

การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

THE DEVELOPMENT OF ENGLISH SPELLING WRITING SKILLS BY USING GAME FOR THE FIFTH GRADE STUDENTS (PRATHOMSUKSA 5)

ปัญญาพร ปาละวัน¹ และอโนทัย พลเยี่ยม เพชรแสง²

Panyaporn Palawan¹ and Anothai Ponyeam Pachsang²

^{1,2} คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

Faculty of Education Phetchabun Rajabhat University

Email: ppanyapon@yahoo.com, Email: anothai.pon@pcru.ac.th

Received : 4 July 2020

Revised : 24 September 2020

Accepted : 28 December 2020

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. หาประสิทธิภาพของเกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 และ 2. ประเมินประสิทธิผลของเกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้ 2.1) เปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการใช้เกม และ 2.2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกม กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 โรงเรียนบ้านโพธิ์งาม ที่เรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 1 ห้องเรียน มีทั้งสิ้น 11 คน ได้มาโดยเลือกวิธีเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1. เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 2. แบบประเมินทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการใช้เกม และ 3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกม ระยะเวลาในการวิจัยทั้งหมด 18 ชั่วโมง โดยแบ่งเป็นสัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง จำนวน 9 สัปดาห์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) และค่า t-test for dependent Samples ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า

1. เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.80/75.23
2. ผลคะแนนเฉลี่ยทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนเท่ากับ 3.57 คะแนน
3. กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: เกม; ทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

ABSTRACT

The purposes of this research aimed to: 1) explore the quality of the game for helping improve the English spelling writing skills of the fifth-grade students to meet the criterion of written-spelling efficiency (E1/E2) at 75/75, and 2) evaluate the quality of game for helping improve the English spelling writing skills of the fifth-grade students. The evaluation topics were as followed; 2.1) the comparison of the English spelling writing skills of students using the pretest's and posttest's scores, and 2.2) the students' satisfaction towards the game for helping improve the English spelling writing skills of the fifth-grade students. The purposive sampling was employed with only one grade-five class consisting of 11 students at Baan Phongam School, in 2019 academic year. The research instruments were 1. the game for improving the English spelling writing skills of the fifth-grade students, 2 the evaluation form of the English spelling writing skills before and after attending this program and, 3 the evaluation form of the students' satisfaction towards the game. The research period lasted for 18 hours (2 hours a week) for 9 weeks. The mean score, standard deviation, and t - test (Dependent Sample) were applied to analyze the data. The findings were as follows:

1. The game for helping improve the English spelling writing skills of the fifth-grade students showed the fifth-grade students' written-spelling efficiency at 75.80/75.23, which was higher than the established requirement of 75/75.
2. The mean of the English spelling writing skills posttest scores was higher than the mean of the English spelling writing skills pretest scores at 3.57 points.

3. The satisfaction of the target group towards the game for helping improve the English spelling writing skills was at the highest level

Keywords: Game; English spelling writing skills

ความสำคัญของปัญหา

ภาษาอังกฤษในฐานะภาษาสำคัญของโลก ภาษาอังกฤษปัจจุบันคือภาษานานาชาติ เป็นภาษากลางของโลก ภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางของมนุษยชาติ เป็นภาษาที่มนุษย์บนโลกใช้ติดต่อกันเป็นหลักไม่ว่าแต่ละคนจะใช้ภาษาอะไรเป็นภาษาประจำชาติ เมื่อต้องติดต่อกับคนอื่นที่ต่างภาษาต่างวัฒนธรรมกันทุกคนจำเป็นต้องใช้ภาษาอังกฤษเป็นหลักอยู่แล้ว ด้วยเหตุนี้ทุกคนทุกชาติทุกภาษาจึงบรรจุวิชาภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองรองลงมาจากภาษาประจำชาติ เป็นแกนหลักของหลักสูตรการศึกษาทุกระดับ ตั้งแต่ปฐมวัยไปจนถึงการศึกษาตลอดชีวิต ปัจจุบันนี้ภาษาอังกฤษมีบทบาทอย่างยิ่งเป็นตัวจักรสำคัญที่จะช่วยให้ประเทศไทย พัฒนาได้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก โดยมุ่งใช้ความก้าวหน้าทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก โดยมุ่งใช้ความก้าวหน้าของสังคมและความรู้ และนวัตกรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นปัจจัยขึ้นในการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ ดังนั้น การเตรียมความพร้อม ของบุคลากร ของประเทศเพื่อให้มีทักษะภาษาอังกฤษในระดับที่สามารถติดต่อสื่อสาร แสวงหาความรู้ สร้างความร่วมมือ เจริญต่อรอง และสร้างความสัมพันธ์อันดีได้ จึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งในโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

กระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี (technology) ที่ทันสมัย ทำให้โลกแคบลง เกิดการติดต่อสื่อสารอย่างไร้พรมแดน คนในทุกสังคมโลกจึงต้องมีการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเพิ่มขีดความสามารถในการศึกษาค้นคว้าเพื่อให้เข้าถึงแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ภาษาอังกฤษจึงเข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของคนในสังคม เพราะเป็นภาษาที่คนทุกชาติ ทุกภาษายอมรับให้เป็นภาษาสากล การพูด การอ่าน การฟัง การเขียน ภาษาอังกฤษจึงมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตในโลกยุคปัจจุบันดังที่ วรวรรณ เปลี่ยนบุญเลิศ (2540: 74) กล่าวไว้ว่า ภาษาอังกฤษเข้ามามีบทบาทมากในสังคมไทยและเป็นภาษาสากลที่มีผู้นำนิยมใช้ติดต่อกันทั่วประเทศ ทั้งในด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และการศึกษา ตลอดจนภาษาอังกฤษเป็นพื้นฐานที่จำเป็นในการศึกษาต่อในระดับสูง การเขียนนับว่ามีบทบาทสำคัญมาก เพราะการเขียนเป็นการเปลี่ยนภาษาพูดให้เป็นสัญลักษณ์ คือ ตัวอักษร ผู้เขียนต้องเลือกและรวบรวมความคิด คำประโยคมาจัดเรียบเรียงเป็น ข้อความต่อเนื่อง และเป็นข้อความที่สามารถสื่อความหมายได้ตรงกับความต้องการ

การเขียนสะกดคำเป็นส่วนหนึ่งของทักษะการเขียน ดังนั้นการเขียนสะกดคำจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการใช้ภาษาเนื่องจากเขียนสะกดคำผิดความหมายของคำก็จะเปลี่ยนไป หรืออาจจะไม่มีความหมายเลยก็เป็นได้ ด้วยเหตุนี้ผู้เขียนจะต้องเขียนให้ผู้อ่าน อ่านได้ถูกต้องสื่อความหมายได้ตรงกันชัดเจน การฝึกทักษะการเขียนสะกดคำในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาเน้นว่าสำคัญที่สุดเพราะเป็นการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งเอื้อต่อการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น หรือเป็นพื้นฐานในการประกอบวิชาชีพต่อไปในอนาคต (อรรถัย นุตรดิษฐ์, 2540: 2) จากผลการวิจัยของ อรรถัย นุตรดิษฐ์, (2540: 3-4) ที่ศึกษาเรื่องการสร้างแบบฝึกการเขียนสะกดคำพบว่า นักเรียนในปัจจุบันมีปัญหาในการเขียนสะกดคำผิดมาก ทั้งนี้ เนื่องจากสาเหตุหลายประการ เช่น การมีประสบการณ์มาผิด การเขียนตามเสียงพูด เสียงอ่าน หรือการเขียนผิดเพราะการเดา ซึ่งถ้าจะวิเคราะห์ถึงสาเหตุที่แท้จริงของการเขียนสะกดคำผิดของนักเรียนนั้น น่าจะเป็นเพราะนักเรียนสับสนในเรื่องของเสียงอ่าน เสียงพูด สาเหตุสำคัญของการประสบปัญหาทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษคือ นักเรียนยังขาดความรู้ด้านหลักเกณฑ์ทางภาษา ขาดทักษะในการเขียนสะกดคำ มีพื้นฐานในการเขียนสะกดคำไม่แม่นยำ ขาดการใช้สื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับวัยและระดับชั้น ด้วยเหตุนี้ ครูตลอดจนนักการศึกษาเห็นความสำคัญของการเขียนสะกดคำผิดของนักเรียน และได้มีการวิจัยเพื่อหาวิธีแก้ไขปัญหาดังกล่าวไว้หลายวิธี เช่น การใช้เกม และการใช้วิธีสอนต่าง ๆ สิ่งที่สามารถแก้ไขปัญหการเขียนสะกดคำได้วิธีหนึ่งคือ การใช้เกม การใช้เกมเกี่ยวกับการสะกดคำเป็นส่วนเพิ่มหรือเสริมจากหนังสือให้เกิดทักษะเฉพาะด้านยิ่งขึ้น อีกทั้งยังทำให้นักเรียนสนุกกับการเขียนสะกดคำ และช่วยให้นักเรียนสามารถเห็นความก้าวหน้าของตน

จากสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นเพราะความแตกต่างในด้านการเขียนสะกดคำ พญัญชนะและสระของภาษาไทยและภาษาอังกฤษทำให้ผู้วิจัยตระหนักได้ว่า ปัญหาในการเขียนสะกดคำในภาษาอังกฤษเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียนโรงเรียนบ้านโพธิ์งาม ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ โดยเลือกศึกษาเฉพาะการเขียนสะกดคำในภาษาอังกฤษ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้คือ นักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 โรงเรียนบ้านโพธิ์งาม จำนวน 11 คน โดยผู้วิจัยต้องการศึกษาว่า หากมีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม เรื่องการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้เกม นักเรียนจะสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในบทเรียนนี้ได้หรือไม่ ถ้าได้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เพิ่มขึ้นอยู่ในระดับใด และนักเรียนมีความพึงพอใจกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการสอน เรื่อง การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม โดยผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลการวิจัยในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ ในการนำมาปรับปรุงและพัฒนาการเรียนการสอนทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษของทั้งนักเรียน และครูผู้สอนภาษาอังกฤษ เพื่อให้การเขียนสะกดคำมีประสิทธิภาพและบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนภาษาอังกฤษ

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของเกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

2. เพื่อประเมินประสิทธิผลของเกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

2.1 เปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการใช้เกม

2.2 ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกม

คำถามการวิจัย

1. เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 หรือไม่

2. ทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการใช้เกมเพิ่มขึ้นหรือไม่

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมอยู่ในระดับมากหรือไม่

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 โรงเรียนบ้านโพธิ์งาม ตำบลท่าพล อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบูรณ์

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 โรงเรียนบ้านโพธิ์งาม ตำบลท่าพล อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบูรณ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 1 ห้องเรียน ใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง จำนวน 11 คน

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น

การใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตัวแปรตาม

2.1 ทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียน

2.2 ความพึงพอใจต่อการใช้เกมของนักเรียน

3. ระยะเวลาในการวิจัย

ผู้วิจัยใช้เวลาในการวิจัยทั้งสิ้น 18 ชั่วโมง โดยแบ่งเป็นสัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง จำนวน 9 สัปดาห์

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

4.1 เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

4.2 แบบประเมินประสิทธิผลของเกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

5. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

5.1 ศึกษาตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างเครื่องมือวิจัย

5.2 สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

5.3 นำเครื่องมือเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อให้ข้อคิดเห็นและพิจารณาตรวจสอบความถูกต้อง โดยใช้ค่าความเที่ยงตรง (IOC) จากนั้นนำเครื่องมือกลับมาปรับปรุง แก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

5.4 นำเครื่องมือที่มีคุณภาพมาจัดพิมพ์เพื่อนำไปดำเนินการทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

6. การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล

6.1 ประเมินทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนในชั่วโมงแรก ซึ่งในแบบทดสอบก่อนเรียนคือรวมคำศัพท์ของทุกแผนการสอนจำนวน 8 แผน มีหัวข้อดังต่อไปนี้ 1. Interesting Activities 2. Fun Activities จำนวน 40 ข้อ คะแนนรวมทั้งหมด 10 คะแนน โดยให้เวลาทำ 1 ชั่วโมง

6.2 ดำเนินการสอนตามแผนที่ 1 ถึง แผนที่ 8 รวมเวลาทั้งสิ้น 18 ชั่วโมง โดยแบ่งเป็นสัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง จำนวน 9 สัปดาห์ ซึ่งในแผนจะมีการดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้ 1.ขั้น Warm up 2.ขั้น Presentation 3.ขั้น Practice 4.ขั้น Production 5.ขั้น Wrap up และจะมีการเก็บคะแนนระหว่างแผน 10 คะแนนของทุกแผน รวมทั้งสิ้น 80 คะแนน

6.3 ประเมินทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนในชั่วโมงแรก ซึ่งในแบบทดสอบหลังเรียนคือรวมคำศัพท์ของทุกแผนการสอนจำนวน 8 แผน มีหัวข้อดังต่อไปนี้ 1. Interesting Activities 2. Fun Activities 3. Interesting activity 4. Sports 5. Fun game 6. Weather & Season 7. Clothes 8. Handicrafts จำนวน 40 ข้อ คะแนนรวมทั้งหมด 10 คะแนน โดยให้เวลาทำ 1 ชั่วโมง จากนั้นนำคะแนนมาเปรียบเทียบกับ การทดสอบก่อนเรียน

6.4 ประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อเกม

7. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

7.1 เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

- วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าความเที่ยงตรง

7.2 ประเมินประสิทธิผลของเกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

7.2.1 แบบประเมินทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังเรียน

- วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้แบบฝึก ตามการทดสอบของ t - test for dependent Samples เป็นสถิติที่ใช้เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มตัวอย่างสองกลุ่มที่ไม่เป็นอิสระจากกัน และกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว การวิจัยเชิงทดลองที่ต้องการเปรียบเทียบผลระหว่างก่อนทดลองกับหลังทดลอง

7.2.2 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อเกม

- วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานตามเกณฑ์ ดังนี้

- 4.50 – 5.00 หมายถึง เห็นด้วยในระดับมากที่สุด
- 3.50 – 4.49 หมายถึง เห็นด้วยในระดับมาก
- 2.50 – 3.49 หมายถึง เห็นด้วยในระดับปานกลาง
- 1.50 – 2.49 หมายถึง เห็นด้วยในระดับน้อย
- 1.00 – 1.49 หมายถึง เห็นด้วยในระดับน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ประสิทธิภาพของเกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

ผลการประสิทธิภาพของเกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 11 คน ได้ผลการเปรียบเทียบประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) กับประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) การทดสอบระหว่างเรียนจำนวน 8 ครั้ง (E1) มีค่าเท่ากับ 75.80 และการทดสอบหลังเสร็จสิ้นการเรียนรู้ (E2) มีค่าเท่ากับ 75.23 จึงกล่าวได้ว่าเกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.80/75.23 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ คือ 75/75 แสดงว่าเกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เป็นเกมที่มีประสิทธิภาพ ดังข้อมูลแสดงในตารางที่ 1

กลุ่มตัวอย่าง (คน)	คะแนนเฉลี่ย E1	คะแนนเฉลี่ย E2	เกณฑ์มาตรฐาน
11	75.80	75.23	75/75

ตอนที่ 2 ทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการใช้เกม

ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบเพื่อวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษก่อนและหลังการทดลองของนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง และนำค่าเฉลี่ยของคะแนนจากแบบทดสอบก่อนและหลังการทดลองมาเปรียบเทียบกัน ดังแสดงในตาราง 2

กลุ่มตัวอย่าง (คน)	คะแนนเฉลี่ย ก่อนการทดลอง (10 คะแนน)	คะแนนเฉลี่ย ก่อนการทดลอง (10 คะแนน)	คะแนนเฉลี่ย ผลต่าง
11	3.95	7.52	3.57

ตอนที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกม

หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 แล้ว ผู้วิจัยได้แจกแบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยผู้วิจัยนำผลจากการตอบแบบสอบถามความคิดเห็นมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อเกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.66$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือข้อ 3 และข้อ 9 เกมมีความน่าสนใจ ทันสมัย และนักเรียนพอใจกับความรู้ที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ($\bar{x}=4.91$) รองลงมาคือข้อ 1 เกมมีเนื้อหาสอดคล้องกับบทเรียน ($\bar{x}=4.82$) และถัดมาคือข้อ 8 นักเรียนพอใจกับการใช้เกมพร้อมทั้งเนื้อหา ($\bar{x}=4.73$) ถัดมาคือข้อ 7 เกมช่วยให้เขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษถูกต้องมากขึ้น ($\bar{x}=4.64$)

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. จากการนำเกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ไปทดลองใช้ พบว่าเกมมีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.80/75.23 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ คือ 75/75 ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากสาเหตุต่าง ๆ เช่น เกมมีความน่าสนใจ มีความสนุกสนาน เพลิดเพลิน นักเรียนได้มีส่วนร่วมได้ลงมือปฏิบัติจริง มีประสบการณ์โดยตรงจึงเกิดความทรงจำที่ลึกซึ้ง มีความเข้าใจมากกว่าการท่องจำทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้แบบไม่จำตัวเพราะความรู้ที่ได้เกิดจากความสนุก ไม่ใช่ความกดดันหรือความเบื่อหน่าย ดังนั้นเกมจึงสำคัญต่อการพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นอย่างมาก ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดของ สุนทร สุนทรพานนท์ (2553: 141) ที่ได้ให้ความเห็นไว้ว่าเกมเป็นกิจกรรมสร้างความสนใจและความสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน มีกฎเกณฑ์ กติกาส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่ายและพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวดเร็ว อีกทั้งยังให้ผู้เรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกัน ซึ่งตรงกับคำกล่าวของโดบสัน (Dobson. 1998: 9-17; อ้างอิงจาก สำเนา ศรีประมณต์. 2547: 11) กิจกรรมที่สนุกสนานมีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่น มีทั้งเกมเฉย (Passive Game) หรือเกมที่เล่นไม่ต้องเคลื่อนไหว และเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Game) หรือเกมที่ต้องเคลื่อนไหว เกมเหล่านี้ขึ้นอยู่กับความว่องไว ความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคนหรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจ

2. คะแนนเฉลี่ยด้านทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีผลเฉลี่ยคะแนนสูงขึ้น 3.57 คะแนน ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะมีขั้นตอนการใช้เกมหรือการเล่นเกมที่ เป็นระบบ เป็นขั้นตอน มีขั้นตอนเตรียมการไว้อย่างชัดเจน ทำให้กิจกรรมเกมที่ใช้ในการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้อย่างแท้จริง อีกทั้งกิจกรรมเกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษเป็นกิจกรรมที่เน้นความสนุกสนานเพลิดเพลิน ไม่น่าเบื่อ ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้แบบไม่รู้ตัว ซึ่งมีความสอดคล้องกับความคิดเห็นของวิไลพร ธนสุรธ (2530: 4-5) 1.ขั้นเลือกเลือกเกมที่เหมาะสมสอดคล้องกับความมุ่งหมายของการใช้เกมความสามารถของผู้เรียนรวมถึงขนาดของชั้นเรียนด้วย 2. ขั้นเตรียมการ ควรเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ หรือสถานที่ให้พร้อมและฝึกใช้เกมล่วงหน้า 3. ขั้นการใช้เกม อธิบายความมุ่งหมายของการเล่นเกม กติกา วิธีเล่นให้ชัดเจนโดยใช้ภาษาง่าย ๆ สั้น กระชับรัด ได้ใจความ ผู้สอนคอยควบคุมดูแลให้ผู้เล่นปฏิบัติตามกติกาที่กำหนดไว้ 4. ขั้นประเมินผล การเล่นเกมย่อมมีการกำหนดความมุ่งหมายไว้เสมอ จึงต้องมีการวัดผลและประเมินผลว่าผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในการเล่น เกม ตามความมุ่งหมายที่กำหนดไว้หรือไม่และหากเป็นการเล่นเกมในลักษณะการแข่งขันควรมีการให้คะแนนเป็นหลัก

3. จากการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อเกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.66$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือข้อ 3 และข้อ 9 เกมมีความน่าสนใจ ทันสมัย และ นักเรียนพอใจกับความรู้ที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ($\bar{x} = 4.91$) รองลงมาคือข้อ 1 เกมมีเนื้อหาสอดคล้องกับบทเรียน ($\bar{x}=4.82$) และถัดมาคือข้อ 8 นักเรียนพอใจกับการใช้เกมพร้อมทั้งเนื้อหา ($\bar{x} = 4.73$) ถัดมาคือข้อ 7 เกมช่วยให้เขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษถูกต้องมากขึ้น ($\bar{x} = 4.64$) รองลงมาคือ ข้อ 2 เนื้อหาและภาษาที่ใช้ในเกมมีความเหมาะสมกับนักเรียน และข้อ 5 เกมช่วยเพิ่มทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ และข้อ 6 เกมช่วยแก้ไขจุดอ่อนของการเรียนภาษาอังกฤษ และข้อ 10 ระยะเวลาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่เหมาะสม ($\bar{x} = 4.55$) และข้อสุดท้าย คือ ข้อ 4 เกมทำให้นักเรียนรู้สึกว่าการเรียนง่ายขึ้น ($\bar{x} = 4.45$) ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะเกมมีความน่าสนใจ สนุกสนาน เพลิดเพลิน ไม่น่าเบื่อ ทุกคนได้มีส่วนร่วมในการเล่น เกม นักเรียนเกิดการเรียนรู้แบบไม่รู้ตัวเพราะเกิดจากประสบการณ์โดยตรง ได้ลงมือปฏิบัติจริง จึงทำให้นักเรียนรู้สึกว่าการทำความเข้าใจมากกว่าการท่องจำในห้องเรียนที่ไม่ใช้กิจกรรมเกมในการสอน

ข้อเสนอแนะ

ผู้ที่มีความสนใจนำเกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ไปใช้ สามารถเพิ่มเติมหรือเปลี่ยนแปลงคำศัพท์หรือรูปแบบการเล่นเกมให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียนและสภาพแวดล้อมได้

บรรณานุกรม

- วิไลพร ธนสุพรรณ. (2530). เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษ ระดับมัธยมศึกษา. เชียงใหม่: ภาควิชามัธยมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- วรวรรณ เปลี่ยนบุญเลิศ. (2540). แนวคิดและเทคนิคการสอนภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2553). นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิคพรินติ้ง.
- สำเนา ศรีประมงค์. (2547). การศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง. ปริญญานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- อรรถัย นุตรดิษฐ์. (2540). การสร้างแบบฝึกการเรียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.

