้อมด้านร่างกาย สติปัญญา สังคม และอารมณ์

3. กฎแห่งการฝึกหัด ประกอบด้วยกฎที่สำคัญ 2 ข้อ คือ

ก. กฎแห่งการใช้พฤติกรรมใดที่อินทรีย์ได้มีการกระทำอยู่เสมอหรือมีการฝึกฝนอยู่เป็นประจำ ไม่ได้ทิ้งช่วงไว้นาน อินทรีย์ย่อมเกิดทักษะและกระทำพฤติกรรมนั้นได้ดี

ข. กฎแห่งการไม่ใช้พฤติกรรมใดก็ตามที่อินทรีย์ทิ้งช่วงไว้นานอินทรีย์ย่อมจะเกิดการลืมหรือกระทำพฤติกรรมนั้นไม่ดี

นอกจากนี้ พงษ์พันธุ์ พงษ์โสภา (2544, หน้า 87) ยังได้กล่าวถึงทฤษฎีพฤติกรรมนิยมของสกินเนอร์ ไว้ว่า มีความเชื่อในเรื่องของการเสริมแรง พฤติกรรมใดก็ตามถ้าได้รับการเสริมแรง พฤติกรรมนั้นก็มี แนวโน้มที่จะเกิดขึ้นซ้ำ ๆ สกินเนอร์ได้นำผลการทดลองมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนไว้หลายรูปแบบ เช่น บทเรียนโปรแกรม โดยยึดหลักการเสริมแรงและลักษณะอื่น ๆ ที่สำคัญ ประกอบด้วย

ก. ให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมหรือลงมือกระทำด้วยตนเอง

ข. ให้มีความก้าวหน้าไปทีละน้อย ๆ

ค. ให้ผู้เรียนได้รับผลการกระทำในทันที

ประโยชน์ที่ได้รับจากบทเรียนโปรแกรมตามความเห็นของสกินเนอร์

1. นักเรียนจะได้รับการเสริมแรงได้ทันที

2. สามารถทำงานได้ตามลำดับซึ่งจะช่วยให้ นักเรียนเกิดความรู้สึกมีอิสระในการเรียน ไม่ต้องกังวลใจที่จะถูกครูดุ หรือถูกเพื่อนเยาะเย้ยถ้าทำไม่ได้ ทำให้นักเรียนเกิดความสบายใจที่จะเรียนและสนุกกับการเรียน

3. บทเรียนโปรแกรมจะช่วยให้ นักเรียนรู้จักดูแลรับผิดชอบตนเอง และเกิดความเชื่อมั่นในตนเอง

โดยสรุปทฤษฎีกฎการเรียนรู้ของธอร์นไดต์ ที่สำคัญ 3 ประการ ได้แก่ กฎแห่งความพร้อม เมื่อนักเรียนมีความพร้อมทั้งร่างกายและจิตใจก็จะเกิดการเรียนรู้ได้ดี กฎแห่งความพึงพอใจหรือกฎแห่งผล เมื่อนักเรียนมีความพึงพอใจ สนุกสนาน มีความสุขในการทำกิจกรรมก็จะเกิด การเรียนรู้ได้ดี และกฎแห่งการฝึกหัด เมื่อนักเรียนได้ฝึกฝนอยู่เป็นประจำ จะทำให้เกิดการเรียนรู้ ได้ดี นอกจากนี้ ทฤษฎีพฤติกรรมนิยมของสกินเนอร์ ที่มีความเชื่อในเรื่องของการเสริมแรง นักเรียนจะเกิดการเรียนรู้ได้ดี เมื่อได้รับความภาคภูมิใจ ไม่มีความกังวล ทราบความก้าวหน้าของตนเองไป

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

7.1 งานวิจัยต่างประเทศ

พินเตอร์ (Pinter. 1998 : 710 – A – 711 –A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนสะกด คำ สอนโดยใช้เกมคำศัพท์และสอนตามตำรากับนักเรียนระดับ 3 จำนวน 94 คน หลังการทดลองสาม สัปดาห์ได้ทำการทดสอบเพื่อหาความคงทนในการจำ ผลการทดลองปรากฏว่ากลุ่มที่เรียนโดยใช้เกม คำศัพท์มี ความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มที่ เรียนจากการสอนตามตำรา

ดิกเกอร์สัน (Dickerson. 1997 : 6456 –A) ทดลองเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนระดับ 1 โดยใช้เกมเคลื่อนไหว (Active Games) เกมเงียบ (Passive Games) และกิจกรรมปกติ (Traditional Activity) กลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียนระดับ 1 จำนวน 274 คน เป็นนักเรียนหญิง 128 คน นักเรียนชาย 146 คน แต่ละกลุ่มได้รับการปฏิบัติ ดังนี้ กลุ่มที่ใช้ เกมเคลื่อนไหว จะเล่นโดยมีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆของร่างกาย กลุ่มที่ใช้ เกมเงียบจะเล่นโดยใช้บัตรคำและกระดานดำ กลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติใช้ สมุดแบบฝึกหัด ผลการทดลองปรากฏว่า 1. กลุ่มที่ใช้ เกมเคลื่อนไหว มีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์ สูงกว่ากลุ่มที่ใช้ เกมเงียบ และกลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ 2. กลุ่มที่ใช้เกมเงียบ มีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์ สูงกว่ากลุ่มที่ใช้ กิจกรรมปกติ 3. นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ ในการจำสูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้ เกมเงียบ 4. นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้ เกมเงียบมีผลสัมฤทธิ์ ในการจำคำศัพท์ สูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ 5. ในกลุ่มทดลองทั้ง 3 กลุ่มผลสัมฤทธิ์ ในการจำคำศัพท์ ระหว่างนักเรียนชายและนักเรียนหญิงไม่แตกต่างกัน

7.2 งานวิจัยในประเทศ

สันตต์ หอมสมบัติ (2542 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากการสอนที่ใช้ แบบฝึกที่มีเกมประกอบและการสอนที่ใช้ แบบฝึกหัดตามคู่มือครู กลุ่มตัวอย่าง เป็น นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ลงทะเบียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2543 22 โรงเรียนเซกา อำเภอนาคู จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 53 คน กลุ่มทดลอง 30 คน เรียนจากการสอนที่ใช้แบบฝึกหัดที่มีเกม กลุ่มควบคุม 23 คน เรียนจากการสอนที่ใช้ แบบฝึกหัดตามคู่มือครู ผลการทดลองปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ ในการเรียนรู้คำศัพท์ วิชาภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ปราโมทย์ บุญสุก (2543 : 79) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ และความคงทนในการเรียนรู้ คำศัพท์ วิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกม และไม่มีเกมประกอบกลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 60คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 30 คน ผลการวิจัย พบว่านักเรียนที่ เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบมีผลสัมฤทธิ์ ในการเรียนรู้ คำศัพท์สูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มี เกมประกอบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ นักเรียนที่ เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มี มีเกมประกอบอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลจากการศึกษางานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน และวิธีสอน คำศัพท์โดยใช้ เกมประกอบการสอน แสดงให้เห็นว่าการใช้เกมประกอบการสอนจะมีผลต่อการเรียนรู้ ของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้น กล่าวคือ สามารถทำให้ นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ดีและมีแนวโน้มที่จะทำให้นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดียิ่งขึ้น

8. วิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. นำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ไปทดสอบกับนักเรียน ซึ่งแบบทดสอบเป็น

แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลาในการสอบ 50 นาที

2. นำแผนการสอนที่เตรียมไว้ไปใช้ปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอนตามที่กำหนดไว้เป็นเวลา 9 ชั่วโมง

3. นำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) ไปทดสอบกับนักเรียนซึ่งแบบทดสอบเป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลาในการสอบ 50 นาที

9. ประชากรที่ใช้ในการศึกษา

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ จำนวน 65 คน มี 2 ห้องเรียน วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ ตำบลบ้านฉาง อำเภอบ้านฉาง จังหวัดระยอง

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ จำนวน 34 คน วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ ตำบลบ้านฉาง อำเภอบ้านฉาง จังหวัดระยอง ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

10. เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง I usually get up at seven จากหนังสือเรียนภาษาอังกฤษ จำนวน 9 ชั่วโมง 9 แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Present simple

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Daily routines

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง I never watch TV.

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Look and use

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง What time is it?

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง She plays tennis on Tuesday

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง Preposition of time

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง Skills

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง Test

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษบทที่ 7 I usually get up at seven ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเล่นเกม

11. ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ

การวิจัยครั้งนี้มีขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือดังนี้

ขั้นตอนที่ 1

ศึกษาและวิเคราะห์แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

- แนวการสอนภาษาอังกฤษ
- การสอนแบบใช้เกมทางภาษา
- การสอนไวยากรณ์เนื้อหาบทที่ 7
- การใช้ present simple tense
- แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ
- งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ขั้นตอนที่ 2

1. พัฒนาการสอนโดยการสอดแทรกเกมทางภาษาไปในการเรียนการสอนโดยผู้วิจัย
จำแนกรายละเอียดการพัฒนาดังต่อไปนี้

1.1 ศึกษาหลักการ ทฤษฎีและเทคนิควิธีการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมจาก
เอกสารต่างๆและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.2 กำหนดเนื้อหาในการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ
บทที่ 7 I usually get up at seven สำหรับนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/1 สาขาวิชา
คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

1.3 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ บทที่ 7 I
usually get up at seven ที่สร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาในการทำวิจัย เพื่อขอคำแนะนำ
แก้ไขในส่วนที่ยังบกพร่องและนำมาปรับปรุงแก้ไข

2. แผนการจัดการเรียนรู้ บทที่ 7 I usually get up at seven ประกอบการจัด
กิจกรรมตามแนวการสอนภาษาอังกฤษ โดยมีขั้นตอน ดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตร จุดมุ่งหมายของหลักสูตร เนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้
คู่มือครู และแบบเรียนภาษาอังกฤษ คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน
พุทธศักราช 2544 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

2.2 ศึกษาหลักการ วิธีการสร้างแผนการสอนจากเอกสารและงานวิจัยที่
เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาอังกฤษแบบสื่อสาร ดังนี้

- ขั้นเตรียมความพร้อม หรือ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)
- ขั้นการนำเสนอ (Presentation)
- ขั้นฝึก (Practice)
- ขั้นนำไปใช้ (Production)
- ขั้นสรุป (Wrap up)

2.3 เลือกสื่อที่มีเนื้อหาภาษาอังกฤษที่เหมาะสม มาสร้างแผนการสอนโดยใช้
วิธีการสอนแบบสื่อสาร

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนบทที่ 7 I usually get up at seven เป็น
แบบ ปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก แล้วให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา

(Content validity) โดยผู้วิจัยมีขั้นตอนการสร้างและการหาคุณภาพ ดังนี้

3.1 ศึกษาวิธีการสร้างและการเขียนแบบทดสอบ วิเคราะห์หลักสูตร เนื้อหา และจุดประสงค์ตามเนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง เพื่อนำไปเขียนข้อสอบ

3.2 สร้างแบบทดสอบแบบปรนัย ให้มีความยากง่ายสอดคล้องกับเนื้อหาและ จุดประสงค์การเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษตามหลักสูตร

3.4 นำผลประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ระหว่างข้อสอบ กับจุดประสงค์ (IOC) โดยที่คัดเลือกข้อที่มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ .05 ขึ้นไปด้วยจำนวน 20 ข้อ โดยข้อคำถามที่ได้มีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.80-1.00 (สุวรรณทนา ชื่นอยู่. 2549: 54)

3.5 นำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงข้อทดสอบอีกครั้ง

3.6 นำแบบทดสอบไปใช้กับนักเรียน

ขั้นตอนที่ 3

ควรพัฒนาแบบฝึกทักษะ แบบการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียน และข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ

12. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

การทดสอบสมมติฐาน

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ก่อนเรียนและหลังการสอน ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเล่นเกมที่ผลต่อทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนโดยใช้ t-test_dependent

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ หลังการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้ กิจกรรมการเล่นเกมที่ผลต่อทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนโดยใช้ t-test_1_Sample

ศึกษาค้นคว้าวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการทางสถิติที่นำมาใช้ในการนำเสนอผลการวิจัยในที่นี้จะ นำเสนอเฉพาะสถิติที่มีการใช้บ่อยในการรายงานผลการวิจัยในชั้นเรียนดังนี้

การหาค่าเฉลี่ย (Mean) ($\bar{X}$) ของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คะแนนผลการประเมิน ทักษะ หรือคะแนนการประเมินความคิดเห็นของนักเรียนใช้สูตร (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2547: 59)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ	$\bar{X}$	แทน ค่าเฉลี่ย
	$\sum X$	แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน จำนวนนักเรียน

เกณฑ์การแปลความหมายของคะแนน

เพื่อให้การแปลความหมายของผลการวิเคราะห์ข้อมูลสอดคล้องกับความเป็นจริงผู้วิจัยจึงกำหนดเกณฑ์การแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ย ($\bar{x}$) ดังนี้

4.50 – 5.00	หมายถึง	อยู่ในระดับมากที่สุด
3.50 – 4.49	หมายถึง	อยู่ในระดับมาก
2.50 – 3.49	หมายถึง	อยู่ในระดับปานกลาง
1.50 – 2.49	หมายถึง	อยู่ในระดับน้อย
1.00 – 1.49	หมายถึง	อยู่ในระดับน้อยที่สุด

การหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) ของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คะแนนผลการประเมินทักษะ หรือคะแนนการประเมินความคิดเห็นของนักเรียนใช้สูตร

$$S.D. = \sqrt{\frac{N\sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 $\sum X^2$ แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
 $(\sum X)^2$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง
 N แทน จำนวนนักเรียน

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้สูตร ของ (ชูศรี วงศ์รัตน์. 2537: 201) ที่ระดับนัยสำคัญ .01) ดังนี้

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n\sum D^2 - (\sum D)^2}{n-1}}}$$

เมื่อ t แทน ค่าสถิติทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ย 2 ค่าที่สัมพันธ์

D แทน ค่าความแตกต่างระหว่างคะแนนแต่ละคู่
 $\sum D$ แทน ผลรวมของผลต่างคะแนนหลังและก่อนสอน
 $\sum D^2$ แทน ผลรวมของผลต่างคะแนนหลังและก่อนสอน
 n แทน จำนวนคู่ของคะแนน

ค่า df ที่ใช้ในการทดสอบ t – test กรณีเท่ากับ n-1

การหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมโดยมีสูตรในการคำนวณโดยใช้ สูตร E_1/E_2 ของ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ 2542: 495-496) ดังนี้

$$E_1 / E_2 = 70 / 70$$

$$E_1 = \frac{\sum X/N}{A} \times 100$$

$$E_2 = \frac{\sum Y/N}{B} \times 100$$

E_1 แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนการสอน ซึ่งเป็นค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบฝึกทักษะ การทดสอบย่อยระหว่างเรียนจากชุดกิจกรรมฝึกทักษะของนักเรียนทั้งกลุ่ม

E_2 แทน ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ซึ่งเป็นค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนทั้งกลุ่มทำแบบทดสอบหลังเรียน

$\sum X$ แทน คะแนนรวมของนักเรียนจากการทำแบบฝึกทักษะหรือทดสอบย่อยระหว่างเรียนจากชุดกิจกรรมฝึกทักษะ

$\sum F$ แทน คะแนนรวมของนักเรียนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน

A แทน คะแนนเต็มของแบบฝึกทักษะหรือแบบทดสอบย่อยระหว่างเรียน

B แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน

N แทน จำนวนนักเรียน

การหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบทดสอบที่เกี่ยวกับแบบฝึกทักษะ เรื่อง หลักการใช้ verb to do โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (ลิวัน สายยศและอังคณา สายยศ. 2549: 249)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างนวัตกรรมกับจุดประสงค์ มีค่า อยู่ระหว่าง -1 ถึง +1

$\sum R$ แทน คะแนนรวมความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

13. สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยสรุปได้ ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเล่นเก็ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้

กิจกรรมการเล่นเกมที่หลังเรียนกับเกณฑ์ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

14. อภิปรายผลการวิจัย

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ โดยใช้กิจกรรมการเล่นเกมที่สามารถอภิปรายผล ได้ดังต่อไปนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเล่นเกมที่หลังเรียนกับเกณฑ์ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้และการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเล่นเกมที่นักเรียนได้ระดมพลังสมองและอภิปรายร่วมกัน เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมกระบวนการคิด มีการนำความรู้เดิมมาใช้ จึงทำให้เป็นการฝึกทักษะการคิด และทำให้บรรยากาศเป็นไปอย่างสนุกสนาน ทำให้นักเรียนได้มีโอกาสฝึกทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน จากการเล่นเกม เป็นกระตุ้นให้นักเรียนสนใจ โดยผู้เรียนจะได้รับการฝึกให้ตระหนักในกระบวนการทำความเข้าใจ มีการจัดระบบข้อมูลเพื่อดึงมาใช้ภายหลังอย่างมีประสิทธิภาพ

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเล่นเกมที่หลังเรียนกับเกณฑ์ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการสอนภาษาอังกฤษโดยการใช้กิจกรรมการเล่นเกมที่กระบวนการสอนที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้กระบวนการคิด ตั้งแต่การระดมสมองเกี่ยวกับเรื่องที่เรียน การแสดงความคิดเห็น ทำให้บรรยากาศการเรียนเต็มไปด้วยความสนุกสนาน นอกจากนี้การสอนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเล่นเกมยังส่งเสริมให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ทั้งกับครูและกับนักเรียนเอง

จากผลการวิจัยครั้งนี้ทำให้ทราบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนภาษาอังกฤษโดยการใช้กิจกรรมการเล่นเกม ผลสรุปมีความสอดคล้องกันก่อให้เกิดการพัฒนาการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ ครูเป็นกันเองกับนักเรียนและนักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการเรียนการสอนมีความเหมาะสมกับเนื้อหา นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจและมีทักษะในการฟัง พูด อ่าน และเขียนมากขึ้น ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

15. ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครูผู้สอนควรสนับสนุนและส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน รวมทั้งผู้เรียนกับผู้เรียน ซึ่งครูผู้สอนควรจัดเตรียมเอกสาร ใบงาน อุปกรณ์ รวมทั้งเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน

1.2. แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการ

จัดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นหรือระดับชั้นต่อไป

1.3. ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบใช้การเล่นเกมนครผู้สอนสามารถปรับเวลาให้เหมาะสมกับเนื้อหาและความสนใจของผู้เรียน

1.4. ครูผู้สอนควรพิจารณาเนื้อเรื่องและคำศัพท์ที่จะนำมาสอนให้เหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1. ควรมีการศึกษาการสอบแบบใช้การเล่นเกม เพื่อพัฒนาความเข้าใจในกลวิธีการสอนกับนักเรียนในระดับชั้นอื่นๆ เพื่อเปรียบเทียบผลการวิจัยในระดับต่างๆ

2.2. ควรมีการศึกษา ค้นคว้า ทดลอง เพื่อเปรียบเทียบการเรียนการสอนแบบใช้การเล่นเกมกับวิธีสอนแบบต่างๆ เพราะเป็นการสอนที่ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะทั้ง 4 คือ การฟัง พูด อ่าน และเขียน

2.3. ควรมีการศึกษาการใช้การสอนแบบเล่นเกม กับกลุ่มสาระอื่นๆ ทั้ง 8 กลุ่มสาระ

2.4. ควรมีการศึกษาผลการใช้เกมกับทักษะอื่น ๆ เช่น ทักษะการฟัง การอ่าน และการเขียนเพราะเกมสามารถใช้พัฒนาได้ทุกทักษะ

2.5. ควรศึกษาการใช้เกมที่มีการแข่งขันโดยเฉพาะกับทักษะต่าง ๆ ทั้งนี้เพราะนักเรียนส่วนมากจะชอบเกมที่มีการแข่งขัน และเกมที่มีการแข่งขันจะสร้างความตื่นตัวได้ดีกว่า

16. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย

1. การสอนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเล่นเกมเพื่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ จะใช้เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอน เพื่อพัฒนาการสอนวิชาภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียนเพื่อให้บรรลุตามจุดประสงค์ของการสอน

2. เป็นแนวทางสำหรับ
ของนักเรียนเป็นแนวทางสำหรับ
ภาษาอังกฤษเพื่อให้ผลสัมฤทธิ์ทาง
เรียนการสอนภาษาอังกฤษในทักษะหรือกิจ

เล่นเกมเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้
การฟัง พูด อ่าน และเขียนในวิชา
สามารถใช้ในการวิจัยเกี่ยวกับการ

3. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

17. บรรณานุกรม

กรชวล สุวรรณกลาง. (2548). การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกม. การศึกษา

ค้นคว้าอิสระ กศ.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

กลุ่มส่งเสริมการเรียนการสอนและประเมินผล. (2548). การวัดและประเมินผลอิงมาตรฐานการ

เรียนรู้. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์(ร.ส.พ.).

กาญจนา จันทะดวง. (2543). พฤติกรรมการสอนวิชาภาษาอังกฤษ. สถาบันราชภัฏสกลนคร.

กาญจนาภา มานิตย์. (2547) การพัฒนาทักษะพูดโดยใช้เกม. การศึกษาค้นคว้าอิสระ ศศ.ม.

มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

- กาญจนา จันทะดวง. (2543). **พฤติกรรมการสอนวิชาภาษาอังกฤษ**. สถาบันราชภัฏสกลนคร.
 ณัฐชา เรืองเกษม. (2547). **การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม**.
 รายงานการศึกษาค้นคว้าอิสระ ศศ.ม. มหาสารคาม :มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
 เตือนใจ เฉลิมกิจ. (2545 ก.). **กิจกรรมภาษาอังกฤษสำหรับเด็ก**. กรุงเทพฯ : หน้าต่างสู่โลกกว้าง.
 (2545 ข). **เกมภาษาอังกฤษสำหรับเด็ก**. กรุงเทพฯ : หน้าต่างสู่โลกกว้าง.
 ทิศนา แคมมณี. (2547). **14 วิธีสอน สำหรับครูมืออาชีพ**. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
 ประทีป เสริมสำราญ. (2547). **การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกม**. การศึกษา
 ค้นคว้าอิสระ ศศ.ม. มหาสารคาม :มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
 ยุทธพงษ์ บุญภา. (2550). **การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสื่อสาร นักเรียนชั้น
 ประถมศึกษาปีที่ 5 วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา
 หลักสูตรการสอนมหาวิทยาลัยมหาสารคาม**.
 สุกิจ ศรีพรหม. (2544). **เกมกับการเรียนการสอน**. กรุงเทพฯ : พิมพ์ลักษณ์.
 สุมิตรา อังวัฒนกุล. (2539). **วิธีการสอนภาษาอังกฤษ**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์
 มหาวิทยาลัย.
 อัจฉรา วงศ์โสธร. (2538). **แนวทางการสร้างข้อสอบภาษา**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์
 มหาวิทยาลัย.
 After Rinvolutri. (1997). **Communicative Game can be competitive**.
 <<http://tsu.tmb.ru/millrood1/interact/grammar/gr31.htm>> May, 1997.
 Allen, Natalie J. (December,2005). **“The Effects of a Story Fact recall Quiz and
 Game on off-task Behavior During Sustained Silent Reading (SSR) and
 the Number of Story Facts Recalled Following SSR for Secondary
 Students with Disabilities,”** Dissertation Abstracts International. 66(06) :
 2168-A.
 Choi, Seonghee. (February, 2000). **“Teaching English as a Foreign Language in
 Korean Middle Schools : Exporation of Communicative Language
 Teaching Through Teachers’ Beliefs and Self Reported Classroom**