

การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

Development of Grade 7 Students' English Speaking Skills by Using Game-Based Learning

รงค์เทพ ลิ้มมณี¹ ศรีสมร พุ่มสะอาด²

นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยรังสิต¹, อาจารย์ประจำหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยรังสิต²

Rongkhathep Limmani¹, Srisamorn Pumsa-ard²

Master of Education Program in Curriculum and Instruction Rangsit University¹, Lecturer in Master of Education Program in Curriculum and Instruction Rangsit University²

E-mail: rongkhathep.L56@rsu.ac.th¹, srisamorn.p@rsu.ac.th²

Received: May 28, 2020; Revised: August 31, 2020; Accepted: September 8, 2020

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ของการวิจัยกึ่งทดลองนี้เพื่อ 1) ศึกษาทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังจากการใช้เกมโดยเทียบกับเกณฑ์ระดับผลการเรียนของโรงเรียนร้อยละ 50 2) เปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนและหลังจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม และ 3) ศึกษาความสนใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 41 คนที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2562 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง Sport's Day และ Holiday ที่ใช้เกมบันไดงู และเกมเล่าเรื่องจากภาพ จำนวน 4 แผน 2) แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ และ 3) แบบวัดความความสนใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ ทำการทดลองและเก็บข้อมูลโดยผู้วิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา และ การทดสอบค่าที (t-test แบบ Dependent) ผลการวิจัยแสดงว่า 1) นักเรียนมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้สูงกว่าเกณฑ์ของโรงเรียน จำนวน 33 คน และไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 8 คน 2) ทักษะการพูดหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) นักเรียนมีความสนใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ ในภาพรวมอยู่ระดับมาก

คำสำคัญ : ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เกมเพื่อการเรียนรู้

ABSTRACT

The purposes of this quasi-experimental research were: 1) to study English speaking skills before and after using games for learning and, 2) to study the students' interest in game-based learning. The sample consisted of 41 grade 7 students studying in the academic year 2019. The research instruments consisted of 1) lesson plans for Sport's Day and

subsequent holiday which included the snakes and ladder game and a storytelling game, 2) English speaking skills test, and, 3) a survey of students' interest in game-based learning and storytelling games. The study was conducted and data were collected by the researcher. Descriptive statistics and a t-test were used to analyze the data. The study found that 1) students' English speaking skills were improved. Some 80.49 percent of students passed the school's passing criteria (50%) and, 2) the scores of students' English speaking skills were significantly higher ($P < 0.05$) than the ones before learning, and 3) students expressed high interest in game-based learning.

KEYWORDS: Speaking skills, Game-Based Learning

บทนำ

ในโลกศตวรรษที่ 21 เป็นช่วงที่ทุก ๆ อย่างมีการพัฒนาก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในทุกภาคส่วน เป็นตัวขับเคลื่อนไปสู่การเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิต และสภาพแวดล้อม การจัดการศึกษาถือว่าเป็นหัวใจสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนมีความพร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลง เพื่อให้มีทักษะการดำเนินชีวิตในยุค ศตวรรษที่ 21 มีทักษะความเป็นนานาชาติ ทักษะภาษาต่างประเทศ ถือเป็นทักษะที่สำคัญมากในการดำเนินชีวิตในฐานะพลเมืองของสังคมโลก โดยปกติแล้วคนไทยก็จะใช้ภาษาไทยเป็นภาษาแม่ ซึ่งเป็นสิ่งที่แน่นอนอยู่แล้ว แต่ทว่าทักษะภาษาต่างประเทศ โดยเฉพาะภาษาอังกฤษมีความสำคัญมากเช่นกัน เพราะเป็นภาษาสากล เป็นเครื่องมือในการสื่อสารกับบุคคลต่างภาษา ภาษาอังกฤษจึงมีบทบาทสำคัญเป็นอย่างยิ่งในฐานะภาษาสากล (English as Global Language) สมบัติคชสิทธิ์, จันทน์ อินทรสุด และ ธนกร สุวรรณพถุติ (2560) กล่าวว่า การจัดการศึกษาในปัจจุบัน มุ่งเน้นการสร้างทรัพยากรบุคคลให้มีความรู้ ทักษะ และความสามารถที่จำเป็นต่อศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) โดยผู้เรียนต้องมีทั้ง ทักษะชีวิต ทักษะอาชีพ ทักษะทางด้านศิลปกรรมและจรรยาบรรณ และสุดท้ายคือทักษะภาษาต่างประเทศ

ปัจจุบันภาษาอังกฤษ นับได้ว่าเป็นภาษาสากลที่มีความสำคัญมากภาษาหนึ่งสำหรับโลกทุกวันนี้ ภาษาอังกฤษสามารถเชื่อมประเทศต่าง ๆ

เข้าหากัน ถึงแม้ว่าภาษาอังกฤษอาจจะไม่ได้เป็นภาษาที่ใช้พูดเป็นภาษาหลักในทุก ๆ ประเทศก็ตาม ในมุมมองของเศรษฐกิจ การเมืองการปกครองระหว่างประเทศ การศึกษา และรวมไปถึงชีวิตประจำวัน ภาษาอังกฤษก็เป็นภาษาที่มีการใช้อย่างแพร่หลาย อันดับต้น ๆ ของโลก ในด้านการศึกษา ปัจจุบันประชาชนให้ความสนใจการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น การมีความรู้หรือทักษะภาษาอังกฤษจึงเป็นข้อได้เปรียบในการดำรงชีวิตและการทำงาน ในการหาความรู้และเรียนรู้ตลอดชีวิต ทำให้ได้เปรียบในความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน และที่สำคัญทำให้มีปฏิสัมพันธ์ สามารถสื่อสารกับชาวต่างชาติได้ เพราะฉะนั้นจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเรียนรู้หรือมีทักษะภาษาอังกฤษ เพื่อการใช้ในชีวิตประจำวัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

จากการศึกษาผลการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมาพบว่า ผลการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้เรียนอยู่ในเกณฑ์ต่ำทั้งสี่ทักษะ ซึ่งอาจเกิดจากนักเรียนขาดความสนใจในการเรียนรู้ในรายวิชา และด้านครูผู้สอนอาจใช้เทคนิคที่ไม่น่าสนใจ สอนคำศัพท์แบบเน้นจด และท่องจำ ทำให้นักเรียนขาดแรงกระตุ้นที่จะเรียนรู้ หรืออีกนัยหนึ่งคือการสอนแบบครูเป็นศูนย์กลาง ให้ผู้เรียนทำตามคำสั่งของครู จึงเป็นสาเหตุให้นักเรียนไม่มีความสนใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษ หรืออาจรวมไปถึงเนื้อหาวิชาด้วย ที่เป็นสาเหตุทำให้ผลการเรียนรู้ไม่เป็นไปตามที่คาดหวัง ตัวผู้เรียนมีความรู้ไม่มากพอที่จะนำไปใช้ได้

อย่างถูกต้องและเหมาะสม รวมทั้งขาดการฝึกฝนการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันจนเกิดเป็นนิสัย (กระทรวง ศึกษาธิการ, 2551)

ทักษะการพูดนับว่าเป็นทักษะสำคัญเพราะการพูดคือการสื่อสารให้ผู้อื่นได้รับรู้ความรู้สึก ความต้องการ รวมทั้งการเสนอความคิดเห็น ดังนั้นการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษในเบื้องต้น ควรมุ่งเน้นความถูกต้องทางด้านคำศัพท์ โดยต้องคำนึงถึงสำเนียงการพูดให้คล้ายกับเจ้าของภาษาเป็นสำคัญ ซึ่งเป็นเรื่องที่ยากมากเพราะโรงเรียนในประเทศไทย ครูส่วนมากเป็นครูไทย นอกจากนี้ นักเรียนยังขาดความรู้เรื่องคำศัพท์ ทำให้นักเรียนเรียนอย่างไม่เข้าใจ พูดไม่ได้ เกิดความเบื่อหน่ายและไม่สนใจเรียน และนักการศึกษาบางท่านได้แก้ปัญหาด้วยวิธีต่าง ๆ ทั้งด้านแนวคิด การจัดการเรียนรู้ และสื่อต่าง ๆ ธวัชพร ตันตระกูล (2555) ได้ทำวิจัยพัฒนาทักษะการพูดโดยใช้การฝึกการสนทนาภาษาอังกฤษ พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีทักษะการพูดดีขึ้น นอกจากนี้ พบว่ามีการใช้เกมพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ผลปรากฏว่ากลุ่มตัวอย่างมีความสามารถสูงขึ้น (ชุตินา, 2555) นักเรียนมีความสนใจในการเรียนมากขึ้น

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยของนักการศึกษาแต่ละท่าน พบว่าปัญหาดังกล่าวข้างต้นมีความสอดคล้องกับปัญหาที่ผู้วิจัยได้พบในชั้นเรียนที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งนักเรียนไม่สามารถใช้ภาษาอังกฤษตอบคำถาม สนทนา หรือสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพเท่าที่ควร ผู้วิจัยจึงได้ศึกษางานวิจัยที่พัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ซึ่งพบว่ามีครูจำนวนมากใช้เกมเข้ามาช่วยในการเรียนการสอน ซึ่งมีประโยชน์หลาย ๆ ด้าน เช่น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เพิ่มขึ้น นักเรียนมีความกล้าแสดงออก ต้องการมีส่วนร่วมกับชั้นเรียนมากขึ้น และห้องเรียนมีบรรยากาศที่เหมาะสมกับการเรียนมากขึ้น โดย พวงเพชร จันทะเหลา (2556) และ ศิริมา โพธิจักร (2553) ได้นำเกมการเล่าเรื่องจากภาพมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ซึ่งมีผลให้เห็นชัดเจนว่าการใช้เกม

นั้นช่วยการพัฒนาทักษะการพูด และยังช่วยให้ผู้เรียนอยากมีส่วนร่วมในกิจกรรมนั้น ๆ และนอกจากนี้ Bayuningsih (2016) ใช้เกมบันไดงูในการจัดการเรียนการสอนได้ผลเป็นที่น่าพอใจ ในขณะที่การใช้เกมก็สามารถช่วยพัฒนาทักษะการพูดได้ ถ้านำเกมทั้ง 2 เกม คือ เกมบันไดงู และเกมเล่าเรื่องจากภาพมาจัดการเรียนรู้ร่วมกัน คาดว่าจะช่วยให้นักเรียนมีทักษะการพูดได้ดียิ่งขึ้น

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจดำเนินการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังจากการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ เทียบกับเกณฑ์ ผลการเรียนของโรงเรียนร้อยละ 50
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้เป็นรายบุคคล และทั้งชั้น
3. เพื่อศึกษาความสนใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้

สมมติฐาน

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังจากการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ เป็นไปตามเกณฑ์หรือสูงกว่าเกณฑ์ระดับผลเรียนของโรงเรียน คือ ร้อยละ 50
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
3. นักเรียนมีความสนใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ในระดับมาก

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ครูหรือผู้สนใจด้านการสอนภาษาอังกฤษ เห็นแนวทางในการพัฒนาสื่อ / นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้

2. ครูผู้สอนมีแนวทางในการจัดการเรียน วิชาภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะการพูดเพื่อให้นักเรียน สนใจมากยิ่งขึ้น เพื่อลดความกดดันในการเรียน และ เจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

3. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์ เข้าใจความหมาย และสามารถพูดสื่อสารได้อย่างมี ประสิทธิภาพ

4. เป็นแนวทางให้ครูนำเทคนิคการใช้เกม เพื่อการเรียนรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหาการจัดการเรียนรู้ ในทักษะอื่น ๆ

5. นักวิชาการและบุคลากรในแวดวงวิชาการ ที่จัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่สนใจ นำไปเป็น แนวทางในการค้นหาความรู้ เพื่อนำไปใช้พัฒนาการ เรียนการสอนภาษาอังกฤษต่อไป

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research Design) เก็บ ข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้แบบวัดทักษะการพูดภาษา อังกฤษ และแบบวัดความสนใจของนักเรียนที่มีต่อ การใช้เกมเพื่อการเรียนรู้

ประชากรและตัวอย่าง

1. ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2562 ของ โรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดปทุมธานี จากจำนวน ทั้งหมด 6 ห้อง มีนักเรียนจำนวน 293 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองจัดการ เรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ คือ นักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2562 ของโรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดปทุมธานี จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 41 คน ใช้การสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยการจับฉลาก

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดทักษะการ พูด และแบบวัดความสนใจของนักเรียนที่มีต่อการ ใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ โดยสร้างและหาคุณภาพดังนี้

1) แผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยศึกษา หลักสูตรแกนกลางพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระ วิชาต่างประเทศ วิเคราะห์กระบวนการวัดและ ประเมินผล และจัดทำแผนการเรียนรู้ ทั้งหมด 4 แผน โดย 2 แผนใช้เกมบันไดงู และอีก 2 แผน ใช้เกม เล่าเรื่องจากภาพ เนื้อหาที่ใช้ประกอบด้วย 1) วัน กีฬาสี และ 2) วันหยุด ผลการตรวจสอบความตรงเชิง เนื้อหา (Content Validity) จากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 4 แผน มีค่าดัชนี ความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 จึงนำ แผนการจัดการเรียนรู้มาใช้ในการวิจัยครั้งนี้

2) แบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยศึกษาหลักสูตรแกนกลางพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระวิชาต่างประเทศ วิเคราะห์กระบวนการ วัดและประเมินผล และจัดทำแบบวัดทักษะการพูด ภาษาอังกฤษทั้งหมดจำนวน 20 ข้อ แบ่งเป็น 2 ส่วน กีฬาสี 10 ข้อ และ วันหยุด 10 ข้อ ผลการตรวจสอบ ความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) จากผู้ เชี่ยวชาญทั้ง 3 คน พบว่า ทุกข้อคำถาม มีค่าดัชนี ความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 จึงนำ แบบทดสอบวัดทักษะฉบับนี้ไปทดลองใช้กับนักเรียน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง 20 คน วิเคราะห์หาค่าความ เชื่อมั่น โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient: α) มีค่าเท่ากับ 0.78 จึงนำทุกข้อคำถามมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้

3) แบบวัดความสนใจของนักเรียนที่มีต่อ การใช้เกมบันไดงู และเกมเล่าเรื่องจากภาพ ผู้วิจัย ศึกษาเครื่องมือที่เกี่ยวข้องกับวัดความสนใจ และ สร้างแบบสอบถามวัดความสนใจของนักเรียนเป็น แบบมาตราส่วนประเมินค่า ตามแบบของลิเคิร์ท (Likert's Rating Scale) จำนวน 10 ข้อ มี 5 ระดับ ดังนี้

- 5 หมายถึง มีความสนใจในระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความสนใจในระดับมาก
- 3 หมายถึง มีความสนใจในระดับกลาง
- 2 หมายถึง มีความสนใจในระดับน้อย

1 หมายถึง มีความสนใจในระดับน้อยที่สุด ผลการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คน พบว่า ทุกข้อคำถาม มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 จึงนำทุกข้อคำถามมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยการเลือกเนื้อหาตามบทเรียน และมีความใกล้เคียงกับชีวิตประจำวันของนักเรียนมากที่สุด ซึ่งในช่วงที่ทำการทดลองนั้น เป็นช่วงกีฬาของโรงเรียน และใกล้ที่จะถึงวันหยุดปีใหม่ จึงทำให้ผู้วิจัยนำเนื้อหา กีฬา และวันหยุดมาสอนในการทดลอง ซึ่งบทบาทของครูจะเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวก และคอยแจ้งกติกาท่านั้น นักเรียนจะเป็นคนลงมือหาคำตอบช่วยกันภายในกลุ่ม ในแต่ละครั้งที่มีการจัดกิจกรรมโดยใช้เกม ได้มีการกำหนดเวลาไว้แล้ว เฉลี่ยอยู่ที่ 25-30 นาทีต่อการเล่นในแต่ละคาบเรียน การจัดกลุ่มนักเรียนจะไม่ชัดเจนหรือตายตัว บางชั่วโมงอาจจะเป็นการจับกลุ่มตามอัธยาศัย หรืออาจจะเป็นการจัดกลุ่มนักเรียนเก่งกับนักเรียนอ่อน เพื่อช่วยเหลือกัน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. คำนวณหาค่าร้อยละของคะแนนหลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ระดับผลการเรียนของโรงเรียนดังนี้

ช่วงคะแนนร้อยละ	ความหมาย
80 – 100	มีความสามารถดีเยี่ยม
70 – 79	มีความสามารถดีมาก
60 – 69	มีความสามารถดี

50 – 59	มีความสามารถปานกลาง
0 – 49	มีความสามารถต่ำ (ไม่ผ่านเกณฑ์)

2. วิเคราะห์หาคะแนนทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียนเป็นรายบุคคล คำนวณหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

3. เปรียบเทียบความสามารถทั้งก่อนและหลังเรียนของนักเรียนทั้งชั้น โดยใช้สถิติการทดสอบค่าที (t – test แบบ Dependent)

4. วิเคราะห์ความสนใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ โดยการคำนวณหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การแปลความหมายค่าคะแนนเฉลี่ยของความสนใจของนักเรียน (บุญชม ศรีสะอาด, 2532)

ค่าเฉลี่ย	แปลระดับความสนใจ
4.51 – 5.00	มีความสนใจระดับมากที่สุด
3.51 – 4.50	มีความสนใจระดับมาก
2.51 – 3.50	มีความสนใจระดับปานกลาง
1.51 – 2.50	มีความสนใจระดับน้อย
1.00 – 1.50	มีความสนใจระดับน้อยที่สุด

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนทั้งชั้น พบว่า คะแนนทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 01 ดังที่แสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1. ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้เกม เพื่อการเรียนรู้ในภาพรวม

คะแนนทักษะการพูดภาษาอังกฤษ	N	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	t	Sig. (1-tailed)
ก่อนเรียน	41	16	4.15	0.99	14.58	0.01**
หลังเรียน	41	16	8.27	1.96		

P<.01

2. ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ ก่อนและหลังเรียนจำแนกตามองค์ประกอบ 4 ทักษะ (N=41) พบว่านักเรียนมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ด้านการใช้คำศัพท์ การออกเสียง

ความคล่อง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ด้านการใช้ไวยากรณ์ มีคะแนนหลังเรียนและก่อนเรียนแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ดังที่แสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2. ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ก่อนและหลังเรียน จำแนกตามองค์ประกอบ 4 ทักษะ

ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	ค่า t	Sig (One tailed)
1. การใช้คำศัพท์	ก่อนเรียน	0.88	0.44	15.730	0.01**
	หลังเรียน	2.34	0.66		
2. การออกเสียง	ก่อนเรียน	1.55	0.51	7.707	0.01**
	หลังเรียน	2.22	0.63		
3. ความคล่อง	ก่อนเรียน	1.21	0.22	10.720	0.01**
	หลังเรียน	2.22	0.59		
4. การใช้ไวยากรณ์	ก่อนเรียน	0.51	0.50	6.497	0.535
	หลังเรียน	1.49	0.72		

**P < .01

3. ค่าคะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความสนใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ พบว่าความสนใจของนักเรียนโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ในภาพรวมอยู่ระดับมาก (\bar{X} = 4.18, S.D. = 0.54) เมื่อพิจารณารายข้อ เรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยสูงที่สุดไปน้อย 3 ลำดับแรก มีดังนี้ ลำดับที่ 1) บรรยากาศ

ในชั้นเรียน มีความสนุกสนาน และเป็นกันเอง ลำดับที่ 2) รองลงมาคือ มีเกมเล่นทำให้มีความอยากเรียนมากขึ้น และลำดับที่ 3) ต้องการจะทำกิจกรรม หรืองานที่ครูผู้สอนมอบหมายให้สำเร็จตามเป้าหมาย ส่วนข้อคำถามที่มีคะแนนเฉลี่ยปานกลาง คือ เข้าชั้นเรียนในรายวิชาทุกชั่วโมง

ตารางที่ 3. ตารางค่าคะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความสนใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้

รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ระดับความสนใจ	ลำดับที่
1. บรรยากาศในชั้นเรียน มีความสนุกสนาน และเป็นกันเอง	4.90	0.30	มากที่สุด	1
2. เข้าร่วมกิจกรรมทุกกิจกรรม	4.82	0.55	มากที่สุด	2
3. ต้องการจะทำกิจกรรม หรืองานที่ครูผู้สอนมอบหมายให้สำเร็จตามเป้าหมาย	4.76	0.43	มากที่สุด	3
4. มีความสนใจในสิ่งที่ครูผู้สอนอธิบาย ขณะมีการเรียนการสอนในชั้นเรียน	4.66	0.53	มากที่สุด	4
5. มีความกระตือรือร้นขณะทำกิจกรรม	4.59	0.50	มากที่สุด	5
6. มีความตั้งใจและจริงจัง ขณะที่มีการเรียนการสอนภายในชั้นเรียน	4.49	0.51	มาก	6
7. ค้นหาความรู้เพิ่มเติมหลังจากเรียนในห้องเรียน	4.41	0.63	มาก	7
8. มีเกมเล่นทำให้มีความต้องการเรียนมากขึ้น	4.37	0.47	มาก	8
9. ร่วมเล่นเกมอย่างเต็มที่	4.37	0.62	มาก	8
10. เข้าชั้นเรียนในรายวิชาทุกชั่วโมง	3.41	0.84	ปานกลาง	10
รวมทั้งหมด	4.18	0.54	มาก	-

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สามารถอภิปรายผลได้ในประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังจากการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ มีนักเรียนจำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 80.49 และไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 19.51 จากการใช้เกณฑ์ระดับผลการเรียนของโรงเรียนที่ระดับ ร้อยละ 50

จากผลการวิจัยดังกล่าว อาจกล่าวได้ว่านักเรียนที่มีคะแนนผ่านเกณฑ์ เป็นนักเรียนที่มีพื้นฐานภาษาอังกฤษในระดับปานกลาง และให้ความร่วมมือ สนใจกระบวนการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนอีกด้วย จึงอาจจะเป็นสาเหตุที่ทำให้นักเรียนกลุ่มนี้ มีคะแนนผ่านเกณฑ์ ส่วนกลุ่มที่คะแนนไม่ถึงตามเกณฑ์นั้น เป็นกลุ่มนักเรียนที่มีทักษะภาษาอังกฤษในระดับต่ำ และมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในชั้นเรียน เช่น การไม่มีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ในชั้นเรียน ทั้งกิจกรรมรายคู่และ

รายกลุ่ม รวมถึงกิจกรรมอย่างอื่น ๆ นอกเหนือจากการเรียนการสอน หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งอาจจะเป็นเพราะระดับความสามารถของนักเรียน ถ้าเทียบจากระดับความสามารถตามกรอบอ้างอิงทางภาษาของสหภาพยุโรป (CEFR) นักเรียนจะถูกจัดอยู่ในระดับ A1 เท่านั้น ซึ่งสื่อหรือเกมที่เลือกมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ อาจจะมีความยากเกินไปสำหรับนักเรียนระดับ A1 จึงทำให้ผลการวิจัยที่ออกมา มีนักเรียนที่มีคะแนนไม่ผ่านเกณฑ์อยู่จำนวน 8 คน ดังนั้นผู้สอนควรมีการสอนซ่อมเสริมให้นักเรียนทั้ง 8 คน ให้มีระดับความสามารถเพิ่มขึ้น นอกจากนี้สภาพแวดล้อมหรือบรรยากาศในชั้นเรียนก็อาจส่งผลต่อการทดลองเช่นเดียวกัน เนื่องจากห้องเรียนมีขนาดเล็ก แต่การใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ประเภทเกมบันไดงูจำเป็นต้องใช้พื้นที่ที่กว้างขวาง และจำนวนนักเรียนต่อชั้นเรียนยังมีจำนวนมาก ทำให้นักเรียนเล่นเกมบันไดงูไม่ทั่วถึงใน 1 คาบเรียน จึงส่งผลให้เกิดความเบื่อหน่าย หรือเกิดการลดบทบาทของนักเรียนกลุ่มที่ไม่ได้เล่นเกมในช่วงเวลานั้น ๆ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Good (1973) ซึ่งกล่าวถึงบรรยากาศและสภาพแวดล้อมในชั้นเรียน

ที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดังนั้นผู้สอนจึงควรเลือกใช้วิธีการสอนที่เหมาะสมโดยพิจารณาสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ประกอบด้วย ครูควรจัดกลุ่มนักเรียนให้มีโอกาสเล่นเกมให้ทั่วถึง

2. ผลการเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยเป็นรายบุคคลและทั้งชั้น และองค์ประกอบของทักษะการพูด ก่อนและหลังเรียน อภิปรายได้ดังนี้

2.1 จากการสังเกตคะแนนทักษะเป็นรายบุคคลของนักเรียน พบว่า มีนักเรียนที่มีคะแนนหลังเรียนเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียนเป็นจำนวน 40 คน และคะแนนลดลง จำนวน 1 คน คะแนนทักษะโดยรวมทั้งชั้นเรียนสะท้อนให้เห็นว่านักเรียนมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า สาเหตุที่นักเรียนส่วนใหญ่มีคะแนนทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงขึ้น อาจเกิดจากการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้เป็นวิธีที่ทำให้นักเรียนกระตือรือร้น สร้างแรงจูงใจให้แก่ นักเรียน เนื่องจากเกมที่นำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้เป็นส่วนหนึ่งของ Active Learning สอดคล้องกับทัศนะของ วรรัตน์ อินทสระ (2562) โดย Active Learning เป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ นักเรียนได้ลงมือกระทำสิ่งนั้น ๆ ด้วยตนเอง ครูผู้สอนมีหน้าที่คอยเป็นผู้ควบคุมและอำนวยความสะดวก นอกจากนี้นักเรียนยังได้ใช้กระบวนการ วิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่าอีกด้วย (Dale, 1969)

ทั้งนี้ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ Bayuningsih (2016) ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมบันไดงูของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 (Grade 11) พบว่า การใช้เกมบันไดงูสามารถพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน โดยผลการเรียนรู้หลังเรียนเพิ่มขึ้นจาก 69.5 เป็น 79.2 นอกจากนี้ Bayuningsih เสนอทัศนะไว้ว่า วิธีการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมบันไดงูเป็นวิธีที่ได้ผล และให้คำแนะนำเพิ่มเติมว่า เครื่องมือที่ใช้ในการสอนทักษะการพูดโดยใช้เกม

บันไดงู ต้องเป็นเนื้อหาที่เหมาะสมกับนักเรียนหรือ เป็นเนื้อหาที่นักเรียนต้องการเรียนรู้ ซึ่งมีความสอดคล้องกับการเลือกเนื้อหาของผู้วิจัย โดยนำเนื้อหาเรื่องวันหยุด และ กีฬาสีมาเป็นเนื้อหาที่ใช้ในการเรียนการสอน และนอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการ วิจัยของจิราภรณ์ หมานพัฒน์ (2552) ซึ่งใช้เกมบันไดงูพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง Present Simple Tense ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า การใช้เกมบันไดงูทำให้นักเรียนมีผลการทดสอบเรื่อง Present Simple หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และ นอกจากเกมบันไดงูผู้วิจัยยังนำเกมเล่าเรื่องจากภาพมาใช้ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ เกมเล่าเรื่องจากภาพสามารถพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนให้สูงขึ้นได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศิริมา โพธิจักร (2553) ซึ่งศึกษาการใช้กิจกรรมการเล่านิทานเพื่อส่งเสริมทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนลำปลายมาศพัฒนา ซึ่งศิริมา โพธิจักรพบว่าการใช้เกมการเล่าเรื่องจากภาพสามารถพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียนให้สูงขึ้น บทเรียนที่มีภาพหรือนิทานต่าง ๆ เป็นองค์ประกอบ เป็นกิจกรรมที่มีประสิทธิภาพสูงต่อนักเรียน ดังนั้นจึงทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ พวงเพชร จันทะเหลา (2556) พบว่า นักเรียนมีคะแนนทดสอบทักษะการพูดหลังจากการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การเล่าเรื่องจากภาพสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน และเสนอทัศนะเพิ่มเติมว่า การใช้กิจกรรมการเล่าเรื่องจากภาพทำให้นักเรียนสามารถจำคำศัพท์ และเข้าใจความหมายได้เร็ว และแม่นยำ เนื่องจากมีรูปภาพเป็นตัวช่วย การเล่าเรื่องจากภาพมีองค์ประกอบหลายประการที่เร้าความสนใจของนักเรียน อาทิ ภาพ เสียง ตัวละคร เนื้อเรื่องของภาพ เนื่องจากนักเรียนอยู่ในวัยอยากรู้อยากเห็นและชื่นชอบสื่อประเภทการ์ตูน ดังนั้นกิจกรรมนี้จึงส่งเสริมให้นักเรียนสนใจบทเรียนมากขึ้น ส่งผลต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน

2.2 การวิเคราะห์ที่ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ จำแนกออกเป็น 4 ด้าน ประกอบด้วย การ

ออกเสียง การใช้ไวยากรณ์ ความคล่องแคล่ว และ การใช้คำศัพท์ ซึ่งทักษะการพูดภาษาอังกฤษของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มี 3 องค์ประกอบ ก็คือ คำศัพท์ การออกเสียง และความคล่องแคล่ว ที่มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ทั้งนี้อาจพิจารณาได้ว่าเป็นผลสืบเนื่องมาจากการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนได้ โดยการนำกิจกรรมที่เกี่ยวกับเกมมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน นักเรียนจะได้รับทั้งความสนุก และความรู้ในเวลาเดียวกัน ดังที่ทิตนา แคมมณี (2552) ได้กล่าวไว้ว่าการใช้เกมในการสอนโดยที่ให้นักเรียนเป็นคนเล่นเองนั้น นักเรียนจะเกิดการเรียนรู้ไปในตัว และมีการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ในขณะที่การใช้ไวยากรณ์นั้นมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 ซึ่งสาเหตุอาจจะมาจากการปล่อยให้ นักเรียนพูดอย่างอิสระ ในขั้นตอนนี้ตัวผู้สอน ไม่ได้ยึดติดกับความถูกต้องในการใช้ไวยากรณ์ของนักเรียน มากจนเกินไป เพราะอาจจะทำให้นักเรียนเกิดความกังวล และความเครียดได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ อูโร มากคณา (2556) ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ พบว่าการที่ปล่อยให้ผู้พูด พูดได้อย่างอิสระโดยไม่ยึดติดกับการใช้ไวยากรณ์อย่างถูกต้องตามหลัก เน้นแค่ให้การสื่อสารเกิดความเข้าใจระหว่างผู้พูดกับผู้ฟังเท่านั้น สามารถช่วยให้นักเรียนรู้สึกสนุกกับการเรียน ภาษาอังกฤษ และกล้าที่จะแสดงออกมากขึ้น ยิ่งนักเรียนมีความกล้าแสดงออกทางการใช้ภาษา มากเท่าไร ก็เท่ากับว่านักเรียนได้ฝึกฝนมากขึ้นเท่านั้น

ดังนั้นการใช้เกมเพื่อการศึกษา มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษนั้น ช่วยส่งผลให้นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3 ความสนใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ อภิปรายผลได้ดังนี้

ความสนใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ (Game Based Learning) ในภาพรวมอยู่ระดับมาก ($\bar{X} = 4.48$, S.D. = 0.42) จาก 2 อันดับแรกที่นักเรียนมีความสนใจมากที่สุดในการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ ลำดับที่ 1 คือ บรรยากาศในห้องเรียน มีความสนุกสนาน และเป็นกันเอง ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.90 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.30 ลำดับที่ 2 คือ เข้าร่วมกิจกรรมทุกกิจกรรม ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.82 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.55 ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานการวิจัย ผู้วิจัยสันนิษฐานว่า นักเรียนมีความสนใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เกิดจากสาเหตุหลายประการ ได้แก่ ลักษณะของการจัดกระบวนการเรียนรู้ โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้อาจจะเน้นการแข่งขัน ซึ่งสอดคล้องกับธรรมชาติและวัยของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ชอบเล่น ชอบความท้าทายหรือชอบการแข่งขัน เพื่อจะได้รับคะแนนหรือบรรลุเป้าหมายอื่น ๆ ที่ต้องการ ผู้วิจัยยังมีการเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) อาทิ การชื่นชม การให้รางวัล จึงช่วยสนับสนุนให้นักเรียนต้องการมีส่วนร่วมในเกมเพื่อการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับทฤษฎีของ Skinner (1953) ทั้งยังมีบรรยากาศในห้องเรียนที่สนุกสนาน และเป็นกันเอง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พวงเพชร จันทะเหลา (2556) Krishnavehni and Wei Boon (2018) และ Bayuningsih (2016) ซึ่งทำวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม การศึกษามาประยุกต์ใช้ในห้องเรียน มีข้อสรุปตรงกันว่า การใช้เกมมาประยุกต์ใช้ในการสอน ภาษาอังกฤษ ช่วยให้บรรยากาศในห้องเรียนดีขึ้น นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นเรียนมากขึ้น นักเรียนมีทัศนคติต่อรายวิชาพัฒนาไปในทางที่ดีขึ้น และยังช่วยลดความเครียด ความกังวล จึงส่งผลให้นักเรียนมีความสนใจอยากเข้าร่วมกิจกรรมภายในชั้นเรียน

ในส่วนของการเลือกเนื้อหาที่ผู้วิจัยเลือกใช้ เนื้อหาเกี่ยวกับวันหยุดและกีฬาในการจัดเรียนรู้ซึ่งเป็นเนื้อหาที่ใกล้ตัวและนักเรียนให้ความสนใจ

โดยเฉพาะอย่างยิ่งเนื้อหาเกี่ยวกับกีฬา เนื่องจากภาคเรียนที่ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง เป็นช่วงเวลา ที่โรงเรียนจะจัดกิจกรรมกีฬา ซึ่งนักเรียนทุกระดับชั้นต่างมีส่วนร่วม อาจกล่าวได้ว่า การจัดเนื้อหาข้างต้นเป็นการจัดเนื้อหาตามประสบการณ์และความสนใจของนักเรียน กล่าวคือ นักเรียนมักมีเจตคติเชิงบวกต่อวันหยุดและมีประสบการณ์ร่วมในกิจกรรมกีฬาในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง สอดคล้องกับแนวคิดของ Posner (1992) ซึ่งกล่าวถึงการจัดการเรียนรู้ตามประสบการณ์ มีเนื้อหาส่วนใหญ่มุ่งเน้นให้นักเรียนมีโอกาสฝึกค้นหาคำตอบเพื่อพัฒนาศักยภาพของตน นอกจากนี้ การเลือกเนื้อหาข้างต้นก็อาจส่งผลต่อการสร้างประสบการณ์ใหม่ให้แก่ นักเรียน สอดคล้องกับแนวคิดของ Kolb (1984 อ้างถึงใน เกศสุตา รัชฎาวิชิตกุล, 2547) อธิบายไว้ว่า นักเรียนจะเรียนรู้สิ่งใหม่จากประสบการณ์ โดยเกิดการเรียนรู้ที่เป็นกระบวนการดำเนินไปเป็นวงจร วงจรแต่ละชั้นจะส่งเสริมการเรียนรู้ขั้นต่อไปด้วย ผู้วิจัยสันนิษฐานว่า ความสนใจของนักเรียนยังอาจเกิดจากการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมทำให้นักเรียนสามารถค้นหากฎเกณฑ์หรือไวยากรณ์ของภาษาอังกฤษด้วยตนเอง ผ่านการลองผิดลองถูกจากการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ให้ข้อมูลย้อนกลับ แก้ไขและปรับปรุงเพื่อพัฒนาความสามารถของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้น

ในการเลือกสื่อใช้ประกอบกับเกมเพื่อการเรียนรู้ ได้แก่ สื่อประเภทภาพ และวีดิทัศน์ สอดคล้องกับแนวคิด กรวยประสบการณ์ (Cone of Experience) ของ Dale (1969) ซึ่งจัดลำดับสื่อตามประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม และนามธรรม โดยสื่อประเภทภาพ จัดอยู่ในชั้นที่ 9 ของกรวยประสบการณ์ คือ ทิศนสัญลักษณ์ (Visual Symbol) แม้ว่าจะมีความเป็นนามธรรมค่อนข้างสูง แต่ผู้วิจัยเลือกใช้ภาพโดยคำนึงถึงประสบการณ์การเรียนรู้ของนักเรียน กล่าวคือ เลือกใช้ทัศนสัญลักษณ์ที่เป็นการ์ตูนในเกมเล่าเรื่องจากภาพ ซึ่งเหมาะสมกับนักเรียนทุกระดับ ดังทัศนะของ Lavery (1992) นอกจากนี้ยังมีจุดมุ่งหมายเพื่อการจูงใจ

เนื่องจากการ์ตูนสามารถสร้างความสนใจของนักเรียนและอาจใช้ประกอบการอธิบายเนื้อหาต่าง ๆ ได้ (Wittich & Schuller 1968) สื่ออีกประเภทคือ วีดิทัศน์ จัดอยู่ในชั้นที่ 7 ภาพยนตร์และโทรทัศน์ (Motion Picture and Television) นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยการเห็นและได้ยินเสียง เหตุการณ์ และเรื่องราวต่างๆ ได้มองเห็นภาพในลักษณะการเคลื่อนไหวเสมือนจริง ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากประสาททางการได้ยินและการมองเห็น ดังนั้นจึงอาจส่งผลให้นักเรียนสนใจการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้อย่างยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ก่อนที่ครูผู้สอนจะทำการจัดกิจกรรมในชั้นเรียน ต้องมีการเตรียมอุปกรณ์ สื่อ และทดลองใช้ให้แน่ใจเสียก่อนว่าจะไม่มีตรงไหนที่ติดขัดหรือมีปัญหาในชั้นเรียน หรือ ควรจะเตรียมตัวในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าในชั้นเรียนไว้ก่อน ถ้าเกิดเหตุสุดวิสัย กิจกรรมจะได้ดำเนินต่อไปอย่างราบรื่น เช่น สายสัญญาณโปรเจกเตอร์ สัญญาณอินเทอร์เน็ต สื่อต่าง ๆ ที่เตรียมไว้ในการจัดกิจกรรม รวมทั้งการเตรียมห้องเรียนที่มีขนาดที่เหมาะสม ที่ให้นักเรียนทุกคนสามารถมีส่วนร่วม

1.2 ก่อนการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ ครูผู้สอนต้องวางแผนจัดลำดับขั้นตอนของการเล่นเกม กำหนดเวลาในชั้นต่าง ๆ ของกิจกรรมเพื่อให้เวลาที่มีความเหมาะสม

1.3 เนื่องจากการอธิบายกฎกติกาการเล่น เกม หรือทำกิจกรรมก็ถือเป็นส่วนที่สำคัญจำเป็น ต้องอธิบายอย่างละเอียด และตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนว่ามีความเข้าใจตรงกับกติกาที่ครูผู้สอนได้ตั้งไว้หรือไม่

1.4 เกมบันไดงู เป็นเกมที่ น่า สนใจ เป็นอย่างมากในการใช้จัดกิจกรรม เพราะนักเรียนมีการตอบสนองที่ดี ต่อการทำกิจกรรม แต่อีกนัยหนึ่งก็เป็นเกมที่ต้องใช้พื้นที่มากในการเล่น ถ้าเทียบกับจำนวนนักเรียนทั้งชั้นเรียนแล้ว เพราะฉะนั้น สถานที่ที่ใช้กิจกรรมจำเป็นต้องมี

ความกว้างที่เหมาะสมกับจำนวนนักเรียน ครูผู้สอน ควรคำนึงถึงสถานที่ที่เหมาะสมด้วย

1.5 จากผลการวิจัยพบว่าการใช้เกมบันไดงู และเกมเล่าเรื่องจากภาพ สามารถพัฒนาทักษะการพูดได้ ครูควรนำเกมเพื่อการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาทักษะอื่น ๆ ในชั้นเรียน ช่วยให้นักเรียนมีความสนใจ และมีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังสามารถเป็นสื่อที่ช่วยลดความเครียด และความกดดันให้กับนักเรียนได้เป็นอย่างดี

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ในการวิจัยครั้งต่อไปควรควรทดลองเลือกกลุ่มนักเรียนที่มีความสามารถในระดับเดียวกัน และมีความตั้งใจเรียนในระดับ

เดียวกัน เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้หลังเรียนระดับบุคคลและทั้งชั้น

2.2 ควรเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษกับทักษะภาษาอังกฤษอื่น ในการเรียนโดยการใช้เกมบันไดงู หรือ เกมเล่าเรื่องจากภาพ

2.3 ในการวิจัยครั้งต่อไปควรเพิ่มการสัมภาษณ์หรือสอบถามกลุ่มนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์และไม่ผ่านเกณฑ์ เพื่อนำผลการสัมภาษณ์หรือสอบถามมาเป็นข้อมูลในการปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ครั้งต่อไป

2.4 ควรมีการวิจัยที่ใช้เกมอื่น ๆ ที่ผู้เรียนชอบและสนใจ โดยการสำรวจความคิดเห็นก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *สาระกลุ่มมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

เกศศุตา รัชฎาวิชิตกุล. (2547). *การพัฒนาการเรียนการสอนที่สนองต่อรูปแบบการเรียนภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต (ไม่ได้ตีพิมพ์)*. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ.

จิราภรณ์ หนานพัฒน์. (2552). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง Present Simple Tense โดยใช้เกมบันไดงู ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 โรงเรียนราชวินิตบางเขน กรุงเทพมหานคร (ไม่ได้ตีพิมพ์)*. มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม, กรุงเทพฯ.

ชุตินา สว่างภพ. (2555). *การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. สืบค้นเมื่อวันที่ ธันวาคม 15, 2562, จาก <https://kroobannok.com/blog/65700>.

ทิตนา แคมมณี. (2552). *ศาสตร์การสอน*. กรุงเทพฯ: ด้านสุทธาการพิมพ์ จำกัด.

ธวัชร ดันตระกูล. (2555). *การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันโดยใช้บทฝึกการสนทนาภาษาอังกฤษ*. มหาวิทยาลัยศรีปทุม, กรุงเทพฯ

บุญชม ศรีสะอาด. (2532). *วิธีการทางสถิติสำหรับนักวิจัย*, 2. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เจริญผล.

พวงเพชร จันทะเหลา. (2556). *ผลการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมการเล่าเรื่องจากภาพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (ไม่ได้ตีพิมพ์)*. มหาวิทยาลัยสารคาม.

วรรตต์ อินทสระ. (2562). *เปลี่ยนห้องเรียนให้เป็นห้องเล่น*. สืบค้นเมื่อวันที่ ธันวาคม 15, 2562 จาก https://wbsc.dusit.ac.th/pluginfile.php/534/mod_forum/attachment/4320/GBL%20DOC.

- ศิริมา โปธิจักร์. (2553). *การใช้กิจกรรมเล่านิทานเพื่อส่งเสริมทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนลำปลายมาศพัฒนา (ไม่ได้ตีพิมพ์)*. บุรีรัมย์: มหาวิทยาลัยราชภัฏ บุรีรัมย์,
- สมบัติ คชสิทธิ์ จันทน์ อินทรสุด และธนกร สุวรรณพฤติ. (2560). การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้กับนักเรียนยุค THAILAND 4.0. *วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์*, 7(2), 175-186.
- อุไร มากคณา. (2556). *การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันของนักศึกษาสาขาวิชาการจัดการอุตสาหกรรม คณะบริหารธุรกิจ พื้นที่ไกลกังวล (ไม่ได้ตีพิมพ์)*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ,
- Bayuningsih, A. P. (2016). *Improving Students' Speaking Ability Using the Snakes and Ladders Board Game At 11th Grade of Saint Pius X Vocational High School Magelang* (Unpublished Master's thesis). Sanata Dharma University, Yogyakarta.
- Dale, E. (1969). *Audio-Visual Methods in Teaching* (3rd ed.). New York: The Dryden Press Holt, Rineheart and Winston. Inc.
- Good, C. V. (1973). *Dictionary of Education* (3rd ed.). New York: McGraw - Hill book Co.
- Krishnavehni, G., & Wei Boon, Q. (2018). *Encouraging Students to Improve Speaking Skills Through Snake and Ladder Game in Community College*. Retrieved from https://www.academia.edu/36759542/ENCOURAGING_STUDENTS_TO_IMPROVE_SPEAKING_SKILLS_THROUGH_SNAKE_AND_LADDER_GAME_IN_COMMUNITY_COLLEGE English_Lecturer_Master_student_Department_of_General_Study
- Lavery, C. (1992). *Using Cartoon in Practical English Teaching* (Master's thesis). Retrieved from http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Sec_Ed/Chaosiri_T.pdf
- Posner. (1992). *Analyzing the Curriculum*. New York: McGraw - Hill.
- Wittich, W. A., & Schuller, C. (1968). *Audio - Visual Their Nature and Use* (4th ed.). Tokyo: John Weatherhile.