

ประสิทธิผลของการใช้เพลงและเกม เพื่อพัฒนาทักษะการฟังกลุ่มสาระการเรียนรู้
ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
โรงเรียนสันป่าตองเทศบาลตำบลยุหว่า 1

THE EFFECTIVENESS OF SONG AND GAME ACTIVITIES IN DEVELOPING LISTENING
SKILLS IN ENGLISH LANGUAGE PROGRAM FOR GRADE 2 STUDENTS
AT SANPATONG YUWA-1 SUBDISTRICT MUNICIPALITY SCHOOL

ปิยมน คำชมภู *

Piyamon Khamchompoo

อนงค์ศิริ วิชาลัย **

Anongsiri Vichalai

ศรียัย สุขยศศรี **

Srithai Sukyossri

Corresponding Author E-mail: piyamonkhamchompoo@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างและหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการพัฒนาทักษะการฟังรายวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เพลงและเกมตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 2) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการพัฒนาทักษะการฟังความโดยใช้เพลงและเกม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และ 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการฟังรายวิชาภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยเพลงและเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ประชากร คือ นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสันป่าตองเทศบาลตำบลยุหว่า 1 จำนวน 15 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย เครื่องมือที่เป็นนวัตกรรม ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 แผน และเครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 1 ชุด 2) แบบทดสอบระหว่างเรียน จำนวน 5 ชุด สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

ผลการวิจัย พบว่า

1. ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ มีประสิทธิภาพ 92.13/92.00 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ 80/80
2. ดัชนีประสิทธิผลของผังความคิด ในการพัฒนาทักษะการสรุปความมีค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I) เท่ากับ 0.6471 แสดงว่าผู้เรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ 64.71
3. ผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.33 คะแนน และ 9.2 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนที่เพิ่มขึ้นเท่ากับ 1.46 คะแนน

คำสำคัญ: ประสิทธิภาพ, เพลง, เกม, การพัฒนาทักษะการฟัง, สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

* หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่

** สาขาหลักสูตรและการสอน คณะสังคมศาสตร์และศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่

ABSTRACT

The objectives of this research were 1) to create and determine the effectiveness of the learning management plan on the development of English listening skills using songs and games according to the 80/80 standard 2) to study the effectiveness index of the development of listening skills using song and game and 3) to compare the achievement of listening skills in English subjects before and after studying by using the learning management plan by song and game. The population were all 15 pupils of second grade, second semester, academic year 2020, Sanpatong Yuwa 1 Subdistrict Municipality school. The research instruments consisted of 5 lesson plans and achievement test. The research instrument inspection method by determining for Index of Item-Objective Congruence (IOC), IOC of the lesson plans was 0.89 and IOC of the achievement test was 0.92 This research was proceeded by using one group comparison pretest-posttest design. The statistics for data analysis were percentage, Effectiveness Index (E.I), mean (\bar{X}) and standard deviation (SD).

The results of this research found that:

1. Their efficiency value was 92.13/92.00 and after using the lesson plans, it resulted in higher learning achievement.
2. The effectiveness index (E.I) of the development of listening skills was 0.6471.
3. The average achievement scores of post-tests and pre-test were 7.33 points and 9.2 points, respectively. The average achievement score of post-test was higher than the average achievement score of pre-test at 1.46 points.

Keywords: The Effectiveness, song, game, Developing listening skills, English language

บทนำ

สังคมโลกยุคใหม่แห่งศตวรรษที่ 21 เป็นสังคมแห่งข้อมูลข่าวสารที่มีความรวดเร็วฉับไว ไปตามอิทธิพลของการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรมของโลก อันส่งผลกระทบต่ออย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ต่อชาติต่าง ๆ ที่ไม่ได้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางของโลก ภาษาอังกฤษมีจึงมีความสำคัญในฐานะที่เป็นเครื่องมือที่ใช้ทางการสื่อสาร การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก ซึ่งความจำเป็นในการใช้ภาษาดังกล่าวสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 220) ได้

กำหนดไว้ในเอกสารสาระและมาตรฐานกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ในเรื่องวิสัยทัศน์การเรียนรู้ว่าการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยมีความคาดหวังว่า เมื่อผู้เรียนเรียนภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษา ผู้เรียนจะมีเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ อีกทั้งสามารถใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพและสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์

การเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ทักษะการฟังเป็นทักษะแรก ๆ ที่ผู้เรียนจะต้องได้รับการฝึกฝนและการฟังมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์

กับการพูดหากไม่สามารถฟังได้และเข้าใจ มันก็จะเป็นไปไม่ได้ที่จะรับสารที่มีความหมายในประโยคสนทนาได้ เพราะฉะนั้นการฟังจึงมีบทบาทสำคัญในการสื่อสารที่ผู้เรียนจะต้องฝึกฝนที่จะฟังไม่ว่าจะเป็นการฝึกฟังเนื้อหาที่หลากหลาย สำเนียงภาษาอังกฤษที่มีความแตกต่างกันรวมถึงทักษะการพูดเป็นต้น (Cornwall, 2010) ในการพัฒนาการฟังของผู้เรียนนั้นผู้สอนสามารถใช้เกมที่เกี่ยวข้องกับการฝึกทักษะการฟังของผู้เรียนมาประกอบการสอนได้ เช่น เกม Mr. Wolf เกม Simon Says และ เกม Flashcard slap เป็นต้น กล่าวคือ เกมศึกษากระตุ้นให้ผู้เรียนจะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนผลิตเปลือกับการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น ซึ่งผู้สอนสามารถจัดเตรียมเกมที่มีความเหมาะสมกับวัย และความยากง่ายของคำศัพท์ ประโยคที่ผู้เรียนสามารถใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน ดังนั้นการนำเกมมาใช้เป็นสื่อในการเรียนการสอนจึงนับว่ามีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษของผู้เรียน

สำหรับการใช้เพลงในการสอนมีประโยชน์ในหลายด้าน เป็นการสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานช่วยให้เกิดการผ่อนคลายและลดความเครียดแก่ผู้เรียน อีกทั้งยังช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์บุคลิกภาพและด้านสังคมของผู้เรียน โดยการใช้เพลงนำเข้าสู่บทเรียนหรือทบทวนบทเรียนเพื่อเป็นการย้ำสิ่งที่เรียนไปแล้ว เช่น คำศัพท์ รูปประโยค กฎไวยากรณ์ บางเรื่อง เช่น เกี่ยวกับกาล (Tense) ต่าง ๆ เป็นต้น นอกจากนี้ในเพลงจะมีคำที่เป็นแสลง (Slang) เป็นสำนวน (Idioms) ซึ่งเป็นการพูดในชีวิตประจำวัน เป็นการพัฒนาทางภาษาซึ่งเป็นการฝึกความจำให้

เข้าใจข้อความในเนื้อเพลง พร้อมทั้งเป็นการฝึกการออกเสียงเชื่อมคำและจังหวะไปในตัว ทำให้ผู้เรียนเกิดความภูมิใจที่สามารถร้องเพลงได้จึงเป็นการปลูกฝังให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษและช่วยส่งเสริมให้การเรียนดีขึ้น เพลงให้ความรู้หลากหลายแก่ผู้เรียนเช่น ด้านสุขภาพ ด้านการเข้าสังคม ด้านวัฒนธรรม เป็นต้นและเพลงสามารถใช้เป็นจุดเริ่มต้นในการสนทนาหรืออภิปรายเนื้อหาที่บรรจุอยู่ในเพลง (กรมวิชาการ, 2542, น. 270)

แต่จากการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ที่ผ่านมา ปัญหาที่พบคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ยังขาดทักษะในการฟัง คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากผลการประเมินตนเองของสถานศึกษา (Self-Assessment Report : SAR) ปีการศึกษา 2562 ของโรงเรียนสันป่าตองเทศบาลตำบลยู่หว่า 1 สังกัดองค์การปกครองส่วนท้องถิ่น (โรงเรียนสันป่าตองเทศบาลตำบลยู่หว่า 1, 2562, น. 11) ซึ่งมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2562 คิดเป็นร้อยละ 47.44 และผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา 2562 ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 26.04 ระดับ อปท. มีคะแนนเฉลี่ย ร้อยละ 31.81 ระดับประเทศมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 34.42 แสดงว่ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละต่ำกว่าระดับอปท.และระดับประเทศซึ่งความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษของนักเรียนไทยก็ต่ำกว่าหลาย

4 วารสารปัญญา ปีที่ 29 ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม – สิงหาคม 2565)

ประเทศในอาเซียนด้วยกันและอยู่ในอันดับท้าย ๆ ของโลก ข้อมูลดังกล่าวสอดคล้องการประเมินนักเรียนนานาชาติ (PISA) พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของเด็กไทยยังไม่เป็นที่น่าพอใจ วิชาที่มีผลการทดสอบต่ำที่สุดหนึ่งในสองวิชานั้นคือ ภาษาอังกฤษซึ่งบัดนี้ประเทศต่าง ๆ ในอาเซียนทั้ง 10 ประเทศได้เข้าสู่สถานภาพการเป็นประชาคมอาเซียนแล้วอย่างสมบูรณ์ หากความสามารถในการแข่งขันด้านการศึกษาของประเทศไทยยังตกต่ำอยู่เช่นนี้ ก็น่าเป็นห่วงอนาคตของประเทศไทยที่พลังในการขับเคลื่อนประเทศของคนหนุ่มสาวจะอ่อนแอลงและอีกไม่นานสังคมไทยก็จะเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุในไม่ช้านั่นเอง (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2561, น. 1-2)

จากสภาพปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาและทดลองใช้เพลงและเกมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสันป่าตองเทศบาลตำบลยุหว่า 1 เพราะการจัดการเรียนรู้ด้วยเพลงและเกมเป็นการสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานผ่อนคลายและลดความเครียดแก่ผู้เรียน อีกทั้งยังเป็นการสร้างสัมพันธภาพที่ดีระหว่างผู้สอนและผู้เรียนอีกด้วย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการพัฒนาทักษะการฟังกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) โดยใช้เพลงและเกมตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

2. เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการพัฒนาทักษะการฟังความโดยใช้เพลงและเกมกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการฟังรายวิชาภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยเพลงและเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

วิธีดำเนินการวิจัย

1. รูปแบบของการวิจัย

การสร้างและหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการพัฒนาทักษะการฟังกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) โดยใช้เพลงและเกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสันป่าตองเทศบาลตำบลยุหว่า 1 มีแผนแบบการวิจัยแบบการทดลองกลุ่มเดียวมีการวัดก่อนและหลังการใช้นวัตกรรม (The One Group Comparison Pretest Posttest Design) (นพพร ธนะชัยขันธุ์, 2552, น. 67) ดังรายละเอียด ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงแผนแบบการวิจัยเรื่องงานวิจัยผลการพัฒนาทักษะการฟังกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) โดยใช้เพลงและเกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสันป่าตองเทศบาลตำบลยุหว่า 1

กลุ่ม	สอบก่อน	วิธีสอน	สอบหลัง
E	O ₁	X	O ₂

E แทน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสันป่าตองเทศบาลตำบลยุหว่า 1

X แทน การพัฒนาทักษะการฟัง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) โดยใช้เพลงและเกม

O₁ แทน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) โดยใช้เพลงและเกม ก่อนการวิจัย

O₂ แทน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) โดยใช้เพลงและเกมหลังการวิจัย

2. ประชากรหรือกลุ่มเป้าหมาย

ประชากรหรือกลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนชั้นประถมศึกษา 2 โรงเรียนสันป่าตองเทศบาลตำบลยุหว่า 1 สังกัดองค์การปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ที่เรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษจำนวน 15 คน ซึ่งเป็นชั้นเรียนที่ผู้วิจัยรับผิดชอบสอนในปีการศึกษา 2563

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 เครื่องมือที่เป็นนวัตกรรม ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 แผน ดังนี้ 1) My Body 2) My family 3) My Hobby 4) I like fruit 5) Animals in my farm

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1) แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน ชุดละ 10 ข้อ 2) แบบทดสอบ

ระหว่างเรียน จำนวน 5 ชุด ชุดละ 10 คะแนน รวม 50 ข้อ

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1. ดำเนินการทดสอบก่อนเรียนแล้วบันทึกผลการสอบก่อนเรียนไว้

4.2. ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เพลงและเกมเพื่อพัฒนาทักษะการฟัง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสันป่าตองเทศบาลตำบลยุหว่า 1เป็นเวลา 5 ชั่วโมง ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563

5. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

5.2 ค่าประสิทธิภาพของชุดการรายงานผลของการใช้เพลงและเกม เพื่อพัฒนาทักษะการฟัง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสันป่าตองเทศบาลตำบลยุหว่า 1

5.3 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.)

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เพลงและเกมในการพัฒนาทักษะการฟังความกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

6 วารสารปัญญา ปีที่ 29 ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม – สิงหาคม 2565)

(ภาษาอังกฤษ) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

ตารางที่ 2 สรุปผลการหาประสิทธิภาพของแผนจัดการเรียนรู้โดยเพลงและเกมเพื่อ

พัฒนาทักษะการฟังกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสันป่าตองเทศบาลตำบลยุหว่า 1 จำนวน 15 คน ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

การหาประสิทธิภาพ	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็มของแบบฝึก/แบบทดสอบ	คะแนนที่ได้ของนักเรียนทุกคน	ค่าเฉลี่ยร้อยละ
ประสิทธิภาพด้านกระบวนการ E ₁	15	750	691	92.13
ประสิทธิภาพด้านผลลัพธ์ E ₂	15	150	138	92.00

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนระหว่างเรียนจากแผนจัดการเรียนรู้โดยเพลงและเกมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสันป่าตองเทศบาลตำบลยุหว่า 1 เป็น 92.13/92.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 ที่กำหนดไว้

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้

โดยใช้เพลงและเกมในการพัฒนาทักษะการฟังความกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ตารางที่ 3 แสดงการหาค่าดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้โดยเพลงและเกมในการพัฒนาทักษะการฟังความกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

จำนวนนักเรียน (N)	คะแนนเต็ม	ผลรวมของคะแนนทดสอบก่อนเรียน	ผลรวมของคะแนนทดสอบหลังเรียน	ดัชนีประสิทธิผล
15	10	116	138	0.6471

จากตารางที่ 3 พบว่าดัชนีประสิทธิผลแผนการจัดการเรียนรู้โดยเพลงและเกมในการพัฒนาทักษะการฟังความกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสันป่าตองเทศบาลตำบลยุหว่า 1

เท่ากับ 0.6471 แสดงว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการฟังเพิ่มขึ้นหรือคิดเป็นร้อยละ 64.71

3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้แผนการจัดการ

เรียนรู้โดยใช้เพลงและเกมในการพัฒนาทักษะการฟัง ความกลมกลืนสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

วิชาภาษาอังกฤษ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสันป่าตองเทศบาลตำบลยุหว่า 1 เพื่อพัฒนาทักษะการฟังโดยใช้เพลงและเกม จำนวน 15 คน

ตารางที่ 4 แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 2

การทดสอบ	N	ค่าเฉลี่ย (X)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)	ร้อยละ (%)
ก่อนเรียน	15	7.33	1.123	77.33
หลังเรียน	15	9.2	0.909	92.00

จากตารางที่ 4 พบว่า ผลการทดสอบในรายวิชาภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสันป่าตองเทศบาลตำบลยุหว่า 1 ในการจัดการเรียนการสอนด้วยแผนจัดการเรียนรู้โดยใช้เพลงและเกมในการพัฒนาทักษะการฟังมีค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียนเท่ากับ 7.33 คิดเป็นร้อยละ 77.33 ของคะแนนทั้งหมด ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.123 และผลการทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 9.2 คิดเป็นร้อยละ 92.00 ของคะแนนทั้งหมด ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.909

อภิปรายผลการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เพลงและเกมเพื่อพัฒนาทักษะการฟัง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพในภาพรวมเท่ากับ 92.13/92.00 มีค่ามากกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ แสดงว่า มีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้ ทั้งนี้ โดยเริ่มจากการศึกษาข้อมูลปัญหาที่พบจากรายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ส่งผลให้สัมฤทธิ์ด้านการ

ฟังภาษาอังกฤษของผู้เรียนต่ำและไม่น่าพึงพอใจ จากนั้นได้ศึกษาหลักการทฤษฎีเกี่ยวกับการฟัง ทฤษฎีเกี่ยวกับเพลงและเกม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาทักษะการฟังของผู้เรียน จากการค้นคว้าพบว่าการใช้เพลงและเกมประกอบการศึกษามีจุดเด่นและสามารถนำไปพัฒนาทักษะการฟังของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพดังที่ Lander (2018) กล่าวว่าเกมและกิจกรรมสนุก ๆ เป็นส่วนสำคัญในการสอนภาษาอังกฤษ ไม่ว่าจะเป็นการสอนผู้ใหญ่หรือเด็ก เกมจะทำให้บทเรียนของผู้สอนมีชีวิตชีวาขึ้นและจะกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนด้วยเกมมากขึ้น ผู้สอนสามารถใช้เกมเพื่ออุ่นเครื่องชั้นเรียนก่อนเริ่มบทเรียน หรือใช้เกมเป็นตัวคั่นเมื่อต้องเข้าสู่บทเรียนที่เริ่มยากสำหรับผู้เรียน อีกทั้งเกมยังสามารถนำมาเล่นในช่วงเวลาพักคาบเรียนเมื่อมีเวลาเหลือได้อีกด้วย มีเกมนับร้อยหรืออาจเป็นพันเกมที่คุณสามารถเล่นร่วมกับผู้เรียนได้ เกมสอนภาษาอังกฤษที่ใช้ทดสอบคำศัพท์ ฝึกการสนทนา เรียนรู้ไวยากรณ์ได้ผู้วิจัยจึงได้สร้างแผนการจัดการ

เรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการฟังจำนวน 5 แผน ได้แก่ My Body, My Family, My Hobby, I like fruits และ Animals in my farm พร้อมแบบทดสอบก่อนเรียน และ หลังเรียนจำนวน 10 ข้อ จากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษ จำนวน 3 ท่าน พิจารณาตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา การใช้ภาษา รูปแบบ ความเหมาะสมของข้อสอบ และพิจารณาความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้กับจุดประสงค์การเรียนรู้ พร้อมทั้งขอคำแนะนำเพื่อปรับปรุงแก้ไขให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ก่อนที่จะนำไปทดลองหาคุณภาพกับกลุ่มประชากรจำนวน 15 คนต่อไป จากการศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เพลงและเกมในการพัฒนาทักษะการฟัง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสันป่าตองเทศบาลตำบลยุหว่าที่สร้างขึ้นได้ผลเท่ากับ 92.13/92.00 สอดคล้องกับงานวิจัยของ ประภัสสร พึ่งอินทร์ (2552, น. 80) ที่ได้ทดลองหาประสิทธิภาพของชุดการเรียนการสอนเรื่องการพัฒนาชุด การเรียนการสอนที่เน้นทักษะการฟังการพูดโดยใช้เพลงพบว่าชุดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ 83.24/89.49 ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดคือ 70/70

2. ดัชนีประสิทธิผลของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนและหลังเรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้จากเพลงและเกมเพื่อพัฒนาทักษะการฟัง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า มีค่าเท่ากับ 0.6471 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ 64.71 หรือ ร้อยละ 64.71

ทั้งนี้ ผู้วิจัยในฐานะผู้สอนได้สังเกตและจดบันทึกขณะจัดการเรียนรู้โดยใช้เพลงและเกมพบว่า ผู้เรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมต่าง ๆ เป็นอย่างดี มีความกล้าแสดงออกและมีความพยายามที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ทั้งนี้เนื่องจากกิจกรรมที่สอดแทรกในแผนมีการออกแบบให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นอยากเรียนรู้ และส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกันอย่างมีความสุขและสนุกสนาน ส่วนเนื้อหาในแต่ละแผนมีความเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียนและสามารถนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ ซึ่งผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ถือเป็นนวัตกรรมสำหรับใช้พัฒนาการฟังที่มี ประสิทธิภาพและช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ได้จริง สอดคล้องกับคำกล่าวของ Dzanic and Pejic (2016, p. 42) เพลงและการใช้ จังหวะประกอบเพลงมีความสำคัญในการเรียน ในชั้นเรียนด้วยเหตุผลหลายประการ ประการแรก สิ่งเหล่านี้เป็นกิจกรรมทางภาษาที่เด็กชื่นชอบ ซึ่งประกอบด้วยภาษาและวลีซ้ำ ๆ นอกจากนี้ พวกเขายังพัฒนาความเข้าใจในการฟัง การออกเสียง น้ำเสียงและการเน้นเสียงอย่างเป็นธรรมชาติ รวมทั้งการสอน คำศัพท์ และโครงสร้างภาษาของเพลง นอกจากนี้ เพลงยังช่วยสร้างความมั่นใจให้ผู้เรียนไม่ว่าภาษาอังกฤษของพวกเขาจะเป็นแบบไหนก็ตาม อีกทั้งยังเป็นประโยชน์ต่อการทำงานเป็นทีม และ อมรรัตน์ ฉัตรดอน (2553, น. 304) ได้ ทำการศึกษาการใช้ เกม ประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่าค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้

คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบมีค่าเท่ากับ 0.8163 หมายความว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 81.63 ได้แสดงให้เห็นว่าการใช้เพลงและเกมทำให้ผู้เรียนมีความผ่อนคลาย เกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน มีความกระตือรือร้น และมีความมั่นใจในตนเอง อีกทั้งเป็นการสร้างบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ จนนำไปสู่ดัชนีประสิทธิผลเป็นที่น่าพอใจคือผู้เรียนเกิดทักษะเพิ่มขึ้นจริง

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เพลงและเกมในการพัฒนาทักษะการฟังกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 9.20 คะแนนสูงกว่าก่อนเรียน ที่มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 7.33 คะแนน ทั้งนี้เพราะการนำเพลงและเกมมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนสามารถทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนดีขึ้นสอดคล้องกับผลการศึกษากันยาร์ตัน เฟิงซา (2553, น. 58) ที่ได้ศึกษาความสามารถในการฟัง-พูด ภาษาอังกฤษ และแรงจูงใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้วยวิธีสอนโดยใช้กิจกรรมเพลงและเกม พบว่าการใช้กิจกรรมเพลงสามารถพัฒนาทักษะต่าง ๆ ทางด้านภาษาได้ดี โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการฟังและการพูด อีกทั้งยังส่งเสริมพัฒนาการของนักเรียนในด้านภาษา สติปัญญาและอารมณ์ได้เป็นอย่างดี และจากงานวิจัยในต่างประเทศของ Swaran Singh (2020, p. 2337) กล่าวว่าเพลงประกอบท่าทางและการ

เลียนแบบท่าทางเป็นเครื่องมือที่มีพลังที่จะช่วยพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้เรียนที่มีอายุน้อย และที่สำคัญคือเด็กชอบการเล่นและการร้องเพลงและเมื่อนำเพลงภาษาอังกฤษมาใช้ในห้องเรียนที่สอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองซึ่งเป็นประโยชน์อย่างมากต่อผู้เรียน จุดมุ่งหมายหลักของการใช้เพลงประกอบท่าทางคือการทำให้ผู้เรียนที่นอกจากการได้ร้องเพลงและยังเป็นการนำเนื้อเพลงไปใช้ เป็น บทสนทนาอย่างเกิดประสิทธิภาพ ดังนั้นการใช้เพลงประกอบท่าทางจึงเป็นแนวคิดที่ดีในการสอนภาษาอังกฤษในชั้นเรียน และยังเป็นการพัฒนาการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอีกด้วย

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการวิจัย

การพัฒนาทักษะการฟังโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้เพลงและเกมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสันป่าตองเทศบาลตำบลยุหว่า 1 เป็นการพัฒนาทักษะด้านการฟัง การพูดและการใช้ไวยากรณ์เบื้องต้นอย่างได้ผลเพราะสอดคล้องกับจิตวิทยาการเรียนรู้ของนักเรียนที่อยากเรียนรู้อย่างมีความสุข สนุกสนาน นักเรียนกล้าแสดงออกเพราะมีความรู้สึกไว้วางใจไม่เคร่งเครียดในการเรียน อีกทั้งการนำเพลงและเกมมาใช้ในการเรียนการสอนทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ คำศัพท์ ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ได้อย่างรวดเร็วเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ ดังจะเห็นได้จากช่วงเวลาของการเล่นเกมทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกันเกิดการแข่งขัน นำพาให้มีความร่วมมือกันในทีมเพื่อ

ช่วยเหลือกัน ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและสนใจที่จะได้เรียนรู้ได้เล่นเกม ร้องเพลง ได้เต้น และได้เรียนรู้คำศัพท์ใหม่ ๆ ในการจัดการเรียนรู้ในครั้งต่อไป ดังนั้น เพลงและเกมจึงเป็นสิ่งการเรียนรู้ประเภทหนึ่งที่นำเสนอใจที่จะนำมาใช้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านการฟังได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะต่อการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 นวัตกรรมที่สร้างขึ้นนี้มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ผู้สอนจึงสามารถนำไปใช้ในการสอนทักษะการฟังเสียงภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อใช้แก้ปัญหาให้นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่อไปได้

1.2 ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเสนอเกมที่ดีสอดคล้องกับเนื้อหาของบทเรียนและสอบถามความคิดเห็น และคำแนะนำเพื่อนำมาปรับปรุงพัฒนาการสอนให้มีประสิทธิภาพ

แหล่งอ้างอิง

กรมวิชาการ. (2542). *การสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: กองวิจัยทางการศึกษา กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.

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

กันยารัตน์ เฟิงสา. (2553). *การศึกษาความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษและเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเบิกไพรด้วยวิธีสอนโดยกิจกรรมเพลงและเกม*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง).

นพพร ธนะชัยพันธ์. (2552). *สถิติเพื่อการวิจัย*. เชียงราย: คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.

ยิ่งขึ้น ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนรู้ถึงการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนอีกด้วย

1.3 สิ่งที่ต้องคำนึงในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เพลงและเกมคือ สถานที่ อุปกรณ์ ต้องมีความพร้อมและในระหว่างทำกิจกรรมผู้เรียนต้องได้รับการควบคุมดูแลอย่างใกล้ชิดเพราะผู้เรียนอาจส่งเสียงรบกวนห้องที่อยู่ใกล้เคียง

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการศึกษาการสร้างและทดลองใช้แบบฝึกทักษะการฟังกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) โดยใช้เพลงและเกม ในระดับชั้นต่าง ๆ โดยควรเลือกเพลงที่ผู้เรียนสามารถร้องตามได้ง่ายและควรเลือกใช้เกมที่ไม่ซับซ้อนหรือยากเกินไปสำหรับผู้เรียน ยิ่งไปกว่านั้นหากผู้สอนสามารถแต่งเพลงง่าย ๆ ไม่ซับซ้อนและติดหูเพื่อใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้จะยิ่งทำให้การเรียนการสอนมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ควรนำเครื่องดนตรีเช่นกีตาร์มาเล่นประกอบการทำกิจกรรมเพลงและเกมเพื่อสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้

- ประภัสสร พิงอินทร์. (2552). การพัฒนาชุดการเรียนรู้การสอนที่เน้นทักษะการฟัง การพูด ภาษาอังกฤษโดยใช้เพลงสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์).
- โรงเรียนสันป่าตองเทศบาลตำบลยุหว่า 1. (2562). รายงานการประเมินตนเองของสถานศึกษา (Self-Assessment Report : SAR) ปีการศึกษา 2562. เชียงใหม่: โรงเรียนสันป่าตอง เทศบาลตำบลยุหว่า 1.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2561). สภาวะการศึกษาไทยปี 2559/2560 แนวทางการ ปฏิรูปการศึกษาไทยเพื่อก้าวสู่ยุค Thailand 4.0. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภา การศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.
- อมรรัตน์ ฉัตรดอน. (2553). การใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ และความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม).
- Cornwall, T. (2010, August 10). Importance of listening. *Bangkok Post*. Retrieved October 19, 2020, from <https://m.bangkokpost.com/learning/news/190346/importance-of-listening>
- Dzanic, N. D. & Pejic, A. (2016). The Effect of Using Songs on Young Learners and Their Motivation for Learning English. *NETSOL New Trends in Social and Liberal Sciences*, 1(2), 40-54.
- Lander, E. (2018). *10 Best ESL Games for English Teachers Abroad*. Retrieved October 19, 2020, from <https://www.gooverseas.com/blog/10-best-games-esl-teachers>
- Swaran Singh, C. K. (2020). A Review of Studies on action Songs among ESL Learners to Improve English. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(5), 2337-2344.