

ผลการพัฒนาพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ
โดยใช้เกมคำศัพท์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย
The Results of the engagement in English learning activities through
vocabulary games of matthayom 1 students at Rittiyawannalai School

ชานนท์ ภาคกสิน¹ ศศิพร พงศ์เพลินพิศ^{2*} และ สุชีรา มะหิเมือง³
Chanon Pakginnon¹ Sasiporn Phongploenpis^{2*} and Sucheera Mahimuang³

¹ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, s58131110008@ssru.ac.th

(Faculty of Education, Suan Sunandha Rajabhat University)

^{2*} คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, sasiporn.ph@ssru.ac.th

(Faculty of Education, Suan Sunandha Rajabhat University)

³ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, sucheera.ma@ssru.ac.th

(Faculty of Education, Suan Sunandha Rajabhat University)

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย 2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการใช้เกมคำศัพท์ ประชากรคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย จำนวน 671 คน กลุ่มตัวอย่างการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/14 จำนวน 45 คน ที่กำลังศึกษารายวิชาภาษาอังกฤษ ๒1102 ในภาคการเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2562 ใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (cluster random sampling) เครื่องมือการวิจัย ได้แก่ 1) แบบประเมินตนเองด้านพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์จำนวน 6 แผน และ 3) แบบทดสอบวัดความรู้ทางด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ผลการวิจัย พบว่า 1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/14 มีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับมาก โดยนักเรียนมีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนร้อยละ 77.90 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/14 มีผลสัมฤทธิ์ทางด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับเกณฑ์ค่อนข้างดี คิดเป็นร้อยละ 66.31 ของคะแนนนักเรียนทั้งหมด

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้ด้วยเกม พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ การสอนคำศัพท์

ABSTRACT

The objectives of this research were 1) to study Matthayom 1 students' engagement in English learning activities through vocabulary games 2) to study the effectiveness of the students' English vocabulary knowledge after using games. The population was 671 Matthayom 1 students from Rittiyawannalai School. The sample was 45 students from Matthayom 1/14 section who studied English E21102 in the second semester of the 2019 academic year. They were selected by cluster random sampling. The research instruments included 1. self-assessment form of students' engagement 2. six vocabulary game-based lesson plans and 3. English vocabulary test. The data was analyzed by using percentage (%), mean ($\bar{X}$) and standard deviation (S.D.). It found that 1) Matthayom 1/14 students had high engagement behaviors in English learning. The students' engagement behaviors in the classroom were 77.90% 2) Matthayom 1/14 students had quite good level of English vocabulary achievement with 66.31 per cent of the total students' scores.

KEYWORDS: Learning management through games, Behavioral engagement in learning, Teaching vocabulary

** Corresponding author, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศศิพร พงศ์เพ็ญพิศ หัวหน้าสาขาวิชาภาษาอังกฤษ, โทร. 080 2851984*

Received: 26 February 2020 / Revised: 20 April 2020 / Accepted: 19 June 2020 / Published online: 28 August 2020

บทนำ

การศึกษาวิธีการเรียนรู้ของนักเรียนจะเป็นแนวทางหนึ่งที่จะปรับปรุงประสิทธิภาพการเรียนการสอน เพราะนักเรียนแต่ละคนจะมีวิธีการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน บางคนเรียนรู้ได้ดีด้วยการใช้สายตาหรือการสังเกต บางคนเรียนรู้ได้ดีด้วยการฟัง บางคนเรียนรู้ได้ดีด้วยการพูด บางคนเรียนรู้ได้ดีด้วยการใช้มือสัมผัส บางคนเรียนรู้ได้ดีด้วยการทำงานเป็นกลุ่ม หรือบางคนชอบทำงานคนเดียว (สุรงค์ โคตระกุล, 2533) ซึ่งผู้วิจัยได้เห็นถึงความสำคัญของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เพราะการเรียนรู้จะเป็นอย่างไรรู้ขึ้นอยู่กับการมีส่วนร่วมของนักเรียน (Graham, Tripp, Seawright, Joeckel, 2007) ทั้งนี้ สมุณททา พรหมบุญ และ อรพรรณ พรสีมา (2549) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้รับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเองได้ลงมือปฏิบัติ ทำกิจกรรมกลุ่ม ฝึกฝนทักษะการเรียนรู้ทักษะการบริหารจัดการ การเป็นผู้นำผู้ตาม และ อรรถชัย ฤกษ์ทิพย์ (2545) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ตัดสินใจเลือกบทเรียนที่ต้องการเรียนรู้ในลักษณะกลุ่มหรือศึกษาด้วยตนเอง

จากการที่ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากการเขียนบันทึกหลังแผนการสอนในทุก ๆ ครั้งที่ได้เข้าสอน และนำผลการทำงานบันทึกหลังแผนการสอนและความคิดเห็นครูที่เลี้ยงมาสรุปผลหลังการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ ทำให้พบว่า นักเรียนค่อนข้างมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ในชั้นเรียนค่อนข้างน้อย ทำให้การดำเนินกิจกรรมในชั้นเรียนไม่เป็นไปตามจุดประสงค์ของการเรียนรู้ อีกทั้งยังมีความรู้ด้านคำศัพท์ไม่เพียงพออันเป็นสาเหตุสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้นักเรียนไม่ประสบความสำเร็จในการเรียนภาษาอังกฤษในโรงเรียน ไม่ว่าจะเป็นทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน มานพ ประธรรมสาร (2538) กล่าวว่า

ความรู้ด้านคำศัพท์เป็นพื้นฐานสำหรับการเรียนภาษา กล่าวคือ “คำศัพท์” เป็นหัวใจสำคัญในการศึกษาภาษาอย่างหนึ่ง ทั้งนี้ เนื่องจากในการเรียนภาษาใด ๆ นั้น ความรู้เรื่องคำศัพท์มีความสัมพันธ์และเป็นพื้นฐานของทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน (สมใจ หอมสุวรรณ, 2544)

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาวิธีการเรียนรู้ของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งนักเรียนมีความชอบในการเล่นเกมที่เกิดการแข่งขัน ผู้วิจัยจึงจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาต่าง ๆ ในบทเรียน ไม่ว่าจะเป็นการตอบคำถาม การเล่นเกมแบบเดี่ยว เป็นคู่ หรือเป็นกลุ่ม ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน ตั้งใจเรียน ให้ความร่วมมือกับครูผู้สอนและเพื่อนในกลุ่มเป็นอย่างมาก มีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม และได้ความรู้จากการทำกิจกรรม เนื่องจากวิธีการสอนโดยใช้เกม เป็นวิธีการที่ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยนักเรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมสูง (ทิศนา แคมณี, 2557) เมื่อผู้วิจัยได้เข้าสอนเป็นครั้งแรกไป นักเรียนก็จะถามผู้วิจัยในทุก ๆ ครั้งว่า วันนี้มีเกมมาให้เล่นหรือไม่ ซึ่งจะเห็นได้ว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยการเรียนรู้ผ่านเกมทำให้นักเรียนจะมีความกระตือรือร้น และการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชั้นเรียน จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย ซึ่งนวัตกรรมที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยเกมเหล่านี้สามารถนำมาเป็นขั้นนำเข้าสู่บทเรียนได้อย่างดี ซึ่งจะเป็นประโยชน์สำหรับครูผู้สอนในการที่จะเลือกวิธีการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความชอบของนักเรียนและเพื่อนำผลการวิจัยนี้มาเป็นแนวทางในการแนะนำวิธีการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ โดยมีกรอบแนวคิดวิจัยดังแสดงในภาพที่ 1



ภาพ 1 กรอบแนวคิดวิจัย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย โดยใช้เกมคำศัพท์
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการใช้เกมคำศัพท์

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. พฤติกรรมการมีส่วนร่วม หมายถึง การที่นักเรียนมีการเรียนรู้เนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษและชอบที่จะเข้าชั้นเรียน โดยมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียนให้มากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นการทำกิจกรรมกลุ่ม ซึ่งสมาชิกภายในกลุ่มมีความ

แตกต่างกัน โดยสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มีการช่วยเหลือและสนับสนุนซึ่งกันและกัน มีความรับผิดชอบร่วมกันในส่วน
ของตนและส่วนรวม ไม่ว่าจะเป็นการเล่นเกมน การตอบคำถามต่าง ๆ ในชั้นเรียน

2. การจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ
โดยใช้เกมคำศัพท์เป็นฐาน ซึ่งนักเรียนจะได้เรียนรู้วิธีการสะกดคำศัพท์ การอ่านออกเสียง และความหมายของคำศัพท์ใน
บทเรียนนั้นๆ โดยสามารถนำไปใช้ได้ถูกต้อง ที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสนาน เกิดความคิด
รวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน และเป็นการพัฒนากระบวนการคิดของนักเรียนไปโดยที่นักเรียนไม่รู้ตัว รวมทั้งส่งเสริม
กระบวนการทำงานการอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่ม และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียน

3. ผลสัมฤทธิ์ทางด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง คะแนนของนักเรียนที่วัดได้จากแบบทดสอบทางด้านคำศัพท์
ภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น ซึ่งคำศัพท์ได้มาจากบทเรียนที่นักเรียนได้เรียนรู้จากการที่ผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้อาษา
ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์

4. นักเรียน หมายถึง นักเรียนจากกลุ่มเป้าหมาย 1 ห้องได้แก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 14 จำนวนทั้งสิ้น 45
คน แบ่งเป็น นักเรียนชาย 22 คน และนักเรียนหญิง 23 คน

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้ทราบถึงพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/14 โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย หลังการ
จัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์
2. ได้ทราบถึงผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/14 หลังการจัดการเรียนรู้วิชา
ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากร และตัวอย่างวิจัย

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา
2562 จำนวน 671 คน จาก 16 ห้องเรียน ที่ถูกจัดห้องเรียนแบบคละความสามารถ

กลุ่มตัวอย่างการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/14 จำนวน 45 คน ที่ได้จากการสุ่มตัวอย่างโดยวิธีจับฉลาก
เป็นกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

เครื่องมือวิจัย

1. แบบประเมินตนเองด้านพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกม
คำศัพท์ ที่ใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 45 คน ซึ่งแบบประเมินมีจำนวนทั้งสิ้น 15 ข้อ

ขั้นตอนการพัฒนาแบบประเมินตนเอง

1.1 ศึกษาทฤษฎีและหลักการ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวกับข้อข้องการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและการจัดการเรียนการ
สอนวิชาภาษาอังกฤษโดยการเรียนรู้ผ่านเกม

1.2 สร้างแบบประเมินตนเองด้านพฤติกรรมการมีส่วนร่วมต่อการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ เป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ต (Likert scale) แต่ละระดับมีความหมายดังนี้

- 5 หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมนั้นมากที่สุด
- 4 หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมนั้นมาก
- 3 หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมนั้นปานกลาง
- 2 หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมนั้นน้อย
- 1 หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมนั้นน้อยมาก

1.3 นำแบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านพิจารณาตรวจสอบ ความถูกต้องของเนื้อหาโดยอ้างอิงจากดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity Index, CVI) ซึ่งผลการประเมินจาก ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มีค่า 0.86 ขึ้นไป ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่ระดับ 0.80 จากนั้นนำแบบประเมินไปปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ ของผู้เชี่ยวชาญ โดยเกณฑ์การพิจารณาแบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียน เป็นดังนี้

- 4 หมายถึง แบบประเมินสอดคล้องมาก
- 3 หมายถึง แบบประเมินสอดคล้องค่อนข้างมาก
- 2 หมายถึง แบบประเมินสอดคล้องน้อย
- 1 หมายถึง แบบประเมินไม่สอดคล้อง

2. แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์และสื่อการเรียนรู้ รวม 6 แผน ๆ ละ 1 คาบเรียน ๆ ละ 50 นาที ได้แก่

แผนที่ 1 การจัดการเรียนรู้เรื่อง Food and Drink

เกมที่ใช้คือ เกม Food and Drink : Classify 5 food groups
เกมนี้นักเรียนเกิดการวิเคราะห์ความถูกต้องของคำศัพท์ผ่านการเล่นเกมนำโดย ใช้ทักษะการเขียน

แผนที่ 2 การจัดการเรียนรู้เรื่อง Countable and Uncountable nouns

เกมที่ใช้คือ เกม Countable and Uncountable nouns : จับคู่ได้หรือนับไม่ได้กันแน่
เกมนี้นักเรียนได้มีการเคลื่อนไหวร่างกายและความสามัคคีภายในกลุ่ม

แผนที่ 3 การจัดการเรียนรู้เรื่อง Comparative Adjective

เกมที่ใช้คือ เกม Comparative Adjective : เปลี่ยนฉันทเป็นขั้นกว่า
เกมนี้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มคือนักเรียนต้องช่วยกันมองคำคุณศัพท์ที่ ครูให้บนกระดานจากนั้นเปลี่ยนให้อยู่ในรูปขั้นกว่า และได้ฝึกการแต่งประโยคโดยใช้ คำศัพท์ที่มาจากการเล่นเกมนำ

แผนที่ 4 การจัดการเรียนรู้เรื่อง Regular and Irregular Verbs

เกมที่ใช้คือ เกม Classify Regular and Irregular Verb
เกมนี้นักเรียนได้ฝึกการจำแนกคำกริยาที่เป็น regular and irregular เน้นการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม เกิดการสืบค้น การปรึกษาหารือภายในกลุ่ม

แผนที่ 5 การจัดการเรียนรู้เรื่อง Past Simple Tense

เกมที่ใช้คือ เกม Bingo Past Tense Verb : บิงโกคำกริยาในอดีต

เกมนี้นักเรียนได้ใช้วิธีการสืบค้นคำกริยาในรูปอดีตและนำมาใส่ลงตารางด้วยตนเอง
เกิดการลุ้นของรางวัลที่ครูจะนำมาให้กับผู้ชนะเกมบิงโก

แผนที่ 6 การเรียนรู้เรื่อง Means of Transportation

เกมที่ใช้คือ เกม Jigsaw Transportation : ต่อฉันทึ

เกมการต่อจิ๊กซอว์คำศัพท์ยานพาหนะที่ใช้ในการขนส่งเป็นเกมที่ช่วยให้นักเรียนได้
ร่วมมือในการทำต่อรูปภาพให้สำเร็จ

ขั้นตอนการพัฒนาแผนการเรียนรู้

2.1 ศึกษามาตรฐานและตัวชี้วัดในรายวิชาภาษาอังกฤษชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยยึดตามหลักสูตรแกนกลาง
การศึกษาขั้นพื้นฐาน และหลักสูตรสถานศึกษา

2.2 เขียนแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.3 ผลิตรายการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล ที่เหมาะสมกับเนื้อหาและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และ
ตัวชี้วัด

2.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง ความสอดคล้องกับเนื้อหา
วัตถุประสงค์และตัวชี้วัด โดยอ้างอิงจากดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity Index) และกำหนดระดับความคิด
เป็น 4 ระดับเช่นเดียวกับการประเมิน แบบประเมินตนเองด้านพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้วิชา
ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ ผลการประเมินความถูกต้องความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญพบว่ามี
ค่า 0.95 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่ระดับ 0.80

2.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปปรับปรุงแก้ไข จากนั้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้ง

3. แบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์
เป็นข้อสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 25 ข้อ 25 คะแนน

ขั้นตอนการพัฒนามีดังนี้

3.1 ศึกษาวัตถุประสงค์และตัวชี้วัดของรายวิชาภาษาอังกฤษ 2 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ยึดตามหลักสูตร
แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน และหลักสูตรสถานศึกษา

3.2 ออกแบบทดสอบที่ตรงตามเนื้อหาที่เรียน วัตถุประสงค์และตัวชี้วัดที่กำหนด เป็นข้อสอบปรนัย 4 ตัวเลือก
จำนวน 25 ข้อ 25 คะแนน แบ่งเป็น 5 ส่วนดังนี้

ข้อสอบเรื่อง Food and Drink จำนวน 5 ข้อ

ข้อสอบเรื่อง Adjective จำนวน 5 ข้อ

ข้อสอบเรื่อง Comparative Adjective จำนวน 5 ข้อ

ข้อสอบเรื่อง Verbs จำนวน 5 ข้อ

ข้อสอบเรื่อง Means of Transportation จำนวน 5 ข้อ

3.3 นำแบบทดสอบให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความสอดคล้องของข้อคำถามและเนื้อหา คำนวณค่า
จากสูตร Item-Objective Congruence Index (IOC) และผลการประเมินแต่ละข้อมีค่าเท่ากับ 0.67- 1.00 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่
กำหนดไว้ที่ 0.50

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลองที่มีแบบแผนของการเก็บรวบรวมข้อมูล แบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังเรียน
(One group pretest-posttest design) เพื่อให้ได้คำตอบตามวัตถุประสงค์การวิจัย มีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. ผู้วิจัยนำแบบประเมินตนเองด้านพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ ให้นักเรียนประเมินตนเองโดยไม่เขียนชื่อ ในคาบเรียนภาษาอังกฤษก่อนใช้แผนการเรียนรู้ที่ใช้เกม
2. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการเรียนรู้ จนครบถ้วนทั้ง 6 แผน
3. หลังกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละแผน นักเรียนทำแบบประเมินตนเองด้านพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้
4. หลังกิจกรรมการเรียนรู้ครบถ้วนทั้ง 6 แผน นักเรียนได้รับการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์
5. ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลผลการประเมินตนเองด้านพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ เพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัยโดยใช้วิธีวิเคราะห์และสถิติที่กำหนด

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. วิเคราะห์ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของข้อมูลจากแบบประเมินตนเองด้านพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และแปลความหมายของค่าเฉลี่ยโดยใช้เกณฑ์ ดังนี้
 - ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมมากที่สุด
 - ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมมาก
 - ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมปานกลาง
 - ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมน้อย
 - ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมน้อยมาก
2. คำร้อยละของนักเรียนที่ได้คะแนนการทดสอบด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการใช้เกม ที่จัดอยู่ในระดับต่าง ๆ โดยใช้เกณฑ์ในการจัดระดับตามเกณฑ์ตัดสินระดับคุณภาพของโรงเรียน ดังนี้

คะแนนทดสอบ	เกณฑ์ตัดสินระดับคุณภาพ
20-25	ดีเยี่ยม
19	ดีมาก
18	ดี
17	ค่อนข้างดี
15-16	ปานกลาง
14	พอใช้
13	ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ
0-12	ต่ำกว่าเกณฑ์

ผลการวิจัย

ตาราง 1 ผลการประเมินตนเองด้านพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/14 โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย

รายการประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วม	($\bar{X}$)	S.D.	แปลผล
1. ได้รับฟัง/เคารพความคิดเห็นของเพื่อนในกลุ่ม	4.29	0.93	มีส่วนร่วมมาก
2. ได้เสนอความคิดเห็นภายในกลุ่มของตนเอง	3.73	1.01	มีส่วนร่วมมาก
3. ได้ช่วยเหลือเพื่อนสมาชิกในกลุ่มในการตัดสินใจต่าง ๆ	3.89	0.92	มีส่วนร่วมมาก

รายการประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วม	($\bar{X}$)	S.D.	แปลผล
4. มีความรับผิดชอบงานในส่วนต่าง ๆ ที่ได้รับมอบหมาย	3.84	0.90	มีส่วนร่วมมาก
5. มีความสนใจเนื้อหาในบทเรียน	3.76	0.91	มีส่วนร่วมมาก
6. เข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน เพลิดเพลิน	4.44	0.81	มีส่วนร่วมมาก
7. ตั้งใจฟังกฎกติกาในการเล่น	4.36	0.84	มีส่วนร่วมมาก
8. กล้าที่จะสอบถามเมื่อไม่เข้าใจเนื้อหาหรือวิธีการเล่นเกม	3.67	1.14	มีส่วนร่วมมาก
9. ปฏิบัติตามกฎกติกาที่ได้กำหนดไว้	4.31	0.85	มีส่วนร่วมมาก
10. ไม่นำงานวิชาอื่น ๆ ขึ้นมาทำในระหว่างการทำกิจกรรม	3.73	1.09	มีส่วนร่วมมาก
11. ทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างสำเร็จลุล่วง	3.78	1.11	มีส่วนร่วมมาก
12. สื่อสาร/พูดคุยกับเพื่อนในชั้นเรียน	4.07	0.88	มีส่วนร่วมมาก
13. พยายามทำงานให้เสร็จแม้ว่างานนั้นจะยาก	3.71	0.89	มีส่วนร่วมมาก
14. ยกมือตอบคำถามหรือให้ข้อมูลต่าง ๆ	3.29	1.03	มีส่วนร่วมปานกลาง
15. สบตากับครูผู้สอนอย่างสม่ำเสมอ	3.56	1.22	มีส่วนร่วมมาก
รวม	3.89	0.53	มีส่วนร่วมมาก

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 45 คน มีค่าเฉลี่ยรวมของพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นคือ 3.89 (SD=0.53) ซึ่งจัดว่ามีส่วนร่วมในระดับมาก สอดคล้องกับรายด้านโดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านการเข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน และเพลิดเพลิน ค่าเฉลี่ย 4.44 (SD=0.81) และด้านการตั้งใจฟังกฎกติกาในการเล่น 4.36 (SD=0.84) แต่ยังคงพบว่าการยกมือตอบคำถามหรือให้ข้อมูลต่าง ๆ ค่าเฉลี่ย 3.29 (SD=1.03) ซึ่งจัดว่ามีส่วนร่วมระดับปานกลางเท่านั้น

ตาราง 2 จำนวน และร้อยละของนักเรียนที่มีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมจัดอยู่ในระดับคุณภาพต่าง ๆ

ระดับพฤติกรรมการมีส่วนร่วม	จำนวนนักเรียน	ร้อยละของนักเรียน
นักเรียนมีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมมากที่สุด	5	11.11
นักเรียนมีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมมาก	31	68.89
นักเรียนมีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมปานกลาง	20	20
นักเรียนมีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมน้อย	0	0
นักเรียนมีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมน้อยมาก	0	0

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/14 โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย จำนวน 45 คน เมื่อได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมจัดอยู่ในระดับมาก จำนวน 31 คน (ร้อยละ 68.89) และจำนวนที่มีส่วนร่วมมากที่สุดเพียง 5 คน (ร้อยละ 11.11) ขณะที่ยังมีส่วนร่วมระดับปานกลาง 20 คน (ร้อยละ 20)

ตาราง 3 จำนวน และร้อยละของนักเรียนในแต่ละระดับ ที่จำแนกตามคะแนนการทดสอบด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการใช้เกมคำศัพท์

คะแนนการสอบ	เกณฑ์ตัดสินระดับคุณภาพ	จำนวนนักเรียนที่ได้	ร้อยละของนักเรียน
20-25	ดีเยี่ยม	15	33.33
19	ดีมาก	4	8.89
18	ดี	1	2.22
17	ค่อนข้างดี	2	4.44
15-16	ปานกลาง	8	17.78
14	พอใช้	2	4.44
13	ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ	4	8.89
0-12	ต่ำกว่าเกณฑ์	9	20

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่า นักเรียน 45 คน มีผลการทดสอบความสามารถทางด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ (คะแนนมากกว่า 13 คะแนน) รวมจำนวนทั้งสิ้น 36 คน (ร้อยละ 80) แต่ยังมีนักเรียนที่ได้คะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ขั้นต่ำจำนวน 9 คน (ร้อยละ 20)

อภิปราย และข้อเสนอแนะ

1. ผลการวิจัยพบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/14 มีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมมาก ในกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ เนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์นั้น เป็นการเรียนรู้ที่นักเรียนได้เรียนรู้พร้อมทั้งได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน โดยเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในกิจกรรมในชั้นเรียน ซึ่งสอดคล้องงานวิจัยของ Ahdell & Andersen (2001) ได้ทำการศึกษาในหัวข้อเรื่อง Games and Simulations in Workplace E-Learning ได้ทำการศึกษาว่า การใช้เกม และการจำลองสถานการณ์ (Simulation) สามารถสร้างให้นักเรียนมีส่วนร่วมได้หรือไม่ โดยการสร้างเกมและการจำลองสถานการณ์หลายหลักสูตรแล้วนำไปทดลองกับคนวัยทำงานในตลาด ผลที่ได้จากการวิจัยชี้ให้เห็นว่า เกมและการจำลองสถานการณ์สามารถสร้างให้นักเรียนมีส่วนร่วมได้ แต่สิ่งที่ยากมากกว่าคือการคงไว้ซึ่งการมีส่วนร่วมของนักเรียนตลอดการเรียนรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Klawe & Philips (1995) ได้ศึกษาในหัวข้อเรื่อง A classroom study : Electronic games engage children as researcher ได้ทำการทดลองโดยสร้างเกมคอมพิวเตอร์ขึ้นมาเพื่อใช้ในการสอนคณิตศาสตร์ และนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นเด็กนักเรียนประถมศึกษา ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า เด็กนักเรียนเกิดการมีส่วนร่วม (Engage) และพยายามค้นหาคำตอบด้วยตัวเอง (Self-Learning) และถ้าเด็กได้เล่นเกมเครื่องเดียวกันกับเด็กอีกคนหนึ่งจะทำให้เด็กมีการปรึกษาหารือกันทำให้เกิดความเข้าใจมากขึ้นอีกด้วย

2. ผลการวิจัยพบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในเกณฑ์ค่อนข้างดี เนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์นั้น ทำให้นักเรียนได้ฝึกการใช้คำศัพท์นั้นตลอดกิจกรรมการเรียนรู้ ทั้งนี้การใช้เกมคำศัพท์ยังสามารถใช้เป็นกิจกรรมได้ตั้งแต่ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) จนถึงขั้นสรุปบทเรียน (Wrap up) เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้โดยการเล่นเกม เป็นการให้นักเรียนได้ลงมือกระทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง (Active Learning) การคิดวิเคราะห์ เกิดการสร้างควมมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน มากกว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยให้ครูผู้สอนเป็นผู้บรรยาย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ สุคนธ์ สินธพานนท์ (2553) ได้ให้ความหมายของวิธีการสอน

โดยใช้เกมไว้ว่า เป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและความสนุกสนานให้แก่แก่นักเรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา โดยเกมจะส่งเสริมให้นักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่าย และพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้งให้นักเรียนได้รู้จักการทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานอยู่ร่วมกัน และ สอดคล้องกับ นริสา กัลยา (2552) พบว่า การใช้เกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 คิดเป็นร้อยละ 73.33 และมีจำนวนนักเรียนคิดเป็นร้อยละ 73.18 ผ่านเกณฑ์จำนวนนักเรียนที่กำหนดไว้ร้อยละ 70

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. หลังจากผู้วิจัยได้ส่งเคราะห์บันทึกหลังแผนการจัดการเรียนรู้ในคาบเรียนที่มีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ ทำให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ ยังมีข้อผิดพลาดในเรื่องเวลาในการจัดกิจกรรมที่ไม่เพียงพอ ทำให้นักเรียนไม่ได้ฝึกฝนจากการเล่นเกมเท่าที่ควร ทั้งนี้ยังรวมถึงการจัดกิจกรรมกลุ่มที่นักเรียนมีความสามารถที่แตกต่างกัน เพื่อให้นักเรียนทุกคนได้แสดงความสามารถของทุกคนออกมาได้อย่างเต็มที่ ดังนั้น ครูควรคำนึงถึงการวางแผนด้านเวลาในการจัดกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนทุกคนได้เข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างเต็มที่
2. จากการที่ผลวิจัยแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีพฤติกรรมในการเข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และพฤติกรรมที่แสดงว่านักเรียนมีส่วนร่วมน้อยที่สุดคือ พฤติกรรมการยกมือตอบคำถาม ดังนั้น ครูควรมีการเสริมแรงบวก เช่น การให้คะแนนพิเศษกับนักเรียนที่จะยกมือตอบคำถาม ซึ่งจะทำให้นักเรียนเกิดการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังสามารถทำให้ห้องเรียนเต็มไปด้วยการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ครูผู้สอนควรมีการเลือกใช้สื่อ นวัตกรรม อื่น ๆ ที่มีความหลากหลายและน่าสนใจ อย่างเช่น การใช้เกมออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในบทเรียน เพื่อที่จะทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมของนักเรียนมีความคงทนตลอดการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ทั้งนี้การนำประยุกต์ใช้วิธีการสอนที่มีความหลากหลายยังช่วยให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้วิธีการใหม่ ๆ
2. การให้นักเรียนประเมินตนเองเพียงอย่างเดียวอาจทำให้ผลการวิจัยขาดความน่าเชื่อถือ ครูควรใช้แบบสังเกตพฤติกรรมโดยครูและเพื่อนเป็นผู้ประเมินร่วมกัน จะทำให้ผลการวิจัยน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

ขอกราบขอบพระคุณ นางฐิติรัตน์ แฉ่งคำ นางวชิรา กุดแถลง และ นางสาวปัทมาวดี ดันสกุล ผู้เชี่ยวชาญที่ได้กรุณาตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย พร้อมให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการสร้างเครื่องมือและสนับสนุนให้ งานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอขอบคุณผู้บริหาร ครู และนักเรียนโรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย และผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามและจัดเก็บข้อมูลจนทำให้งานวิจัยดำเนินไปได้ด้วยดี

คุณค่าและประโยชน์ของรายงานการวิจัยฉบับนี้ ขอมอบแด่บิดา มารดา และครูอาจารย์ทุกท่านที่ได้อบรมสั่งสอนให้ความรู้แก่ผู้วิจัยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

เอกสารอ้างอิง

- นริสา กัลยา. (2552). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกม* (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- มานพ ประธรรมสาร. (2538). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยให้เพื่อนช่วยสอนกับที่เรียนโดยให้ครูเป็นผู้สอน* (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน สาขาวิชาการสอนภาษาต่างประเทศ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ทิตนา แคมมณี. (2557). *14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมใจ หอมสุวรรณ. (2544). *การพัฒนารายการวิธีทัศน์แบบโปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6* (สารนิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). สาขาวิชาวิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุนธ์ สินธพานนท์. (2553). *นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน(พิมพ์ครั้งที่ 2)*. กรุงเทพมหานคร: ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิคพรินติ้ง.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2533). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุมนตา พรหมบุญ และ อรพรรณ พรสีมา. (2549). *การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในทฤษฎีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม: ต้นแบบการเรียนรู้ทางด้านหลักทฤษฎีและแนวปฏิบัติ*. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- อรจรรย์ ณ ตะกั่วทุ่ง. (2545). *สุดยอดพัฒนาการเรียนการสอน*. กรุงเทพมหานคร: เอ็กซ์เปอร์เน็ทบุคส์.
- Ahdell, R. and Andersen, G. (2001). *Games and simulations in workplace e-learning*. (Unpublished Master Thesis). Norway: Norwegian University of Science and Technology.
- Graham, C.R., Tripp, T.R., Seawright, L. & Joeckel, G.L. (2007). Empowering or compelling reluctant participators using audience response systems. *Active Learning in Higher Education*, 8(3), 233–234.
- Klawe, M. & Phillips, E. (1995). *A classroom study: Electronic games engage children as researchers*. (Unpublished Master thesis). Canada: University of British Columbia.