

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

The Development of Learning Management Through Game-Based Activity Towards English Speaking Skills of Grade 3 Students

ชญาณิศ บำรุง¹, ธนดล ภูสีฤทธิ์²
Chayanit Bamrung¹, Thanadol Phuseerit²

Receive: 30 กันยายน 2566 Revised: 2 ธันวาคม 2566 Accepted: 6 ธันวาคม 2566

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมาย 1) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/4 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2565 โรงเรียนพระกุมารมหาสารคาม อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 38 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) การวิจัยนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi – Experimental Design) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน 2) แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 86.51/86.32 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 2) ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 ซึ่งอยู่ในระดับมาก

¹ นักศึกษาหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน สถาบันมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ; Master Student of Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Mahasarakham University, Thailand; e-mail: maw.teacher.chacha22@gmail.com

² รองศาสตราจารย์ ดร., สถาบันมหาวิทยาลัยมหาสารคาม; Associate Professor Dr., Faculty of Education, Mahasarakham University, Thailand.

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน, ทักษะการพูด, ภาษาอังกฤษ

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) to develop learning management through game-based activity towards English speaking skill of grade 3 students to meet the criterion set of 80/80, 2) to compare grade 3 students' English speaking skills before and after learning English through game-based activity, and 3) to study grade 3 students' satisfaction towards learning management through game-based activity. The sample for this research consisted of 38 grade 3 students studying in the academic year 2022 at The Holy Infant Jesus Mahasarakham School, Muang district, Mahasarakham Province by cluster random sampling. The study is Quasi – Experimental Design. The research instruments were 1) 8 lesson plans, 2) the English speaking skill test, and 3) the questionnaire on students' satisfaction toward teaching and learning management through game-based activity. The statistics used in this research were percentage, mean, standard deviation, and dependent sample t-test.

The results of this research were as follows: 1) The efficiency of learning management through game-based activity towards English speaking skill of grade 3 students was (E1/E2) 86.51/86.32 which was higher than the standard criteria (80/80) 2) Students' English speaking skills after learning management through game-based activity were higher with a statistical significance level of .05. 3) Students' satisfaction with learning management through game-based activity toward English speaking skills was high with the mean score of 4.00.

KEYWORDS: Learning management through game-based activity, Speaking skills, English

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาอังกฤษมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นภาษาสากลที่สำคัญในการติดต่อสื่อสารการแสวงหาความรู้เพิ่มเติม การประกอบอาชีพ การศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้นและใช้เป็นสื่อกลางในการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก การเรียนรู้ภาษาอังกฤษจะช่วยให้นักเรียนตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่างๆ ช่วยพัฒนานักเรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่น ดีขึ้นได้เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาต่างประเทศ และ วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้อย่างมีวิจารณญาณ รวมทั้ง เข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ได้ง่ายและกว้างขวางขึ้นและมีวิสัยทัศน์ในการดำรงชีวิต โดยจะเห็นได้จากการพัฒนาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ของกระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดให้มีการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในทุกช่วงชั้น นักเรียนจำเป็นต้องเรียนภาษาอังกฤษให้เกิดทักษะทางภาษาโดยจะเน้นแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative approach) โดยมุ่งเน้นให้พัฒนาทักษะทั้ง 4 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการฟัง (Listening) ทักษะการพูด (Speaking) ทักษะการอ่าน (Reading) และทักษะการเขียน (Writing) ให้อยู่ในระดับที่สามารถสื่อสารได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้น ทักษะการพูดนับว่าเป็นเป็นทักษะที่สำคัญที่สุดเนื่องจากเป็นทักษะที่แสดงให้เห็นว่าผู้พูดมีความรู้ทางภาษาอย่างชัดเจน และเนื่องจากทักษะการพูดเป็นการถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจ และความรู้สึกในการใช้ภาษา เพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ทั้งนี้ภาษาพูดต้องการปัจจัยในหลายๆด้านประกอบกัน ไม่ว่าจะเป็น ด้านกายภาพ ด้านจิตใจ ด้านจิตวิทยา และปัจจัยประกอบทางสังคมต่างๆ มาผสมรวมกัน ในการพูดแต่ละครั้ง (Bailey, 2005) สอดคล้องกับ รงค์ เทพ ลิ้มมน (2563) ที่กล่าวว่า ทักษะการพูดเป็นทักษะที่สำคัญ เพราะการพูดคือการสื่อสารให้ผู้อื่นได้รับรู้ความรู้สึก ความต้องการ รวมทั้งการเสนอความคิดเห็น นอกจากนี้ Nunan (1991) ได้กล่าวถึงทักษะการพูดว่า ทักษะการพูดเป็นทักษะที่บ่งบอกถึงความสำเร็จในการเรียนรู้ภาษาได้อย่างชัดเจน นักเรียนได้มีโอกาสฝึกพูดมากขึ้น และในการจัดการเรียนการสอนทุกครั้ง นักเรียนต้องสามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน ทักษะการพูดเป็นทักษะที่ซับซ้อนและค่อนข้างยากสำหรับผู้เริ่มเรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ จึงยัง เป็นปัญหาแก่นักเรียน ดังที่เพ็ญพักตร์ พินธุรัต (2561) ได้กล่าวถึงสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานว่า ครูผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นความรู้ด้านไวยากรณ์มากกว่าด้านการสื่อสาร รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไม่กระตุ้นให้นักเรียนกล้าพูด กล้าแสดงออก ทำให้ขาดความคล่องแคล่วทางการพูด (Fluency) และขาดความถูกต้องแม่นยำ (Accuracy) คือพูดไม่ราบรื่นและไม่ต่อเนื่อง ขาดความเป็นธรรมชาติในการพูด ประกอบกับโครงสร้างในระยะเวลาเรียนซึ่งหลักสูตรสถานศึกษากำหนดเวลาเรียน 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ จึงไม่เพียงพอในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการพูด

จากผลคะแนนการทดสอบการศึกษาระดับชาติ Ordinary National Educational Test (O-NET) ของสถาบันทดสอบการศึกษาแห่งชาติ (สทศ.) ในรายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในประเทศไทย ปีการศึกษา 2562 พบว่าจากคะแนนเต็ม 100 คะแนน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 34.42 ปีการศึกษา 2563 มีคะแนนเฉลี่ย 43.55 ปีการศึกษา 2564 มีคะแนนเฉลี่ย 39.22 และปีการศึกษา 2565 มีคะแนนเฉลี่ย 37.62 (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2566) จะเห็นได้ว่าประเทศไทยยังไม่สามารถพัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษให้สูงขึ้นได้ และเนื่องจาก O-NET เป็นแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยกระทรวงศึกษาธิการ ซึ่งมี 4 สาระสำคัญคือ 1) ภาษาเพื่อการสื่อสาร 2) ภาษาและวัฒนธรรม 3) ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และ 4) ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก ซึ่งทางสถาบันทดสอบการศึกษาแห่งชาติ (สทศ.) มีการกำหนดจำนวนข้อสอบในสาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสารมากกว่าสาระอื่นๆ เนื่องจากเป็นสาระที่มีความสำคัญและเน้นเรื่องการสื่อสารซึ่งสอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative language teaching)

จากรายงานผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพระกุมารมหาสารคาม พบว่าปีการศึกษา 2565 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา ภาษาอังกฤษต่ำกว่าร้อยละ 50 มีจำนวนถึง ร้อยละ 39 ทั้งนี้ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา ภาษาอังกฤษพื้นฐาน โดยเฉลี่ยเพียงร้อยละ 35.31 โดยเฉพาะทักษะการพูดภาษาอังกฤษ นักเรียนมี คะแนนความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพียงร้อยละ 28.21 ซึ่งถือว่าอยู่ในระดับต่ำ (ฝ่ายวิชาการ โรงเรียนพระกุมารมหาสารคาม, 2566) ผู้วิจัยพบว่า ปัญหาส่วนหนึ่งของทักษะการพูดในการจัดการเรียน การสอนภาษาอังกฤษคือ นักเรียนขาดความมั่นใจในการพูด มีความประหม่า ความตื่นเต้น ความวิตก กังวล กลัวพูดผิด กลัวถูกล้อ หรือกลัวเสียหน้าต่อหน้าเพื่อนในชั้นเรียน รวมถึงนักเรียนขาดความสนใจใน การเรียนรู้ในรายวิชา และด้านครูผู้สอนอาจใช้เทคนิคที่ไม่น่าสนใจ สอนคำศัพท์ แบบเน้นจด และท่องจำ ทำให้นักเรียนขาดแรงกระตุ้นที่จะเรียนรู้ หรืออีกนัยหนึ่งคือการสอนแบบครูผู้สอนเป็นศูนย์กลาง ใ้ นักเรียนทำตามคำสั่งของครูผู้สอน จึงเป็นสาเหตุให้นักเรียนไม่มีความสนใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษ หรืออาจรวมไปถึงเนื้อหาวิชาด้วยที่เป็นสาเหตุทำให้ผลการเรียนรู้ไม่เป็นไปตามที่คาดหวัง ตัวนักเรียน มีความรู้ไม่มากพอที่จะนำไปใช้ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม รวมทั้งขาดการฝึกฝนการใช้ภาษาอังกฤษใน ชีวิตประจำวันจนเกิดเป็นนิสัย

จากสภาพปัญหาด้านการพูดภาษาอังกฤษที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาวิธีการจัดการเรียน การสอนที่จะช่วยพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานเป็นวิธี หนึ่งที่น่าสนใจในการนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานเป็นกระบวนการ ที่ครูผู้สอนใช้ในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดให้ โดยการให้นักเรียนเล่น เกมตามกติกา และนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของ นักเรียน มาใช้ในการอภิปราย เพื่อสรุปการเรียนรู้ (ทิศนา แคมมณี, 2551) ซึ่งในการจัดการเรียนรู้แบบ ใช้เกมเป็นฐานแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นนำเสนอเกม ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา ขั้นเล่นเกม และขั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล (สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ, 2545) การจัดการเรียนรู้แบบ ใช้เกมเป็นฐานเป็นวิธีการที่สอดคล้องกับการสอนภาษาในปัจจุบัน เพราะการสอนพูดแบบใช้เกมเป็นฐาน เป็นการเข้าร่วมกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบนักเรียนเป็นศูนย์กลาง เป็นวิธีที่สามารถดึงดูดนักเรียน ให้สนใจกิจกรรมและเนื้อหาวิชา เป็นการสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอนให้มีความน่าสนใจ และม ีความสุขในการเรียน นักเรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์ทางภาษาที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานเป็นการจัดการเรียนรู้ที่สำคัญที่ทำให้การเรียนภาษาอังกฤษเพื่อ การสื่อสารประสบความสำเร็จได้ เนื่องจากในระหว่างการจัดการเรียนรู้ นักเรียนจะได้ใช้ภาษาอังกฤษที่ใช้ ในชีวิตประจำวัน และสนับสนุนให้นักเรียนมีความรู้ทางภาษาได้อย่างอัตโนมัติ ซึ่งผู้พูดและผู้ฟังไม่ สามารถคาดการณ์หรือเตรียมการล่วงหน้าได้ และไม่มีการจำกัดในการใช้ภาษา นักเรียนจะกล้า แสดงออก และมีความมั่นใจในการพูดมากขึ้น ซึ่งจากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับการจัดการ เรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ พบว่าการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม เป็นฐานสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนได้ ดังที่ รงค์เทพ ลิ้มมณ (2563) ที่ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่าหลังจากจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน นักเรียนเกิดการพัฒนา

ทักษะการพูดภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น อาจเพราะเกมเป็นตัวช่วยในการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการพูด เพราะตัวเกมนั้นจะกระตุ้นให้นักเรียนพูดหรือสื่อสารออกมาให้คนอื่นได้ฟัง เกี่ยวกับสิ่งที่ตนเองจะพูด นักเรียนจะได้แสดงความคิดเห็นหรือพูดอย่างเป็นอิสระ โดยครูผู้สอนจะไม่ยึดติดกับความถูกต้องในการใช้ไวยากรณ์ของนักเรียนมากเกินไป เพราะจะทำให้เด็กเกิดความกังวล ความเครียด และไม่กล้าแสดงออกได้ เพราะยิ่งนักเรียนมีความกล้าแสดงออกทางการใช้ภาษามากเท่าไร ก็เท่ากับว่านักเรียนได้ฝึกฝนมากขึ้นเท่านั้น และนักเรียนยังให้ความสนใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานอีกด้วย จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นทางนั้น ช่วยพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนได้ และนักเรียนยังได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลินในระหว่างการจัดการเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนรู้ และเกิดความอยากเรียนรู้อีกด้วย อีกทั้งยังทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาจากบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น

จากที่กล่าวมาข้างต้น และที่ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารต่างๆ วิจัยที่เกี่ยวข้อง จึงเลือกที่จะทำการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนพระกุมารมหาสารคาม อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม เพื่อทำให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของนักเรียนสูงขึ้น ซึ่งจะส่งผลทำให้การศึกษามีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และนำผลการวิจัยมาช่วยพัฒนาและปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนให้มีศักยภาพมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน

คำถามของการวิจัย

1. การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ มีประสิทธิภาพเท่าใด ตามเกณฑ์ 80/80 หรือไม่
2. ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่
3. นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ที่ระดับใดต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน

สมมุติฐานของการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีขอบเขตของการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนพระกุมารมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม จาก 5 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 148 คน ซึ่งมีบริบทใกล้เคียงกัน มีการจัดห้องเรียนแบบคละกันซึ่งประกอบด้วยนักเรียนที่มีระดับความสามารถสูง ปานกลางและต่ำเป็นเกณฑ์ในการแบ่ง

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ห้อง 3/4 ที่กำลังศึกษาอยู่ใน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนพระกุมารมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 38 คน ใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม

2. ตัวแปรที่การศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น (Independent variables) ได้แก่ การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน

2.2 ตัวแปรตาม (Dependent variables) ได้แก่

2.2.1 ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

2.2.2 ความพึงพอใจ

3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยสร้างให้สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน โดยวิเคราะห์ตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด รวมทั้งสิ้น 8 ตัวชี้วัด จำนวน 8 แผนการจัดการเรียนรู้ แผนละ 50 นาที ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 Food

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 Countable and uncountable nouns

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 Do you like?

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 Reading comprehension

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 Do you want some?

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 Tastes

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 Making fruits salad

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 Preposition

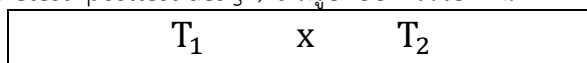
4. ระยะเวลาการดำเนินการ

ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2565 ระหว่างเดือน กุมภาพันธ์ – มีนาคม ระยะเวลา 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ รวมทั้งสิ้น 4 สัปดาห์

วิธีดำเนินการวิจัย

รูปแบบของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง ใช้รูปแบบการวิจัยแบบกลุ่มเดียววัดผลก่อนและหลังเรียน (One - group pretest- posttest design) ซึ่งมีรูปแบบการวิจัย ดังนี้



สัญลักษณ์ที่ใช้ในรูปแบบการวิจัย

T_1 หมายถึง การทดสอบก่อนเรียน

X หมายถึง การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน

T_2 หมายถึง การทดสอบหลังเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในวิจัยในครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน มีทั้งหมดจำนวน 8 แผน ซึ่งได้ผ่านการตรวจสอบแก้ไข ทดลองใช้และปรับปรุงแล้ว แต่ละแผนมีคะแนนค่าความเหมาะสมเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.80-4.11 ค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 3.93 ซึ่งมีความเหมาะสมในระดับมาก
2. แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เป็นแบบปากเปล่า (Oral Test) โดยครูผู้สอนเป็นผู้สร้างรูปภาพเพื่อให้นักเรียนพูดบรรยายเหตุการณ์จากภาพ มีค่า มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.60-1.00 มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.50-0.81 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.80
3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน จำนวน 20 ข้อ ให้นักเรียนเลือกตอบตามความรู้สึกของตนให้มากที่สุด ซึ่งเป็นแบบประเมินค่า 5 ระดับ (Rating Scales) มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.60-1.00

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. กำหนดกลุ่มทดลอง และจัดปฐมนิเทศชี้แจงนักเรียนเกี่ยวกับวิธีการเรียน จุดประสงค์ในการเรียน และเกณฑ์การประเมินผลการเรียน
2. นำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) มาทดสอบกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ด้วยแบบทดสอบวัดทักษะการพูด ซึ่งเป็นแบบทดสอบภาคปฏิบัติ โดยครูผู้สอนให้นักเรียนจับฉลากรูปภาพ เพื่อพูดบรรยายเหตุการณ์จากภาพ จำนวน 1 ภาพ ซึ่งครูผู้สอนได้กำหนดหัวข้อในการพูดให้ จำนวน 8 ข้อ บันทึกคะแนนไว้เปรียบเทียบกับคะแนนทดสอบหลังเรียน (Post-test)
3. ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนในแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/4 กลุ่มที่ 1 แบบใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการพูด จำนวน 8 แผน ทั้งนี้ไม่รวมเวลาทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
4. หลังจากจัดการเรียนรู้ครบทุกแผนแล้ว ทดสอบหลังเรียน (Post-test) กับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะการพูด ซึ่งเป็นแบบทดสอบภาคปฏิบัติ ซึ่งครูผู้สอนจะให้นักเรียนจับฉลากสุ่มเลือกรูปภาพ จำนวน 1 ภาพ ซึ่งภาพที่นักเรียนสุ่มได้จะต้องไม่ซ้ำกับภาพที่นักเรียนเคยใช้ในการทดสอบก่อน

เรียนมาก่อน หากนักเรียนจับฉลากได้ภาพเดิมที่เคยสอบในแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ให้นักเรียนจับฉลากสุ่มเลือกรูปใหม่ เพื่อนำมาพูดบรรยายเหตุการณ์จากภาพ โดยครูผู้สอนได้กำหนดหัวข้อในการพูดให้ จำนวน 8 ข้อ

5. นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน จำนวน 20 ข้อ มาสอบถามกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

6. นำคะแนนที่ได้จากการตรวจสอบแบบทดสอบวัดทักษะการพูด และคะแนนความพึงพอใจของนักเรียนที่ต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่ได้มาจากแบบสอบถามความพึงพอใจ ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง มาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 (E_1/E_2)

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 (E_1/E_2)

เลขที่ 1-38	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนระหว่างเรียน	คะแนนหลังเรียน
$\bar{X}$	32.16	83.05	82.87
S.D.	7.93	6.82	8.17
ร้อยละ	33.50	86.51	86.32
ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้		$E_1/E_2 = 86.51/86.32$	

จากตาราง 1 แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 86.51 และมีประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 86.32 แสดงว่า การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพของกระบวนการและประสิทธิภาพของผลลัพธ์สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80

2. วิเคราะห์ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน	$\bar{X}$	S.D.	T	Sig. (1-tailed)
ก่อนเรียน	38	32.16	7.93	35.97	0.0000
หลังเรียน	38	82.87	8.17		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 2 แสดงให้เห็นว่า ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเฉลี่ยก่อนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานเท่ากับ 32.16 และหลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเท่ากับ 82.87 เมื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน พบว่าทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัยที่ผู้วิจัยกำหนด

3. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	การแปลผล
ด้านรูปแบบการจัดกิจกรรม	4.20	0.93	มาก
ด้านเนื้อหา	3.90	1.52	มาก
ด้านประโยชน์	3.97	1.41	มาก
ด้านการนำไปใช้	4.01	1.28	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.00	1.32	มาก

จากตาราง 3 แสดงให้เห็นว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 38 คน มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาความพึงพอใจแยกเป็นรายด้าน พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากทั้ง 4 ด้าน โดยเรียงลำดับจากมากที่สุดไปหาน้อยที่สุดได้ดังนี้ ลำดับที่ 1 ความพึงพอใจด้านรูปแบบการจัดกิจกรรม ลำดับที่ 2 ความพึงพอใจด้านการนำไปใช้ ลำดับที่ 3 ความพึงพอใจด้านประโยชน์ และลำดับที่ 4 ความพึงพอใจด้านเนื้อหา

สรุปผลการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 86.51/86.32 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80

2. ผลการศึกษาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 ซึ่งอยู่ในระดับมาก

การอภิปรายผล

1. การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 จากผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน มีค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 86.51 และมีประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 86.32 แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ ที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะแผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ประกอบไปด้วย 8 แผน ได้ผ่านกระบวนการสร้างอย่างมีระบบและวิธีการที่เหมาะสม โดยมีขั้นตอนการดำเนินการตั้งแต่การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 ของกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ มีการวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ ของวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน (อ13101) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (เพ็ญพักตร์ พินอุนิบาตร, 2561) และยังได้ศึกษาทฤษฎี หลักการ วิธีการ เนื้อหาที่จะใช้ในการจัดการเรียนรู้ ข้อเสนอแนะจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ และเทคนิคการจัดการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษตลอดจนการสร้างเกมเพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ที่มีความเหมาะสมทางด้านเนื้อหา สอดคล้องกับมาตรฐาน ตัวชี้วัด คำศัพท์ และระดับความยากง่ายที่เหมาะสมกับระดับชั้น ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานได้รับการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญก่อนที่จะนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง และส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนออกแบบขึ้น โดยสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกม ให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้คือลงเล่นและฝึกปฏิบัติจริง ซึ่งนักเรียนได้ทำกิจกรรมในลักษณะของการพูดคุย ทำให้นักเรียนไม่รู้ตัวว่ากำลังเรียนอยู่ ซึ่งการจัดกลุ่มในการเล่น ครูผู้สอนจะจัดให้โดยละความสามารถของนักเรียน ซึ่งนักเรียนที่อ่อนก็จะได้รับความช่วยเหลือจากสมาชิกในคู่ของเขาและในกลุ่ม ทำให้นักเรียนเกิดความมั่นใจ และกล้าแสดงออกในการพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น จากที่ห้องเรียนที่มีแต่ความตึงเครียดกลายเป็นห้องเรียนที่ครึกครื้นมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ รพีสา กันสุข (2564) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.52/76.04 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ 70/70

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะ นักเรียน ประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นวัยที่มีความชอบและสนใจกับกิจกรรมการเล่น เกม การที่นำเกมเข้ามาสอดแทรกกับเนื้อหาในบทเรียนจะมีส่วนกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจอยากที่จะเรียนรู้ มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ นักเรียนจะได้มีโอกาสฝึกทักษะการพูดในขณะที่เล่นเกมโดยไม่รู้ตัว นักเรียนอยากที่จะเอาชนะ จึงทำให้นักเรียนมีความพยายามที่จะพูดให้ได้ และนักเรียนจะได้มีการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับ

เพื่อนอีกด้วย ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานเน้นให้นักเรียนมีการเข้าไปในกระบวนการเรียนรู้ และมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ เน้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเมื่อนักเรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองจะทำให้เกิดการเรียนรู้ความเข้าใจ และจดจำในเนื้อหาจากบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น ดังที่ ชนัตถ์ พุนเดช (2565) ได้กล่าวถึง การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานว่าเป็นวิธีการที่สอดคล้องกับการสอนภาษาในปัจจุบัน เพราะการสอนพูดโดยใช้เกมเป็นฐาน เป็นการเข้าร่วมกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบเน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง เป็นวิธีที่สามารถดึงดูดนักเรียนให้สนใจกิจกรรมและเนื้อหาวิชา เป็นการสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอนให้มีความน่าสนใจ และมีความสุขในการเรียน นักเรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์ทางภาษาที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สกาวรัตน์ ยศพรพรราช และ เกวลี สร้อยสังวาลย์ (2565) ได้ศึกษาผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดทุ่งสวน) จังหวัดกำแพงเพชร ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Maulana (2019) ได้ศึกษาการใช้เกมกระดานเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จังหวัดเบงกอลตอนเหนือ ประเทศอินโดนีเซีย ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษได้ดีขึ้นในทุกๆรอบ โดยคะแนนการทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกระดาน นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 56.37 คะแนน จากนั้นหลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกระดาน ในรอบที่ 1 นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 61.25 คะแนน รอบที่ 2 นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 68.5 คะแนน และ รอบที่ 3 นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 73.5 คะแนน กล่าวสรุปได้ว่า นักเรียนมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน อยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.00, S.D. = 1.32) ที่เป็นเช่นนี้ อาจเป็นเพราะ การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจ คือครูผู้สอนจะสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกม ซึ่งนักเรียนจะเกิดการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม เป็นกิจกรรมที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้โดยตัวเอง ในระหว่างการทำกิจกรรมการเล่นเกม นักเรียนจะได้พูดคุย ปฏิภาณ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่มเพื่อน และนักเรียนจะได้พบความท้าทายในการเล่นเกมที่แต่ละครั้ง นักเรียนเกิดการเรียนรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสนาน ทำให้ไม่เกิดความเบื่อหน่ายในเนื้อหาที่เรียน ซึ่งนักเรียนจะเกิดความสนใจอยากเรียนรู้ และอยากเข้าร่วมกิจกรรมด้วยความเต็มใจ ส่งผลให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านอารมณ์ และด้านสังคม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชญาพร ยางเงิน (2562) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.13) สอดคล้องกับงานวิจัยของ รงคเทพ ลิ้มมณี (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับงานวิจัยของ

สุชาติ ทั้งสกริสิมา (2555) ได้ศึกษาการใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.90)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน เกมที่นำมาใช้ควรมีความหลากหลาย ครูผู้สอนควรออกแบบเกมให้มีความเหมาะสมกับเนื้อหาบทเรียนนั้นๆ โดยมีเนื้อหาครบถ้วน สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และต้องคำนึงความยาก-ง่ายของเกมที่จะนำมาใช้ ให้มีความเหมาะสมกับช่วงวัยของนักเรียน

1.2 ในการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ครูผู้สอนต้องกำหนดเวลาในการเล่นเกมที่ชัดเจน เนื่องจากนักเรียนมักจะติดพันในการเล่น ไม่อยากเลิก ต้องสร้างกฎกติกาของเวลาให้ชัดเจน เพื่อไม่ให้เกิดการทำแบบฝึกหัดไม่ทันหรือเลิกช้ากว่าเวลา

1.3 ในการแบ่งกลุ่มนักเรียนก่อนเล่นเกม ครูผู้สอนควรเป็นผู้แบ่งกลุ่มให้นักเรียนเอง เพื่อไม่ให้เกิดความวุ่นวาย และความเท่าเทียม โดยคล้อยตามความสามารถของนักเรียน ในกลุ่มต้องมีนักเรียนที่เรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อนอยู่คลุกกันไป เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

1.4 ก่อนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ครูผู้สอนต้องคำนึงถึงสถานที่ที่จะใช้ในการจัดกิจกรรมว่ามีความเหมาะสมหรือไม่ บางเกมที่ไม่ต้องเคลื่อนไหวก็อาจจะจัดในห้องเรียนตามปกติ แต่ในบางเกมที่ต้องการเคลื่อนไหวควรจะหาสถานที่ที่เหมาะสม มีพื้นที่ให้นักเรียนเคลื่อนไหวได้อย่างสะดวก ไม่มีสิ่งกีดขวาง เช่น โต๊ะ เก้าอี้ และกระเป๋ เป็นต้น เพื่อป้องกันไม่ให้นักเรียนเกิดอันตรายในขณะที่ทำกิจกรรม

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาทักษะอื่นๆ ในรายวิชาภาษาอังกฤษ เช่น ทักษะการฟัง ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน เป็นต้น

2.2 ควรมีการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานไปประยุกต์ใช้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ เช่น คณิตศาสตร์ ภาษาไทย วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ:

คุรุสภาลาดพร้าว.

ชญาพร ยางเงิน. (2562). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2* [วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทที่ไม่มีการตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยราชภัฏ

มหาสารคาม.

ทิตนา แหมมณี. (2551). *14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- เพ็ญพักตร์ พินธุนิบาตร. (2561). ผลการจัดการเรียนรู้เน้นภาระงานสื่อสารเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ การใช้กลวิธีสื่อสารและความกล้าพูดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 [วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทที่ไม่มีการตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- รงค์เทพ ลิ้มมณ. (2563). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 [วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทที่ไม่มีการตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยรังสิต.
- รพิสา กันสุข. (2564). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 [วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทที่ไม่มีการตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- สกวรัตน์ ยศพรมราช และเกรลี สร้อยสังวาลย์. (2565). ผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดทุ่งสวน) จังหวัดกำแพงเพชร [สารนิพนธ์ ปริญญาโทที่ไม่มีการตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2566). รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้ขั้นพื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา 2566.
<http://www.newonetestresult.niets.or.th/AnnouncementWeb/Notice/FrBasicStat.a.spx>.
- สุวิทย์ มูลคำ, และอรทัย มูลคำ. (2545). 21 วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- Bailey, K. M. (2005). *Practical English Language Teaching: Speaking*. New York: McGraw-Hill.
- Maulana, R. A. (2019). *The Use of Board Game for Improving Students' English Speaking Ability* [Unpublished Bachelor Thesis]. The State Institute for Islamic Studies of Bengkulu.
- Nunan, D. (1991). *Language Teaching Methodology: A Textbook for Teacher*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.