

การพัฒนาทักษะการเขียนประโยคภาษาอังกฤษเรื่อง Subject-Verb Agreement โดยการใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 The Development of English Sentence Writing Skill in Subject-Verb Agreement by Using Game for Grade 7 Students

สรายุทธ อินเลี้ยง¹ ปรารธนา ปาระท่า² กนกกาญจน์ ชัยดิษฐ์³ ชลชลิตา กมฺทฤทธิไชย⁴
Sarayut Inleang¹, Prattthana Parata², Kanokkan Chaidit³, Chonchalita Kamutthapichai⁴

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนประโยคเรื่อง Subject-verb agreement โดยการใช้เกม ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะในการเขียนประโยคภาษาอังกฤษเรื่อง Subject-verb agreement ก่อนและหลังเรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนประโยคเรื่อง Subject-verb agreement โดยการใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนประโยคเรื่อง Subject-verb agreement โดยการใช้เกม กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 จำนวน 34 คน ที่เรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนมัธยมพัชรกิติยาภา 2 กำแพงเพชร โดยการสุ่มแบบเจาะจง (purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที่

ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนประโยคเรื่อง Subject-verb agreement โดยการใช้เกม ภาพรวมระหว่างเรียนคิดเป็นร้อยละ 77.52 (E1) และหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 82.45 (E2) ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 2) คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 21.50 และ 24.74 คะแนน ซึ่งหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีค่าสถิติที่ (t-test) เท่ากับ 16.32 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนประโยคเรื่อง Subject-verb agreement โดยการใช้เกม ภาพรวมอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 4.33)

คำสำคัญ : ทักษะการเขียน การใช้กริยาสอดคล้องกับประธานในภาษาอังกฤษ การสอนโดยใช้เกม

1 นักศึกษา โปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร, sarayuth2570@gmail.com
Student, English Program Faculty of Education Kamphaengphet Rajabhat University.

2 นักศึกษา โปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร, parttanaparata11@gmail.com
Student, English Program Faculty of Education Kamphaengphet Rajabhat University.

3 นักศึกษา โปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร, kanokkanchaidit@gmail.com
Student, English Program Faculty of Education Kamphaengphet Rajabhat University.

4 อาจารย์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร, chonchalita@hotmail.com
Lecturer, Faculty of Education Kamphaengphet Rajabhat University.

Abstract

The purposes of this research were 1) to validate the efficiency of learning activity management plans for develop English sentence writing skill in Subject-verb agreement by using games as a required effective criterion at 80/80, 2) to compare English sentence writing skill in Subject-verb agreement before and after using learning activity management plans to develop English sentence writing skill in Subject-verb agreement by using games for grade 7 students, and 3) to examine the students' satisfaction towards learning by using learning activity management plans to develop English sentence writing skill in Subject-verb agreement by using games. The samples consisted of 34 students in grade 7 level who is studying in the second semester of academic year 2023 in Matthayom Bhattacharakitayabha 2 Kamphaeng Phet by purposive sampling. The instruments were the learning activity management plans by using games, the achievement tests, and satisfaction questionnaire. The statistics employed in data analysis were percentage, mean, standard deviation and t-test.

The results were found that 1) the effective of learning activity management plans to develop English sentence writing skill in Subject-verb agreement by using games was at 77.52/82.45 which was higher than the required criterion, 2) the learning achievement before and after studying were 20.22 and 24.74 which learning achievement after studying was higher than before studying at statistical significance at 0.5 and the t-test was at 16.32, and 3) the satisfaction of the students towards learning to develop English sentence writing skill in Subject-verb agreement by using games was at the high level on average (\bar{x} = 4.33).

Keywords : writing skill, subject-verb agreement, Game based learning

บทนำ

กระทรวงศึกษาธิการได้ตระหนักถึงความสำคัญและความจำเป็นในการเรียนภาษาอังกฤษจึงได้จัดให้มีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในสถานศึกษาและมีนโยบายเร่งรัดพัฒนาคุณภาพ การสอนภาษาอังกฤษโดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถนำประสบการณ์ในห้องเรียนไปใช้ในการดำรงชีวิตให้ได้นั้นผู้เรียนจะต้องได้รับการฝึกทักษะทางภาษาทั้ง 4 ทักษะ คือ การฟัง การพูด การอ่านและการเขียน ซึ่งปรากฏในจุดประสงค์การเรียนภาษาอังกฤษ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) ว่ามุ่งให้ผู้เรียนมีทักษะในการฟัง พูด อ่านและเขียนที่จะช่วยให้ใช้ภาษาในการสื่อสารได้ตามความเหมาะสมแก่วัย (กรมวิชาการ, 2552) ซึ่งสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ภาษาอังกฤษ พุทธศักราช 2552 ที่ให้ผู้เรียนมีความสามารถในด้านการฟัง พูด อ่านและเขียนเพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสารและแสวงหาความรู้ (กรมวิชาการ, 2552) ทั้งนี้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษทั้ง 4 ทักษะนั้น ทักษะการเขียนเป็นทักษะที่สลับซับซ้อนมากที่สุดจะต้องอาศัยองค์ประกอบหลายอย่างจึงจะทำให้ผู้เรียนเขียนได้ถูกต้อง

ทักษะการเขียนเป็นทักษะสุดท้ายของการสื่อสาร เป็นทักษะที่ยากที่สุดเพราะต้องใช้กระบวนการคิดและผลิตภาษาที่นานกว่าทักษะด้านอื่น ๆ และเป็นทักษะที่มีความสำคัญสำหรับผู้เรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศในประเทศไทย ทั้งนี้เนื่องจากการเขียนเป็นทักษะที่สำคัญที่มนุษย์ใช้ในการติดต่อสื่อสารจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้เขียนจะต้องมีความรู้ในด้านใช้ทักษะการเขียน ไม่ว่าจะเป็นโครงสร้างของคำในประโยคและไวยากรณ์จึงมีความจำเป็นที่จะต้องนำมาพิจารณา เพราะถ้าเขียนผิดจะทำให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายผิด ซึ่งการเขียนเป็นกระบวนการที่มีความซับซ้อน ไม่ใช่แค่การถอดความคิดออกมาเป็นตัวอักษร แต่เมื่อต้องเขียนก็ยังมีปัญหาในการถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นภาษาเขียนอยู่จึงต้องใช้เกมเข้ามาช่วยส่งเสริมการเขียนประโยคภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น จากความสำคัญที่ว่า ทักษะการเขียนเป็นทักษะที่มีกระบวนการที่ซับซ้อนและต้องใช้ความคิดหลายชั้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาเครื่องมือที่ช่วยพัฒนาทักษะการเขียนประโยคของผู้เรียนซึ่งก็คือเกม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อให้ผู้เรียนสนใจสิ่งที่กำลังเรียนสามารถนำมาใช้ได้ทั้งวิชาทางด้านการค้า การคำนวณ วิชาทางทฤษฎี หรือวิชาด้านการปฏิบัติ จึงเป็นวิธีที่สามารถดึงดูดผู้เรียนให้สนใจกิจกรรมและเนื้อหาวิชา เป็นการสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอนให้มีความน่าสนใจ และมีความสุขในการเรียน สามารถทำได้ทั้งการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนและการเรียนแบบออนไลน์ ซึ่งเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง นิตยา ฤทธิ์โยธี (2555: 6) กล่าวว่า ความสำคัญของการใช้เกมช่วยให้บรรยากาศในการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวาสร้างความเป็นกันเองระหว่างครูและนักเรียนได้มากขึ้น เกมคำศัพท์เหล่านี้เป็นกิจกรรมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ ให้นักเรียนเกิดความเข้าใจและจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้ดียิ่งขึ้น ดังที่ สุนทร สินธพานนท์ (2562: 118) กล่าวถึงวิธีการสอนโดยใช้เกมว่า วิธีสอนโดยใช้เกมเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการเล่นเกมที่มีกฎเกณฑ์ กติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกัน ทำให้เกิดการเรียนรู้ มีความสนุกสนาน น่าสนใจ นอกจากเป็นการส่งเสริมให้เกิดความรู้แล้ว ยังช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออกและมีความเชื่อมั่นในตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสุชาติ ทั้งสถิรสิมาและสถาพร ชันโต (2555) ได้ศึกษาการใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลพบว่านักเรียนมีคะแนนทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่กำหนดไว้คิดเป็นร้อยละ 82.17 และมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ 91.43 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70

Agreement of subject and verb คือ ความสอดคล้องของประธานและกริยา ในภาษาอังกฤษ ประธานของประโยค (Subject) และการใช้กริยา (Verb) จะต้องสอดคล้องกัน กล่าวคือ ถ้าประธานเป็นเอกพจน์ กริยาต้องเป็นเอกพจน์ ถ้าประธานเป็นพหูพจน์ กริยาก็ต้องเป็นพหูพจน์ด้วย ปัญหาสำหรับผู้เรียนหลาย ๆ คนประสบก็คือ ความไม่แน่ใจว่าประธานในประโยคนั้นเป็นเอกพจน์ หรือพหูพจน์ เช่น government, committee ซึ่งเป็นได้ทั้งคำนามที่เป็นเอกพจน์ และพหูพจน์ ซึ่งก็ขึ้นอยู่กับบริบทนำไปใช้ และคำนามบางคำดูน่าจะเป็นคำนามพหูพจน์ แต่ในภาษาอังกฤษคำเหล่านี้เป็นคำนามที่นับไม่ได้ มีความหมายเป็นเอกพจน์ ฉะนั้นกริยาที่ใช้กับคำนามเหล่านี้ก็ต้องเป็นกริยาในรูปเอกพจน์เช่นกัน เพื่อให้สอดคล้องกับประธานที่เป็นเอกพจน์ เช่น furniture, money เป็นต้น คำนามบางคำนั้นก็ใช้เป็นรูปพหูพจน์เลย เช่น police, people ดังนั้นกริยาที่ใช้ก็ต้องเป็นพหูพจน์ด้วยเช่นกัน

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับการเขียนประโยคภาษาอังกฤษพบว่า นักเรียนไทยส่วนมากยังมีระดับความสามารถในด้านการเขียนประโยคภาษาอังกฤษอยู่ในเกณฑ์ที่ไม่น่าพอใจ และการที่นักเรียนส่วนมากยังขาดความสามารถในทักษะการเขียนประโยคอยู่นั้น อาจจะเป็นเพราะยังขาดวิธีการที่เหมาะสมที่จะช่วยให้นักเรียนมีประสิทธิภาพในการเขียนเพิ่มมากขึ้น ซึ่งในปัจจุบันก็ได้มีนักการศึกษาและนักวิจัยที่เกี่ยวข้องกับได้ทดลองใช้เทคนิคและวิธีการสอนแบบต่าง ๆ เพื่อหาวิธีการที่เหมาะสมที่สุดที่จะทำให้ นักเรียนสามารถเขียนภาษาอังกฤษได้ เพราะในการเขียนประโยคภาษาอังกฤษจะใช้วิธีการเรียนการสอนที่ยาก ดังนั้นปัญหาที่จะเลือกใช้เทคนิคในการเขียนจึงเป็นเรื่องที่ผู้สอนควรจะทำให้ความสนใจและพยายามอย่างยิ่งที่จะมุ่งศึกษาและพัฒนาวิธีการสอนการเขียน รวมทั้งการจัดสื่อการเรียนที่เป็นหนังสือ ตำรา แบบแผนที่ให้มีความน่าสนใจที่จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วและท้าทาย ให้นักเรียนมีความอยากรู้อยากเห็นมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการใช้เกม

การใช้เกมในการสอนเป็นวิธีที่น่าสนใจและมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการพัฒนาทักษะการเขียนประโยคภาษาอังกฤษ เกมสามารถทำให้กระบวนการเรียนรู้เปลี่ยนเป็นประสบการณ์ที่น่าสนุก นักเรียนจะมีความสุขในการเรียนรู้เมื่อมีเกมเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการนั้น และเกมสามารถกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา ผู้เล่นต้องคิดอย่างรอบด้าน การแก้ปัญหาในการเล่นเกมนำไปสู่การแก้ปัญหาในชีวิตจริง นอกจากนี้ยังสามารถให้ความรู้เกี่ยวกับทักษะการเขียนประโยคในรูปแบบที่น่าสนุกและน่าสนใจ เพราะนักเรียนจะสนใจการเรียนรู้แบบใช้เกม มากกว่าการเรียนรู้แบบทั่วไป ซึ่งหนึ่งนภา อินทรสุด (2565) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ค่าร้อยละความก้าวหน้าของความสามารถการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังจากใช้กิจกรรม โดยใช้เกม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 29.09 ซึ่งแสดงให้เห็นความก้าวหน้าของความสามารถในการเขียนคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้กิจกรรมพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก เท่ากับ 4.37

จากที่กล่าวมาทั้งหมด ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาการพัฒนาทักษะการเขียนประโยคภาษาอังกฤษ เรื่อง Subject-verb agreement โดยการใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้มาตรฐานการเรียนรู้และสาระการเรียนรู้แกนกลางเป็นตัวกำหนดเนื้อหาและสร้างแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนที่มุ่งเน้นให้นักเรียนมีทักษะการเขียนประโยคภาษาอังกฤษ และใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ตลอดจนเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนประโยคเรื่อง Subject-verb agreement โดยการใช้เกม ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะในการเขียนประโยคภาษาอังกฤษเรื่อง Subject-verb agreement ก่อนและหลังเรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนประโยคเรื่อง Subject-verb agreement โดยการใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนประโยคเรื่อง Subject-verb agreement โดยการใช้เกม

ทบทวนวรรณกรรม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม หมายถึง การจัดกิจกรรมประกอบการเรียนการสอนการเขียนประโยคภาษาอังกฤษที่อยู่ในรูปของการเล่นเกม หรือแข่งขันอย่างมีกฎเกณฑ์ ในแต่ละเกมกำหนดจุดมุ่งหมาย จำนวนผู้เล่น อุปกรณ์ วิธีการเล่น กติกาการเล่น และเวลา เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนประโยคภาษาอังกฤษ และให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียน หรือทำกิจกรรมที่หลากหลายเกี่ยวกับการเขียนประโยคภาษาอังกฤษ

ทักษะการเขียนประโยคภาษาอังกฤษ หมายถึง ทักษะการเขียนประโยคไวยากรณ์ เรื่อง subject-verb agreement โดยการใช้เกม ที่มีการเรียงเรียงคำจากหน้าที่ของคำต่าง ๆ ให้เป็นประโยคตามโครงสร้างทางภาษา รูปแบบภาษา ไวยากรณ์

แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนประโยคภาษาอังกฤษโดยใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเนื้อหาประกอบด้วยเรื่อง Subject- verb agreement เน้นการพัฒนาทักษะการเขียนประโยคเป็นสำคัญโดยขั้นตอนการสอนภาษาอังกฤษ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หมายถึง ประชากรที่กำลังศึกษาในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนมัธยมพัชรกิตติยาภา 2 กำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร โดยการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) เนื่องจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ทำการทดสอบแล้วได้คะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

ความพึงพอใจ หมายถึง ความพึงพอใจของผู้เรียนที่เกิดจากการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนประโยคเรื่อง Subject- verb agreement โดยการใช้เกม

ระเบียบวิธีการวิจัย

ขอบเขตการวิจัยด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย เรื่อง Subject- verb agreement สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

ขอบเขตการวิจัยด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น การพัฒนาทักษะการเขียนประโยคเรื่อง Subject- verb agreement โดยการใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ตัวแปรตาม - ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

- ทักษะการเขียนประโยคภาษาอังกฤษเรื่อง Subject- verb agreement

- ความพึงพอใจเรื่อง Subject- verb agreement โดยการใช้เกม

ขอบเขตการวิจัยด้านระยะเวลา

ระยะเวลาตั้งแต่เดือนพฤษภาคม 2566 – เดือนมีนาคม 2567

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การพัฒนาทักษะการเขียน
เรื่อง Subject- verb agreement
โดยการใช้เกมสำหรับนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1



- ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้
- ทักษะในการเขียนภาษาอังกฤษเรื่อง
Subject- verb agreement
- ความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้ทักษะการเขียน
เรื่อง Subject- verb agreement โดยการใช้เกม

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนมัธยม
พัชรกิติยาภา 2 กำแพงเพชร จำนวน 2 ห้อง จำนวน 67 คน

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนมัธยม
พัชรกิติยาภา 2 กำแพงเพชร จำนวน 34 คน โดยการใช้แบบเจาะจง (purposive sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1) แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนประโยค เรื่อง Subject-verb agreement
จำนวน 8 แผน ๆ ละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 16 ชั่วโมง

2) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่อง Subject-verb agreement จำนวน 30 ข้อ
เป็นข้อสอบแบบปรนัย

3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการเขียนประโยค เรื่อง
Subject-verb agreement โดยการใช้เกม เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1. แผนจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถาน
ศึกษาโรงเรียนมัธยมพัชรกิติยาภา 2 กำแพงเพชร พุทธศักราช 2566

2) ศึกษาเนื้อหาจากหนังสือเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และเอกสารที่
เกี่ยวข้อง

3) วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างคำอธิบายรายวิชาการเรียนรู้ ตัวชี้วัดสาระการเรียนรู้ สาระ
สำคัญ วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

4) วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหา ตัวชี้วัดและเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชา
ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

5) ศึกษาทฤษฎี เทคนิค วิธีการสอน การวัดประเมินผล และงานวิจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับการ
จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม

6) ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

7) ดำเนินการออกแบบและสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

8) ดำเนินการสร้างแบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมสำหรับ
ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 19 ข้อ

- 9) นำแผนการจัดการเรียนรู้นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน โดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
 - 10) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการประเมินแล้ว หาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC จากนั้นพิจารณาค่าความสอดคล้องไม่ต่ำกว่า 0.5 เป็นแผนที่ใช้ได้ ซึ่งแต่ละแผนมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.95-0.96 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่ใช้ได้
 - 11) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้ว ทดลองสอนกับกลุ่มที่ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 1 ครั้ง ผลพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 77.58/77.68 เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้เท่ากับ 80/80 (การกำหนดเกณฑ์ที่สูง จะแสดงถึงประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้นั้นสูงเช่นกัน) ที่ความคลาดเคลื่อน ± 2.5 แสดงว่าประสิทธิภาพของแผนจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกมนี้อาจพัฒนาทักษะการเขียนประโยคประโยคเรื่อง Subject-verb agreement ของกลุ่มทดลองได้
 - 12) นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะแล้วจัดทำเป็นฉบับสมบูรณ์และนำไปใช้สอนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างต่อไป
2. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน มีขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้
- 1) ศึกษาและวิเคราะห์สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) จากหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และศึกษาหลักสูตรโรงเรียนมัธยมพัชรกิติยาภา 2 กำแพงเพชร พุทธศักราช 2566 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
 - 2) ศึกษาคู่มือครูและหนังสือเรียนภาษาอังกฤษ เพื่อกำหนดขอบเขต เนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ในการนำมาสร้างแบบทดสอบ
 - 3) ศึกษาทฤษฎีและวิธีการสร้างแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนจากเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 4) ดำเนินการสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ เป็นข้อสอบแบบปรนัย จำนวน 40 ข้อ
 - 5) นำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความสอดคล้องระหว่างผลการเรียนรู้ที่คาดหวังกับแบบทดสอบในแต่ละข้อ
 - 6) นำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์วิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC จากนั้นพิจารณาค่าความสอดคล้องไม่ต่ำกว่า 0.5 เป็นข้อสอบที่ใช้ได้ คัดเลือก 30 ข้อ จากข้อสอบทั้งหมด 40 ข้อ ซึ่งข้อที่เลือกมีค่า IOC ระหว่าง 0.5-1.00 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่ใช้ได้
 - 7) นำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1
 - 8) นำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ที่ได้ทดลองใช้แล้วมาตรวจให้คะแนน โดยข้อที่ถูกให้ 1 คะแนน ข้อที่ผิดให้ 0 คะแนน แล้วนำมาหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ด้วยสูตร KR20 ตามแบบคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson) ผลการวิเคราะห์ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนทั้งฉบับเท่ากับ 0.70
 - 9) นำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์จัดทำเป็นฉบับสมบูรณ์ ไปใช้ทดสอบก่อนและหลังเรียนกับกลุ่มตัวอย่างแล้วนำผลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าทางสถิติต่อไป

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมภาษาอังกฤษในการพัฒนาการเขียนประโยคภาษาอังกฤษ เรื่อง Subject- verb agreement ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

- 1) ศึกษาทฤษฎี หลักการ แนวคิด เอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ
- 2) ศึกษาทฤษฎี หลักการ แนวคิด เอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ
- 3) สร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมภาษาอังกฤษในการพัฒนาการเขียนประโยคภาษาอังกฤษ เรื่อง Subject- verb agreement จำนวน 15 ข้อ เป็นแบบมาตราวัดประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ท
- 4) นำแบบประเมินความพึงพอใจที่สร้างแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความสอดคล้อง IOC ในแต่ละข้อ
- 5) นำแบบประเมินความพึงพอใจ หากค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC และพิจารณาค่าความสอดคล้องไม่ต่ำกว่า 0.5 เป็นข้อที่ใช้ได้ คัดเลือกข้อที่เหมาะสมจำนวน 15 ข้อ จากทั้งหมด 21 ข้อ ซึ่งข้อที่คัดเลือกไว้มีค่า IOC ระหว่าง 0.5 ถึง 1.00
- 6) นำแบบประเมินความพึงพอใจที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มที่มีความใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 33 คน และนำมาวิเคราะห์หาความเที่ยง (Reliability) โดยใช้สูตรหาสัมประสิทธิ์แอลฟาของคอนบราค (α - Coefficient) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.58
- 7) นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วจัดทำเป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการ ณ โรงเรียนมัธยมพัชรกิติยาภา 2 กำแพงเพชร ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ใช้เวลาในการดำเนินการ 8 สัปดาห์ เป็นเวลา 16 ชั่วโมง ซึ่งได้เก็บข้อมูลตามลำดับขั้นตอนต่อไปนี้

- 1) ขึ้นก่อนการทดลอง ผู้วิจัยเตรียมความพร้อมสำหรับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยการชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัยและอธิบายวิธีการเรียนรู้ในกระบวนการวิจัย พร้อมทั้งทดสอบก่อนเรียน (pre-test) โดยข้อสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
- 2) ขึ้นดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนที่ได้กำหนดไว้ เพื่อหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ในการพัฒนาทักษะการเขียนประโยคเรื่อง Subject-verb agreement ในภาคการศึกษาที่ 2 ในระหว่างเดือนพฤศจิกายน-ธันวาคม
- 3) ขึ้นหลังการทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบหลังเรียน (post-test) ในสัปดาห์สุดท้ายที่ทำการสอน โดยแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และให้นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาทักษะการเขียนประโยคเรื่อง Subject-verb agreement โดยใช้เกม จากนั้นรวบรวมข้อมูลจากเครื่องมือทั้งหมดไปวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1) หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกม โดยใช้วิธีการหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการหาค่า E1/E2 โดยเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยร้อยละของแบบทดสอบระหว่างเรียนและหลังเรียน

2) วิเคราะห์คะแนนจากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการคำนวณค่า t-test (dependent) สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกันและระดับนัยสำคัญทางสถิติ (ปกรณั ประจัญบาน, 2007)

3) ประเมินความพึงพอใจโดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการเขียนประโยคเรื่อง Subject-verb agreement โดยการใช้เกม วิเคราะห์โดยหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และแปลผลค่าเฉลี่ย

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

1) ตารางแสดงประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเรื่อง Subject- verb agreement

การทดสอบ	N	คะแนนรวม	คะแนนที่ได้	Mean	S.D.	เฉลี่ยร้อยละ (E1/E2)
ระหว่างเรียน	34	2720	2109	62.01	1.57	77.52
หลังเรียน	34	1020	841	24.74	1.60	82.45

จากตารางที่ 1 พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเรื่อง Subject-verb agreement ภาพรวมระหว่างเรียนคิดเป็นร้อยละ 77.52 (E1) คะแนนที่ได้ 2109 จากคะแนนเต็ม 2720 และหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 82.45 (E2) คะแนนที่ได้ 841 จากคะแนนเต็ม 1020 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดเท่ากับ 80/80

2) ตารางแสดงค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที และระดับนัยสำคัญทางสถิติของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	\bar{X}	S.D.	\bar{D}	S.D. _D	t	Sig.
ก่อนเรียน	34	30	731	21.50	1.42	3.24	1.16	16.32	*0.0000
หลังเรียน	34	30	841	24.74	1.60				

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 ก่อนเรียนและหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 21.50 และ 24.74 คะแนน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีค่าสถิติที (t-test) เท่ากับ 16.32

3) จากการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนประโยค เรื่อง Subject- verb agreement โดยการใช้เกม โดยรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ (\bar{X} = 4.33) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ (S.D. = 0.25) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ ข้อที่ 3 เนื้อหามีคำศัพท์และสำนวนภาษาใหม่ ๆ ให้ได้เรียนรู้ ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ (\bar{X} = 4.62) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ (S.D. = 0.60) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ได้แก่ ข้อที่ 9 ความชัดเจนของคำสั่ง คำอธิบายของเกม ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ (\bar{X} = 4.15) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ (S.D. = 0.70) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

1) ประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเรื่อง Subject-verb agreement ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเรื่อง Subject-verb agreement ภาพรวมระหว่างเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 20.22 จากคะแนนเต็ม 2022 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 77.52 (E1) และหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 24.74 จากคะแนนเต็ม 841 คิดเป็นร้อยละ 82.45 (E2) ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า การใช้เกมในการจัดการเรียนการสอนทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และให้ความร่วมมือในการเรียน หรือทำกิจกรรมต่าง ๆ อย่างร่วมมือในการพัฒนาทักษะการเขียนประโยค ซึ่งสอดคล้องกับ กิจวิชรกรณ์ วงษ์ประเสริฐ และจิรรัตน์ พุทธิโต (2565) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการเขียนประโยคภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงปัญญา จังหวัดตาก โดยมีวัตถุประสงค์ในการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงปัญญา และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการเขียน ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอยู่ที่ 11.51 และ 14.39 อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และความพึงพอใจของนักเรียนต่อการพัฒนาทักษะการเขียนประโยคภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 3.74 ซึ่งอยู่ในระดับพอใจมาก

ดังนั้นอาจสรุปได้ว่า การใช้เกมในการจัดการเรียนการสอนทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และให้ความร่วมมือในการเรียน หรือทำกิจกรรมต่าง ๆ อย่างร่วมมือในการพัฒนาทักษะการเขียนประโยค ทำให้แผนการจัดการการสอนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์

2) การศึกษาผลสัมฤทธิ์เพื่อเปรียบเทียบทักษะการเขียนประโยคภาษาอังกฤษเรื่อง Subject-verb agreement ก่อนและหลังการใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 21.50 คะแนน และเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 24.74 คะแนน ตามลำดับ ซึ่งคะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีค่าสถิติ (t-test) เท่ากับ 16.32 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าทักษะในการเขียนประโยคภาษาอังกฤษเรื่อง Subject-verb agreement หลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม สามารถพัฒนาทักษะการเขียนประโยคของนักเรียนได้ ซึ่งสอดคล้องกับ หนึ่งนา อินทรสุด (2565) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบค่าร้อยละความก้าวหน้าของความสามารถในการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ระหว่างก่อนและหลังการใช้เกมโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ค่าร้อยละความก้าวหน้าของความสามารถในการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังจากใช้กิจกรรม พัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม มีค่าเฉลี่ยความก้าวหน้าร้อยละ 29.09 ซึ่งแสดงให้เห็นความก้าวหน้าของความสามารถในการเขียนคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้กิจกรรมพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากเท่ากับ 4.37

ดังนั้นอาจสรุปได้ว่า ทักษะการเขียนประโยคภาษาอังกฤษ หมายถึง ความสามารถในการสื่อความหมายที่มีการเรียงคำจากหน้าที่ของคำต่าง ๆ ให้เป็นประโยคตามโครงสร้างทางภาษา รูปแบบภาษาการใช้ไวยากรณ์ ตลอดจนการใช้สำนวนการเขียนได้ถูกต้อง และทักษะการเขียนยังสามารถสื่อความหมายได้เข้าใจมากที่สุด

3) การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการเขียนประโยคเรื่อง Subject-verb agreement โดยการใช้เกม พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม โดยรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{X} = 4.33$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ (S.D. = 0.25) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่ามีเนื้อหาที่มีคำศัพท์และสำนวนภาษาใหม่ ๆ ให้นักเรียนได้เรียนรู้ ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{X} = 4.62$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ (S.D. = 0.60) ซึ่งสอดคล้องกับ คณิงนิจ รุ่งโรจน์ (2556: 65) กล่าวว่าความพึงพอใจ คือ ความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อได้รับผลสำเร็จตามความมุ่งหมาย เกี่ยวข้องกับอารมณ์ ความรู้สึก และเจตคติของบุคคลที่มาจากสิ่งเร้าและแรงจูงใจ ซึ่งจะปรากฏออกมาทางพฤติกรรมและเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการทำกิจกรรมต่างๆ ของบุคคล นอกจากนี้ นักเรียนสามารถนำทักษะกระบวนการและความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันและการศึกษาต่อได้ ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{X} = 3.76$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ (S.D. = 0.61) ซึ่งสอดคล้องกับ สุภาจิต พานยง จันตรี คุปตะวาทีน และศิตา เขียมขันติถาวร (2554) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่าน และการเขียนประโยคภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสวนรัฐวิทยา กรุงเทพมหานคร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านและการเขียนวิชาภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนโดยใช้เกมการศึกษา เพื่อศึกษาอัตราพัฒนาการด้านทักษะการอ่านและการเขียนประโยคภาษาอังกฤษระหว่างเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนโดยใช้เกมการศึกษา และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการศึกษา ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการศึกษามีทักษะการอ่านและการเขียนประโยคภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 นักเรียนมีอัตราพัฒนาการด้านทักษะการอ่านและการเขียนประโยคภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นโดยเฉลี่ยเท่ากับ 0.49 คะแนน จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้ เกมการศึกษาอยู่ในระดับมาก

อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาความพึงพอใจที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด พบว่า ความชัดเจนของคำสั่งคำอธิบายของเกม ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{X} = 4.15$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ (S.D. = 0.70) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าการอธิบายคำสั่งในการเล่นเกมนของผู้สอนยังไม่มีชัดเจนมากพอ นักเรียนจึงเกิดความสับสนในการเล่นเกมนซึ่งส่งผลทำให้นักเรียนเกิดปัญหาในการเขียนประโยคภาษาอังกฤษ ดังนั้นในภาพรวมอาจสรุปได้ว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม โดยรวมอยู่ในระดับมาก แต่ควรมีการทำความเข้าใจก่อนที่จะเล่นเกมหรืออธิบายกติกา วิธีการเล่นเกมให้ผู้เรียนเข้าใจก่อน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

- 1) ควรทำความเข้าใจเกี่ยวกับกิจกรรมเกมให้เหมาะสมสำหรับนักเรียน
- 2) ควรนำกิจกรรมเกมไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในด้านทักษะอื่น ๆ เพื่อให้นักเรียนมีความผ่อนคลายระหว่างที่เรียน รู้สึกสนุกสนาน และเป็นการเปลี่ยนบรรยากาศในห้องเรียน

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

- 1) การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมจะต้องใช้เวลาค่อนข้างมากในการจัดการเรียนรู้ ผู้ทำวิจัยควรศึกษาและจัดสรรเวลาให้เหมาะสม
- 2) ในการทำวิจัยครั้งต่อไปควรเลือกเกมที่มีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน เพราะบางเกมผู้เรียนไม่เข้าใจวิธีการเล่นหรือเกมยากเกินไป ทำให้ประสิทธิภาพในการเขียนลดลง

องค์ความรู้ใหม่

ทักษะการเขียนเป็นทักษะการสื่อสารที่มีความยากของนักเรียนไทย ดังนั้นการนำกิจกรรมเกมมาจัดการเรียนการสอนทำให้เกิดการเรียนรู้ที่สนุกสนาน สร้างบรรยากาศในการเรียนที่ดีขึ้น ส่งผลให้นักเรียนเกิดความผ่อนคลายระหว่างการเรียนการสอน โดยมีเกมที่ทำให้การเรียนของนักเรียนมีประสิทธิภาพในการเรียนคือ เกม Words puzzle เพราะนักเรียนเกิดความสามัคคีกันในกลุ่ม และสามารถจดจำคำศัพท์ โครงสร้างประโยคได้อย่างแม่นยำมากขึ้น ซึ่งเป็นเกมที่เหมาะกับการสอนทักษะการเขียน

เอกสารอ้างอิง

- กิจวิชรณ์ วงษ์ประเสริฐ และจิรารัตน์ พุทธิโต. (2565). *การพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงปัญญา จังหวัดตาก*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *ตัวชี้วัดและหลักสูตรแกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- กรมวิชาการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ครูสภา ลาดพร้าว.
- นิตยา ฤทธิโยธี. (2555). *การทำและการใช้แบบฝึกทักษะเสริมทักษะ*. เอกสารเผยแพร่ความรู้ทางการสอนภาษาไทย หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมสามัญศึกษา.
- หนึ่งนภา อินทรสุด. (2565). *การพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. วิจัยในชั้นเรียนโรงเรียนบ้านวังบัว จังหวัดกำแพงเพชร.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2556). *การวิจัยเบื้องต้น ฉบับปรับปรุงใหม่*. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพฯ: บริษัท สุวีริยาสาส์น จำกัด.
- สุนันท์ สินธพานนท์. (2562). *หลากหลายวิธีการสอน...เพื่อพัฒนาคุณภาพเยาวชนไทย*. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิควิธีคิด.
- สุชาติ ทังสธิรสิมาและสถาพร ชันโต. (2555). *การใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา. 6 (2), 168–175.
- สุภาจิต พานมยง จันตรี คุปตะวาทีน และศิตา เยี่ยมขันติถาวร. (2554). *การพัฒนาทักษะการอ่าน และการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสวนรัฐวิทยา กรุงเทพมหานคร*. การประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา มสธ. ครั้งที่ 3.