

การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำ
และจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

USING ENGLISH VOCABULARY GAMES TO DEVELOP VOCABULARY SPELLING
AND RETENTION ABILITY OF MATTHAYOMSUKSA THREE STUDENTS*

ณัฐดนัย อินทรสมใจ, ทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์

มหาวิทยาลัยนเรศวร

Nutdanai Intarasomjai, Tamronglak U-nakarin

Naresuan University, Thailand

E-mail: nutdanai62@nu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กับเกณฑ์ร้อยละ 70 2) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อหอย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 15 คน ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติทดสอบที

ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์หลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนมีความรู้สึกชอบเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: คำศัพท์; เกมคำศัพท์; การสะกดคำศัพท์; การจดจำคำศัพท์

Abstract

The objectives of this research were to 1) compare the students' vocabulary spelling and retention ability with criterion-referenced assessment (70 percent) 2) study the students' opinions on English vocabulary games. The samples used in this research were 15 Matthayomsuksa Three students at Baan Bor Hoy School in the second semester of academic year 2020. The samples were chosen by purposive sampling. The instruments

*ได้รับบทความ: 2 มิถุนายน 2564; แก้ไขบทความ: 15 มีนาคม 2565; ตอรับตีพิมพ์: 30 เมษายน 2565

used in this study were lesson plans, an English vocabulary test and a questionnaire about the students' opinions on English vocabulary games. The data were statistically analyzed by mean, standard deviation and t-test for one sample.

The results were found that; 1) The students' vocabulary spelling and retention ability were at high level. 2) The Matthayomsuksa Three students were satisfied with English vocabulary games.

Keywords: Vocabulary; Vocabulary Games; Vocabulary Spelling; Vocabulary Retention

บทนำ

ภาษาอังกฤษถือเป็นภาษาที่มีความสำคัญต่อผู้คนทั่วโลกในฐานะเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารระหว่างกันทั้งภายในและภายนอกประเทศ อีกทั้งยังมีบทบาทในมิติด้านเศรษฐกิจ การเมือง วัฒนธรรม และการประกอบอาชีพ ส่งผลให้ประเทศต่างๆ รวมไปถึงประเทศไทย เล็งเห็นถึงความสำคัญในการส่งเสริมและสนับสนุนประชากรของตนในการพัฒนาตนเองให้มีความรู้และทักษะทางด้านภาษาอังกฤษ เพื่อเป็นการยกระดับคุณภาพของผู้คนให้ได้รับโอกาสในการประกอบอาชีพที่ดีกว่า ตลอดจนสามารถเข้าถึงข่าวสารเทคโนโลยี และความรู้ใหม่ที่เกิดขึ้นในโลกยุคโลกาภิวัตน์ได้อย่างทันทั่วถึง ดังนั้นกระทรวงศึกษาธิการได้ตระหนักถึงความสำคัญและความจำเป็นในการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ ภาษาอังกฤษจึงถูกกำหนดให้เป็นภาษาชั้นพื้นฐานที่ต้องใช้เรียนในโรงเรียนโดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียน มีทักษะด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน เพื่อให้สามารถนำไปใช้ติดต่อสื่อสารได้ในชีวิตประจำวันและเป็นพื้นฐานในการแสวงหาความรู้ในระดับที่สูงขึ้น (กรมวิชาการ, 2544) นอกจากนี้ยังช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเป็นผู้มีวิสัยทัศน์กว้างไกล สามารถพัฒนาความคิดและมองโลกกว้างขึ้น โดยคาดหวังว่าเมื่อนักเรียนเรียนภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงมัธยมศึกษา นักเรียนจะมีความรู้ความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษา สามารถถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจและความรู้สึกของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม (กรมวิชาการ, 2551)

คำศัพท์ถือเป็นความรู้พื้นฐานที่มีความสำคัญต่อการเรียนภาษา ถ้าหากผู้เรียนมีคลังคำศัพท์ไม่มากพอ จะส่งผลให้เกิดความไม่เข้าใจและไม่สามารถสื่อสารภาษานั้นได้ ซึ่งการรู้คำศัพท์และความสามารถในการใช้คำศัพท์ในสถานการณ์ต่างๆ จะช่วยให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในการใช้ภาษาการเรียนรู้อำนาจตามโครงสร้างของหลักภาษาควบคู่ไปกับความหมายของคำศัพท์นั้น ผู้เรียนจะสามารถพัฒนาการเรียนรู้ภาษาและจัดเรียงคำได้อย่างถูกต้องมากยิ่งขึ้น แอลเลนและวอลเลต (Allen, E. D. and Vallete, R. M., 1977) โดยคำศัพท์เป็น

องค์ประกอบหนึ่งในด้านความรู้เกี่ยวกับตัวภาษาที่มีความสำคัญต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายได้เป็นอย่างดี เด็กที่มีความรู้ ด้านคำศัพท์น้อยหรือไม่ได้รับการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ที่ดีจะไม่สามารถเข้าใจข้อความที่อ่านได้ จอห์นสันและเพียร์สัน (Johnson and Pearson, 1978) อีกทั้งการรู้คำศัพท์เป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นต่อความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจในทุกระดับการศึกษาของผู้เรียน ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่หนึ่งและที่สอง ยิ่งระดับการศึกษายิ่งสูงเท่าใดความจำเป็นในการเรียนรู้คำศัพท์ยิ่งต้องมากขึ้นเท่านั้น โคดี้และฮัคคิน (Coady, J. and Huckin, T., 1999) นอกจากนี้ผู้เรียน จะต้องมีความรู้ด้านคำศัพท์ให้มาก และต้องรู้ศัพท์นอกเหนือไปจากในห้องเรียนด้วย เพราะการที่มีความรู้คำศัพท์รอบตัวนั้น มีประโยชน์ต่อทุกทักษะ ทั้งการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ลอเฟอร์ (Laufer, B., 1997) จะเห็นได้ว่าการที่ผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานทางคำศัพท์ที่มากเพียงพอ ถือเป็นปัจจัยที่ช่วยสนับสนุนให้เกิดการพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และเขียนได้ ส่งผลให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ตลอดจนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ให้เข้ากับสถานการณ์และบริบทต่างๆ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

เกมประกอบการสอนนับเป็นอีกหนึ่งกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนเกิดความผ่อนคลาย สนุกสนาน และมีความกระตือรือร้นในเวลาเดียวกัน หากครูผู้สอนรู้จักใช้ประโยชน์จากเกมได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมแล้ว ย่อมส่งผลดีต่อการเรียนรู้เนื้อหาวิชานั้นได้ เนื่องจากเกมเป็นเรื่องสนุกและเด็ก ๆ ชอบเล่น การเล่นเกมเป็นส่วนสำคัญต่อการเจริญเติบโตและการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติของเด็ก เกมช่วยให้เด็ก ๆ ได้ทดลอง ค้นพบ และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว เกมเพิ่มความหลากหลายในการเรียนรู้ และช่วยสร้างแรงจูงใจรวมทั้งกระตุ้นให้เด็ก ๆ ได้ใช้ภาษาที่เป็นเป้าหมาย เกมภาษาทำให้เด็กเกิดความคิดเชิงวิเคราะห์ได้เป็นอย่างดี (เตื่อนใจ เณลิมกิจ, 2545) นอกจากนี้การเรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้น ครูผู้สอนน่าจะทำให้การเรียนการสอนสนุกสนาน เพราะภาษาเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง กิจกรรมทางภาษาจึงควรเป็นกิจกรรมที่เคลื่อนไหวเป็นเรื่องราวของการมีส่วนร่วมและสมมุติสถานการณ์ ครูจึงควรใช้กิจกรรมเพื่อชักจูงให้เด็กนักเรียนอย่างสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการเรียนรู้ ซึ่งนำไปสู่การนำภาษาไปใช้อย่างได้ผลนั่นคือ การใช้กิจกรรมเกม เพราะเกมทำให้นักเรียน เรียนอย่างสนุกสนาน นักเรียนทุกคนที่มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ครูจัดขึ้นเป็นการช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องของคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี (ประนอม สุรัสวดี, 2539) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ดิกเคอร์สัน (Dickerson, D. P., 1976) ที่พบว่า การสร้างความจำในการเรียนคำศัพท์ให้ได้ผลนั้น ครูควรจัดการเรียนการสอนให้อยู่ในรูปของเกมเพราะจะทำให้การเรียนสนุกยิ่งขึ้น ดังนั้นการใช้เกมประกอบการสอนช่วยสร้างแรงกระตุ้นให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ทางภาษา อีกทั้งทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมด้วยความสนุกสนานและผ่อนคลาย ส่งผลให้ครูผู้สอนสามารถดึงความความสนใจของนักเรียนได้ตลอดการทำกิจกรรม

การสอนภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อหอย พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่มีพื้นฐานทางด้านภาษาอังกฤษอยู่ในระดับปานกลางค่อนข้างต่ำ ยังคงไม่สามารถจดจำคำศัพท์ได้ และ

มักจะเขียนสะกดคำศัพท์ผิดอยู่เสมอ ซึ่งการไม่รู้คำศัพท์ส่งผลให้นักเรียนไม่สามารถประยุกต์ใช้ภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพและขาดความมั่นใจ จากปัญหาที่กล่าวมาในข้างต้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อที่จะนำมาแก้ปัญหานักเรียนไม่สามารถสะกดคำได้อย่างถูกต้องและไม่สามารถจดจำคำศัพท์ได้ ซึ่งจะดำเนินการทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อหอย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 เพื่อศึกษาผลของการใช้กิจกรรมดังกล่าวและนำผลที่ได้ไปเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้ในงานวิจัยต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กับเกณฑ์ร้อยละ 70
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ซึ่งใช้แผนแบบการทดลองที่ดัดแปลงมาจากแบบแผนการทดลองกลุ่มเดียว (One-Group Posttest Only Design) โดยจัดให้มีการทดสอบหลังเรียน จากนั้นนำผลไปเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อหอย และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อหอย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 15 คน ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ใช้ระยะเวลาในการวิจัย 12 คาบเรียน

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อหอย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 6 แผน รวม 12 คาบ คาบละ 50 นาที

2) แบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือกและแบบเติมคำ โดยใช้ทดสอบหลังการทดลอง จำนวน 30 ข้อ แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบทดสอบการเขียนสะกดคำ จำนวน 10 ข้อ

ตอนที่ 2 แบบทดสอบความหมายของคำศัพท์ จำนวน 20 ข้อ

3) แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1) ชี้แจงนักเรียนเกี่ยวกับวิธีการเรียน จุดประสงค์ในการเรียน และเกณฑ์การประเมินผลการเรียน

- 2) ดำเนินการสอนกลุ่มทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนที่ได้รับการปรับปรุงแล้ว จำนวน 6 แผน เป็นเวลา 12 คาบ คาบละ 50 นาที
- 3) นำแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษไปทดสอบหลังเรียนกับกลุ่มตัวอย่าง
- 4) นำแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้กลุ่มตัวอย่างเขียนแสดงความคิดเห็น
- 5) นำผลการทดลองไปวิเคราะห์โดยใช้วิธีการทางสถิติ
- 6) นำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ ทำการสรุปและอภิปรายผลต่อไป

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

- 1) วิเคราะห์ผลคะแนนแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอน โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป
- 2) วิเคราะห์ค่าสถิติทดสอบที เปรียบเทียบผลคะแนนทดสอบหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 (One Sample T-Test) โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป
- 3) วิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์กับเกณฑ์ร้อยละ 70 หลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอน ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ ค่าสถิติทดสอบที และระดับนัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบเปรียบเทียบเกณฑ์ร้อยละ 70 กับคะแนนทดสอบหลังเรียนของนักเรียน

การทดสอบ	จำนวน นักเรียน	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	S.D.	ร้อยละ	t	Sig.
หลังเรียน	15	30	25.13	1.88	83.78	8.49*	0.0000

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่าความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์หลังเรียนด้วยการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 25.13 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.88 คิดเป็นร้อยละ 83.78 เมื่อเปรียบเทียบกับคะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนกับเกณฑ์

พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
1. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยพัฒนาความสามารถในการสะกดคำศัพท์	4.27	0.70	มาก
2. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยพัฒนาความรู้ในด้านความหมายของคำศัพท์	4.13	0.64	มาก
3. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยให้นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปประยุกต์ใช้ในประโยคได้	4.07	0.46	มาก
4. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น	4.40	0.63	มาก
5. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมการเรียนรู้	4.20	0.68	มาก
6. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียน	4.00	0.65	มาก
7. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่คัดเลือกมามีความน่าสนใจและหลากหลาย	4.13	0.52	มาก
8. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่คัดเลือกมาเหมาะสมกับระดับความรู้ของนักเรียน	4.40	0.51	มาก
9. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่คัดเลือกมามีขั้นตอน การเล่นเกมที่เข้าใจง่าย	4.40	0.63	มาก
10. นักเรียนมีส่วนร่วมในการเล่นเกมนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	4.60	0.51	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.26	0.59	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่าความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก โดยผลการวิเคราะห์ระดับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อเกมคำศัพท์ที่นำมาใช้ประกอบการสอน มีคะแนนความคิดเห็นเฉลี่ยเท่ากับ 4.26 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.59 จะเห็นได้ว่านักเรียนมีความชอบเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก โดยนักเรียนได้แสดงความคิดเห็นต่อเกมคำศัพท์ที่ครูนำมาประกอบการสอนว่า มีความเหมาะสมกับระดับความรู้ของนักเรียนมีขั้นตอนการเล่นเกมที่เข้าใจง่าย และช่วยให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น

นอกจากนี้ นักเรียนได้เขียนแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังนี้

1. นักเรียนได้รับความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับคำศัพท์ โครงสร้างประโยค และตัวอย่างบทสนทนา สามารถนำไปประยุกต์ในชีวิตประจำวันได้

2. นักเรียนมีความสนุกสนาน ตื่นเต้น อีกทั้งได้พัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ การจดจำคำศัพท์ และเขียนสะกดคำ เมื่อได้เข้าร่วมกิจกรรม
3. นักเรียนได้ฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นและช่วยให้นักเรียนมีความสามัคคีผ่านการทำกิจกรรมกลุ่ม

อภิปรายผล

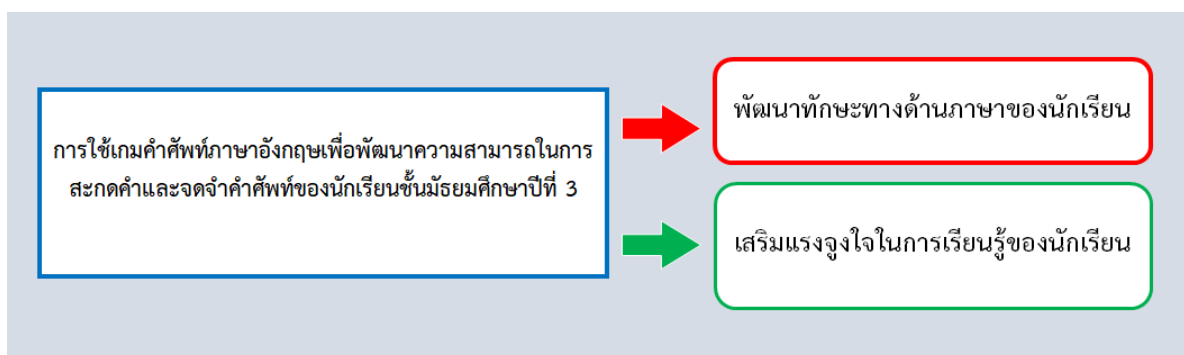
จากการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. ความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์หลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 25.13 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83.78 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนดไว้ ทำนองเดียวกับงานวิจัยของ บุชรีย์ ฤกษ์เมือง (2552) ที่ได้ศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอน มีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าร้อยละ 70 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอน ช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานระหว่างเรียน ไม่รู้สึกเบื่อหน่าย ส่งเสริมให้นักเรียนมีความกล้าแสดงออกผ่านการทำกิจกรรม อีกทั้งยังพัฒนาทักษะในด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียนของนักเรียนได้เป็นอย่างดี ซึ่งตรงกับงานวิจัยของ ดิกเคอร์สัน (Dickerson, D. P., 1976) ที่พบว่า การสร้างความจำในการเรียนคำศัพท์ให้ได้ผลนั้น ครูควรจัดการเรียนการสอนให้อยู่ในรูปของเกมเพราะจะทำให้การเรียนรู้สนุกสนานยิ่งขึ้น ดังนั้นการใช้เกมประกอบการสอนช่วยสร้างแรงกระตุ้นให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ทางภาษา อีกทั้งทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมด้วยความสนุกสนานและผ่อนคลาย ส่งผลให้ครูผู้สอนสามารถดึงความสนใจของนักเรียนได้ตลอดการทำกิจกรรม นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับคำกล่าวของ สุคนธ์ สินธพานนท์ (2553) ที่ว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและความสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจ และจดจำบทเรียนได้ง่าย สามารถพัฒนาทักษะต่างๆ รวดเร็ว อีกทั้งส่งผลให้ผู้เรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกัน

2. นักเรียนมีความรู้สึกชอบเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก จากผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อเกมคำศัพท์ พบว่า เกมช่วยให้นักเรียนสะกดคำและจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น รวมถึงช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียนและสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ที่ดี โดยจากเกมที่ผู้วิจัยนำมาใช้ประกอบการสอนทั้งหมด 6 เกม ได้แก่ เกมบิงโก เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ เกมสะกดคำ เกมสร้างคำศัพท์จากตัวอักษรที่กำหนดให้ เกมกระซิบ และเกมคิดเร็ว เกมที่นักเรียนชอบมากที่สุด คือ เกมกระซิบ เป็น

เกมที่นักเรียนต้องใช้สมาธิจดจ่อกับการจดจำวิธีการออกเสียงคำศัพท์ การสะกดคำ และความหมายของคำศัพท์ในเวลาเดียวกัน อีกทั้งยังต้องใช้ความสามัคคีภายในกลุ่มเพื่อให้ได้มาซึ่งชัยชนะ ถือเป็นกิจกรรมที่เสริมสร้างทักษะพื้นฐานและทัศนคติเชิงบวกในการเรียนภาษา รวมไปถึงเพิ่มพูนทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เครก (Craig, M. J., 1991) ที่ได้ศึกษาผลของการใช้เกมที่มีต่อทัศนคติต่อโรงเรียนของเด็กชายผิวดำ ผลการวิจัยพบว่า ถ้านำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานาน ๆ ก็จะส่งผลต่อทัศนคติและคุณภาพทางการเรียนการสอนในทางบวกได้ ทำนองเดียวกับงานวิจัยของ เทเลอร์ (Taylor, A. J. R., 1979) ที่ค้นพบว่า นักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมมีความสัมพันธ์ที่ดีกว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบธรรมดา

องค์ความรู้ที่ได้จากงานวิจัย



การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า 1) เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นอีกหนึ่งกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาทักษะทางด้านภาษาของนักเรียนและช่วยทบทวนความรู้เดิม 2) เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นกิจกรรมที่ช่วยเสริมแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียน ทำให้เกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน อีกทั้งสนับสนุนให้นักเรียนมีความกล้าแสดงออกอีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

1. ควรชี้แจงกฎ กติกา ข้อตกลง และสาธิตวิธีการเล่นให้ชัดเจนก่อนเล่นทุกครั้ง เพื่อให้ นักเรียน เข้าใจ จุดประสงค์และวิธีการเล่นเกมในครั้งนั้น
2. ควรเน้นกิจกรรมเกมที่จัดเป็นกลุ่มมากกว่าการแข่งขันที่เป็นคู่หรือรายบุคคล เพราะนักเรียนจะมีความสนุกสนานและตื่นตัวมากขึ้น อีกทั้งนักเรียนได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกันตามศักยภาพของแต่ละคน

3. ควรนำวิธีการสอนโดยใช้เกมไปประยุกต์ใช้กับการสอนประเภทอื่น เช่น การแสดงบทบาทสมมติ การเรียนรู้แบบร่วมมือ
4. ควรทำการศึกษาปัญหา อุปสรรค ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการใช้เกมประกอบการสอน เพื่อหาแนวทางปรับปรุงแก้ไข และวิธีการนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้จริง

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2544). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544*. กรุงเทพฯ: สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ.
- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- เตือนใจ เฉลิมกิจ. (2545). *เกมภาษาอังกฤษสำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ: ดวงกมลสมัย.
- บุษริย์ ฤกษ์เมือง. (2552). *การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์. สารนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.*
- ประนอม สุรัสวดี. (2539). *กิจกรรมและสื่อการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2553). *นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน*. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- Allen, E. D. (1977). *Classroom Techniques: Foreign Languages and English as a Second Language*. New York: University Press Inc.
- Coady, J., & Huckin, T. (1999). Incidental Vocabulary Acquisition in a Second Language. *SSLA*, 21, 181-193.
- Craig, M. J. (1991). *The Effects of Games on the Attitude toward School of Third Grade Black Males*. Dissertation Abstracts International, 51(7), 2263.
- Dickerson, D. P. (1976). *A Comparison of The Use of The Active Games Learning Medium with Passive Games and Traditional Activities as a Means of Reinforcing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words with Mid-Tear First-Grade Children with Limited Sight Vocabulary*. Dissertation Abstracts International, 10, 6456-A.
- Laufer, B. (1997). *The Lexical Plight in Second Language Reading. Journal Second Language Vocabulary Acquisition: A Rationale for Pedagogy*, 20-34.

Pearson, P. D. & Johnson, D. D. (1978). *Teaching Reading Comprehension*. New York: Holt, Rinehart & Winston.

Taylor, A. J. R. (1979). *A Comparison of Simulation Games with Traditional Teaching Methods*. Dissertation Abstracts International, 40(5), 788-789-A.