

การศึกษาทักษะการพูดภาษาอังกฤษตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เกม สำหรับนักเรียน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งใหญ่วัฒนศึกษา

A Study of English Speaking Skill of Grade 8 Students Through Communicative Approach by  
Using Games Thungyairattanasuksa School

อรอุมา จารเครือ (Orn-uma Jarnkruea) \*ดร.สมพงษ์ พันธุ์รัตน์ (Dr. Sompong Punturat)\*\*

บทคัดย่อไทย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (One-shot Case Study) มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกม 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนทุ่งใหญ่วัฒนศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 27 คน เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกม จำนวน 6 แผน เวลา 12 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ได้แก่ 1) แบบวัดทักษะการพูด และ 2) แบบประเมินความพึงพอใจ ผลการศึกษารูปได้ดังนี้

1. นักเรียนมีคะแนนทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกม ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 70 ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 73.19 และจำนวนนักเรียนที่ผ่านคิดเป็นร้อยละ 81.48 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแนวการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกม โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.74$ , S.D. = 0.42)

ABSTRACT

This research is One-shot Case Study aiming 1) to study Mathayomsuksa 2 students' speaking skill provided by Communicative Approach using games. 2) To study the student's satisfaction towards Communicative Approach using games. Sample group used in this study was 27 Mathayomsuksa 2/1 students, Thungyai Rattana Suksa School, Affiliated to the Office of Secondary Educational Service Area Region 25, Semester 1, Academic year 2018. Research instruments used in this experiment were 6 Communicative Approach Lesson Plans, for 12 hours. Moreover, Instruments used in data collection were 1) Speaking Test and 2) Questionnaire. The findings were found that: 1) The students gained the scores of Communicative Approach using games passing defined criteria of 70 percent, accounted for 73.19. A number of the students who passed the criteria were 81.48 percent, which was higher than the defined criteria. 2) The students' satisfaction towards Communicative Approach using Games, on the whole, was at the highest level ( $\bar{x} = 4.74$ , S.D. = 0.42).

คำสำคัญ: การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร การสอนโดยใช้เกม

**Keywords:** Teaching through communicative approach, Teaching English by using game

\*นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

\*\*อาจารย์ สาขาวิชาวัดและประเมินผลการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

## บทนำ

การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งที่ผู้เรียนจำเป็นต้องเรียนรู้ เพราะสังคมโลกปัจจุบันเป็นสังคมข้อมูลข่าวสาร ความเจริญก้าวหน้า ความเคลื่อนไหว และการเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจ และวัฒนธรรมมีผลกระทบทั่วถึงอย่างรวดเร็ว บุคคลในสังคมต้องติดต่อ พบปะ เพื่อดำเนินกิจกรรมทางสังคมหรือเศรษฐกิจเพิ่มขึ้น ภาษาต่างประเทศจึงกลายเป็นเครื่องมืออันสำคัญยิ่ง (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2545) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ แบ่งสาระการเรียนรู้ออกเป็น 4 สาระ คือ ภาษาเพื่อการสื่อสาร ภาษาและวัฒนธรรม ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และภาษาด้วยความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก โดยมีความมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ ซึ่งรวมถึงวิชาภาษาอังกฤษ สามารถใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ เพื่อการแสวงหาความรู้ ใฝ่ในการประกอบอาชีพ และการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถนำความคิดและวัฒนธรรมไทยถ่ายทอดไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

ทักษะการพูดในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษนับว่าเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นเพราะผู้ที่พูดได้ย่อมสามารถฟังผู้อื่นพูดได้เข้าใจ (ยุทธพงษ์, 2550) และยังเป็นทักษะที่ผู้เรียนทุกคนมุ่งหวังที่จะให้ประสบความสำเร็จแต่ความเป็นจริงการพูดภาษาอังกฤษของคนไทยยังประสบปัญหา (นางสมร, 2554) นั่นคือผู้เรียนยังไม่สามารถนำภาษาอังกฤษไปใช้ในสถานการณ์จริงได้เท่าที่ควร (ประนอม, 2539) แม้ปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยเปลี่ยนไปจากที่เคยให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยการท่องจำกฎไวยากรณ์ต่างๆ มาสู่การกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีความสุขสนุกสนาน มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนมากขึ้น โดยการนำวิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารมาใช้ หรือที่เรียกว่า Communicative Approach อย่างไรก็ตามทักษะการพูดยังเป็นทักษะที่ยากต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ (ฤทัยพัฒน์, 2553)

การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพื้นฐานความสนใจและธรรมชาติของเด็ก สามารถช่วยกระตุ้นและพัฒนาทักษะการพูดของเด็กได้ (Cameron, 2001; Pinter, 2006) โดยเฉพาะเด็กนักเรียนวัยประถมศึกษาจนถึงนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งเป็นวัยที่ชอบการเคลื่อนไหว การแข่งขัน ไม่ชอบนั่งอยู่กับที่เพื่อฟังสิ่งที่ครูพูดหรืออธิบายนานๆ ดังนั้นครูจึงจำเป็นต้องเลือกวิธีการหรือรูปแบบการสอนที่ใช้เกมประกอบเพื่อช่วยให้นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเองฝึกให้นักเรียนรู้จักคิดและตัดสินใจด้วยตนเอง ไม่ใช่ให้ครูเป็นผู้กำกับบทบาท และการใช้เกมประกอบการสอนจะช่วยให้นักเรียนกล้าในการเรียนรู้เป็นไปด้วยความน่าสนใจ ใฝ่ใจสนุกสนาน อีกทั้งยังช่วยให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชาที่เรียนอีกด้วย (จริยาพร, รุ่งทิพย์, 2551)

ในปีการศึกษา 2560 พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งใหญ่นเรศวรศึกษามีทักษะด้านการพูดอยู่ในระดับที่ต้องปรับปรุง (ผลสัมฤทธิ์โรงเรียนทุ่งใหญ่นเรศวรศึกษา, 2560) เท่ากับ ร้อยละ 41.50 ทั้งนี้มีสาเหตุจากการที่นักเรียนมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เนื่องจากนักเรียนเห็นว่าเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ยาก ไม่สามารถสื่อสารได้ ครูผู้สอนเน้นการสอนไวยากรณ์ ทำให้นักเรียนรู้สึกเครียดเวลาเรียน รวมถึงไม่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนด้วยกันเองและระหว่างครูผู้สอนในระหว่างเรียน จากสภาพปัญหาที่พบจะเห็นได้ว่าวิธีการที่จะส่งเสริมการเรียนภาษาอังกฤษโดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการพูดภาษาอังกฤษให้ได้ผลนั้นต้องเริ่มที่การสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ นั่นคือ การเริ่มจากสิ่งที่ดีที่ชอบ จากการศึกษาที่ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการพูดพบว่าการใช้เกมในการพัฒนาทักษะการพูด สามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนของผู้เรียน กระตุ้นให้ผู้เรียนอยากมีส่วนร่วมในกิจกรรมจากการแข่งขัน มีความสนุกสนานและผ่อนคลายลดความตึงเครียดในช่วงเวลาเรียน กล่าวพูดกล้าแสดงออก ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ ทำให้ทักษะการพูดของผู้เรียนพัฒนาสูงขึ้นและมี

ประสิทธิภาพ ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะใช้เกมในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งใหญ่นเรศวร

### วัตถุประสงค์การวิจัย

วัตถุประสงค์ของงานวิจัยมีดังนี้

1. เพื่อศึกษาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เกม
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการสอนภาษาอังกฤษตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เกม

### วิธีการวิจัย

#### 1. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ที่กำลังเรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนทุ่งใหญ่นเรศวร จำนวน 27 คน โดยกลุ่มตัวอย่างได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง เนื่องจากเป็นกลุ่มที่มีผลการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 อยู่ในเกณฑ์ที่ต่ำ

#### 2. เครื่องมือและการหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

##### 2.1 เครื่องมือที่ใช้ในทดลอง

นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษ ด้านการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ด้านหลักสูตรและการสอนและด้านการวัดและประเมินผลการศึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ด้านการใช้ภาษา เวลา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ด้านการวัดผลและประเมินผล หากค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะ ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ในทุกข้อมีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 และมีค่าดัชนีความสอดคล้องทั้งฉบับเท่ากับ 1.00

##### 2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1) แบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร เป็นแบบสอบปากเปล่า จำนวน 20 ข้อ 20 สถานการณ์ โดยผู้วิจัยเป็นผู้ทดสอบพูดคู่กับนักเรียนใช้สอบนอกเวลาเรียน ให้นักเรียนตอบคำถามจากสถานการณ์ที่กำหนดให้ ใช้เกณฑ์ให้คะแนนตามแนวคิดของ Harris, David P (1969) โดยยึดความถูกต้องในการออกเสียง (Pronunciation) ความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา (Fluency) ความสามารถในการสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจในสิ่งที่ตนพูด (Comprehension) ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือด้วยการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อสอบกับจุดประสงค์เป็นรายข้อ (IOC) แล้วหาผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดเป็นรายข้อ ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือพบว่าค่า IOC จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ของข้อสอบทั้ง 20 ข้อ แต่ละข้อมีค่า IOC เท่ากับ 1.00 จากนั้นนำแบบวัดทักษะไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างและเคยเรียนเนื้อหาแล้วเพื่อหาค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบวัดทักษะการพูด โดยใช้วิธี Item – total Correlation ใช้สูตรสหสัมพันธ์อย่างง่ายของเพียร์สัน (บุญชม ศรีสะอาด, 2545) แล้วคัดเลือกข้อสอบฉบับจริง จำนวน 15 ข้อ ที่มีค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.25 ถึง 0.75 แล้วนำแบบวัดทักษะการพูดที่คัดเลือกไว้จำนวน 15 ข้อ วิเคราะห์

หาค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดทักษะการพูดทั้งฉบับ โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) (บุญชม, 2545) ได้เท่ากับ 0.87 จากนั้นจึงนำไปทดสอบกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

2) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกม เป็นแบบระบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับตามวิธีของ Likert จำนวน 5 ด้าน 20 ข้อ ในแต่ละข้อมีตัวเลือก 5 ระดับ ตามความพึงพอใจของนักเรียน คือ เรียงจากมากที่สุด (5) มาก (4) ปานกลาง (3) น้อย (2) และน้อยที่สุด (1) ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญประเมินความเที่ยงตรงเชิง โครงสร้าง IOC (Index of Item Objective Congruence) จากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้องโดยใช้สูตร IOC โดยมีเกณฑ์ให้คะแนน คือ +1 หมายถึง สอดคล้อง 0 หมายถึง ไม่แน่ใจ และ -1 หมายถึง ไม่สอดคล้อง ผลปรากฏว่า ค่าความเที่ยงตรงเชิง โครงสร้างรายข้อมีค่าตั้งแต่ 0.00 - 1.00 คัดเลือกแบบประเมินที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.67 -1.00 ไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างและเคยเรียนเนื้อหาแล้ว จำนวน 29 คน แล้วนำคะแนนที่ได้หาค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมินความพึงพอใจทั้งฉบับ โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) (บุญชม, 2545) ได้ค่าเท่ากับ 0.79 จากนั้นนำแบบสอบถามความความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกมฉบับที่สมบูรณ์แล้ว ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

### 2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 โดยเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนทุ่งใหญ่นเรศวรศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25 ดังต่อไปนี้

- 1) ปฐมนิเทศนักเรียน เพื่อชี้แจงแนวทางการดำเนินการสอนภาษาอังกฤษตามรูปแบบการสอนเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกมให้นักเรียนเข้าใจ
- 2) ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นจำนวน 6 แผน เวลา 12 ชั่วโมง
- 3) เมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครบทุกแผนการจัดการเรียนรู้ เก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้แบบวัดทักษะการพูดสำหรับนักเรียนในช่วงเวลาออกตารางเรียน
- 4) หลังการวัดทักษะการพูดให้นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจในเวลานอกตารางเรียน
- 5) นำผลการวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษและแบบประเมินความพึงพอใจมาวิเคราะห์ทางสถิติและสรุปผล

### 2.4 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามเครื่องมือการเก็บข้อมูล ดังนี้

#### 2.4.1 แบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

- 1) นำคะแนนที่นักเรียนทำได้จากแบบวัดทักษะการพูดหาร้อยละแล้วเปรียบเทียบกับเกณฑ์การผ่านที่กำหนดไว้คือร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม
- 2) จำนวนนักเรียนที่มีคะแนนผ่านร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม หาค่าร้อยละ 70 ของนักเรียนทั้งหมดเปรียบเทียบกับเกณฑ์การผ่านที่กำหนดคือ นักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 มีคะแนนทักษะการพูดผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม

### 2.4.2 แบบประเมินความพึงพอใจ

การวิเคราะห์ผลการทำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนตามรูปแบบการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เกม ในวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน 3 (อ22101) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โดยนำคะแนนที่นักเรียนทำแบบประเมิน หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เปรียบเทียบเกณฑ์การแปลความหมายของระดับความพึงพอใจ (บุญชม ศรีสะอาด, 2533) ดังนี้

4.51 – 5.00	หมายถึง	พึงพอใจมากที่สุด
3.51 – 4.50	หมายถึง	พึงพอใจมาก
2.51 – 3.50	หมายถึง	พึงพอใจปานกลาง
1.51 – 2.50	หมายถึง	พึงพอใจน้อย
1.00 – 1.50	หมายถึง	พึงพอใจน้อยที่สุด

### สรุปผลการวิจัย

นักเรียนที่มีคะแนนทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เกม เฉลี่ย 54.89 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 73.19 มีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 22 คน คิดเป็นร้อยละ 81.48 ของนักเรียนทั้งหมด ดังตารางที่ 1

**ตารางที่ 1** แสดงคะแนนผลการทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งใหญ่นเรศวรศึกษาศึกษา

จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	คะแนน		จำนวนนักเรียน	
		คะแนนเฉลี่ย $\bar{X}$	ร้อยละของคะแนนทั้งหมด	จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์	ร้อยละของนักเรียนทั้งหมด
27	75	54.89	73.19	22	81.48

ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนตามรูปแบบการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เกม อยู่ในระดับ มากที่สุด ( $\bar{x} = 4.74$ , S.D. = 0.42) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด ทั้ง 5 ด้าน ด้านที่พึงพอใจมากที่สุดเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากไปน้อย คือ ด้านขั้นสอน ( $\bar{x} = 4.80$ , S.D. = 0.39) ด้านการเล่นเกมน ( $\bar{x} = 4.76$ , S.D. = 0.36) ด้านนำเข้าสู่บทเรียน ( $\bar{x} = 4.74$ , S.D. = 0.48) ด้านการวัดประเมินผล ( $\bar{x} = 4.73$ , S.D. = 0.39) และด้านการสรุปเนื้อหา ( $\bar{x} = 4.65$ , S.D. = 0.48) รายละเอียดดังตารางที่ 2

**ตารางที่ 2** ผลการแสดงความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการสอนภาษาอังกฤษตามรูปแบบการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เกม

ที่	รายการความพึงพอใจ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1	<b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b>			
1.1	ครูจัดเตรียมความพร้อมเพื่อเชื่อมโยงความรู้เดิมไปสู่ความรู้ใหม่	4.81	0.40	มากที่สุด
1.2	ครูนำเข้าสู่บทเรียนสัมพันธ์กับเนื้อหา	4.67	0.55	มากที่สุด
	<b>รวมเฉลี่ย</b>	<b>4.74</b>	<b>0.48</b>	<b>มากที่สุด</b>

**ตารางที่ 2** ผลการแสดงความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการสอนภาษาอังกฤษตามรูปแบบการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เกม (ต่อ)

ที่	รายการความพึงพอใจ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
2	<b>ชั้นสอน</b>			
	2.1 ครูกำหนดสาระการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.63	0.49	มากที่สุด
	2.2 ครูอธิบายตามลำดับขั้นตอน ทำให้เข้าใจง่ายและใช้ภาษาได้ถูกต้อง	4.89	0.32	มากที่สุด
	2.3 ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมและแสดงความคิดเห็น	4.85	0.36	มากที่สุด
	2.4 ครูใช้สื่อการสอนได้เหมาะสม	4.81	0.40	มากที่สุด
	2.5 ครูใช้เวลาการสอนได้อย่างเหมาะสม	4.67	0.48	มากที่สุด
	2.6 ครูจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามลำดับขั้นตอน	4.93	0.27	มากที่สุด
	<b>รวมเฉลี่ย</b>	<b>4.80</b>	<b>0.39</b>	<b>มากที่สุด</b>
3	<b>การเล่นเกม</b>			
	3.1 ครูอธิบายขั้นตอนการเล่นเกมได้ชัดเจน	4.74	0.45	มากที่สุด
	3.2 เกมมีความเหมาะสมกับเนื้อหา	5.00	0.00	มากที่สุด
	3.3 เกมมีความเหมาะสมกับเวลา	4.56	0.51	มากที่สุด
	3.4 ครูกระตุ้นและสร้างความตั้งใจในการเล่นเกม	4.96	0.19	มากที่สุด
	3.5 นักเรียนได้นำความรู้ในภาษาอังกฤษมาใช้เล่นเกม	4.63	0.49	มากที่สุด
	3.6 หลังเล่นเกมนักเรียนเข้าใจเรื่องที่เรียนมากขึ้น	4.59	0.50	มากที่สุด
	3.7 นักเรียนพึงพอใจต่อการใช้เกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.85	0.36	มากที่สุด
	<b>รวมเฉลี่ย</b>	<b>4.76</b>	<b>0.36</b>	<b>มากที่สุด</b>
4	<b>การสรุป</b>			
	4.1 ครูสรุปเนื้อหาได้ถูกต้อง ชัดเจน	4.74	0.45	มากที่สุด
	4.2 ครูให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการสรุป	4.56	0.51	มากที่สุด
	<b>รวมเฉลี่ย</b>	<b>4.65</b>	<b>0.48</b>	<b>มากที่สุด</b>
5	<b>การวัดและประเมินผล</b>			
	5.1 ครูวัดและประเมินผลตามจุดประสงค์	4.52	0.51	มากที่สุด
	5.2 ครูแจ้งผลการประเมินให้นักเรียนทราบ	4.93	0.27	มากที่สุด
	<b>รวมเฉลี่ย</b>	<b>4.73</b>	<b>0.39</b>	<b>มากที่สุด</b>
	<b>เฉลี่ยทุกด้าน</b>	<b>4.74</b>	<b>0.42</b>	<b>มากที่สุด</b>



## อภิปรายและสรุปผลการวิจัย

จากผลการวิจัยดังกล่าวสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1) คะแนนทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เกม เฉลี่ย 54.89 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 73.19 ของคะแนนเต็มและมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 22 คนจากนักเรียนทั้งหมด 27 คน คิดเป็นร้อยละ 81.48 ของนักเรียนทั้งหมด ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 70/70 ดังนั้นจึงผ่านเกณฑ์ทั้งคะแนนของนักเรียนและจำนวนนักเรียน ซึ่งสามารถอภิปรายได้ว่า เกมเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น สามารถเกิดการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด สอดคล้องกับ ทิศนา (2547) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา เนื้อหาและนำข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาอภิปรายเพื่อสรุปผลการเรียนรู้ เป็นวิธีช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน สอดคล้องกับ ดี (1995) ที่กล่าวว่าเกมใช้เล่น พักผ่อนหลังจากการจัดการเรียนรู้แล้ว ช่วยให้นักเรียนมีความสนใจและมีความก้าวหน้าในการใช้ภาษา ช่วยสนับสนุนให้นักเรียนมีการเรียนรู้ดีขึ้น มีกิจกรรมติดต่อสื่อสารร่วมกัน มีการสร้างความเข้าใจในการใช้ภาษา อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ เกษศิริพันธ์ (2548) ที่ศึกษาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียน พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสูงกว่าเกณฑ์ความรู้ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 เท่ากับ 80.72 และมีนักเรียนผ่านเกณฑ์ความรู้ร้อยละ 82.93 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 นอกจากนี้เมื่อศึกษางานวิจัยของ จันทิวา (2550) ที่ศึกษาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษโดยใช้เกมพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารผ่านเกณฑ์ความรู้ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 คิดเป็นร้อยละ 77.86 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ความรู้ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 คิดเป็นร้อยละ 91.67 และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุชาติ (2554) ที่ทำการวิจัยเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกม ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีคะแนนทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารคิดเป็นร้อยละ 82.17 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ 91.43 สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Choi, Seonghee (2000) ที่ศึกษาการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศของครูในประเทศเกาหลี จำนวน 110 คน เกี่ยวกับการสอนภาษาอังกฤษตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เกมและเพลงในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ผลการศึกษาปรากฏว่า เกมและเพลงสามารถเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการสื่อสารได้ทักษะทางภาษาทั้ง 4 ทักษะอย่างผสมกลมกลืน เป็นการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Ojeda, Fernando Arturo (2005) ที่ศึกษาเปรียบเทียบการใช้เกมในการจัดการเรียนการสอน กับการใช้วิธีและเทคนิคการสอนแบบเดิมๆ โดยผลปรากฏว่า เกมสามารถสร้างบรรยากาศอันพึงประสงค์ในการจัดการเรียนการสอน ส่งเสริมการทำงาน หรือกิจกรรมร่วมกันอย่างเป็นสังคม ระหว่างผู้เรียน เพื่อนร่วมชั้นและครูผู้สอน

2) คะแนนความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนตามรูปแบบการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับ มากที่สุด ( $\bar{X} = 4.74, S.D. = 0.42$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด ทั้ง 5 ด้าน ด้านที่พึงพอใจมากที่สุดเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากไปน้อยคือ ด้านชั้นสอน ( $\bar{X} = 4.80, S.D. = 0.39$ ) ด้านการเล่นเกมน ( $\bar{X} = 4.76, S.D. = 0.36$ ) ด้านนำเข้าสู่บทเรียน ( $\bar{X} = 4.74, S.D. = 0.48$ ) ด้านการวัดประเมินผล ( $\bar{X} = 4.73, S.D. = 0.39$ ) และด้านการสรุปเนื้อหา ( $\bar{X} = 4.65, S.D. = 0.48$ ) ทั้งนี้ อภิปรายได้ว่า ด้านชั้นสอน ครูผู้สอนได้เตรียมการวางแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารที่ผ่านกระบวนการขั้นตอนในการทำอย่างมีระบบและมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม กล่าวคือ ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้

ภาษาต่างประเทศ คู่มือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อใช้เป็นแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเนื้อหาและวัยของผู้เรียน อีกทั้งแผนการจัดการเรียนรู้ได้ผ่านการตรวจสอบและประเมินความถูกต้องจากผู้เชี่ยวชาญและผ่านการทดลองเครื่องมือกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ไม่ใช่กลุ่มทดลองและเคยเรียนในเนื้อหานี้มาแล้ว และได้นำผลการทดลองเครื่องมือไปปรับปรุงให้มีความสมบูรณ์ก่อนสอนจริงกับกลุ่มทดลอง ด้านการเล่นเกมนเป็นเกมที่ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานก่อให้เกิดแรงจูงใจ ช่วยให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียน สอดคล้องกับการวิจัยของ สุชาติ (2554) ที่ทำการวิจัยเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกม ผลการแสดงความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.90$ ) และงานวิจัยของ ชุตินา (2555) ที่ทำการวิจัยเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมสื่อสาร ผลการสำรวจความพึงพอใจและพฤติกรรมนักเรียนจากการใช้เกมทำให้นักเรียนเรียนด้วยความสนุกสนาน บรรยากาศไม่ตึงเครียด นักเรียนส่วนมากตั้งใจร่วมกิจกรรม กระตือรือร้นในการเรียนภาษาอังกฤษและมีความมั่นใจมากขึ้นในการพูดภาษาอังกฤษ รวมถึงสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ฉัฐวราพร (2558) ที่ทำการวิจัยเรื่องการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียน ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ด้านการนำเข้าสู่บทเรียน มีการโยนความรู้เดิมของผู้เรียนสู่ความรู้ใหม่ ทำให้นักเรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ในเนื้อหาที่ต่อเนื่อง ด้านการวัดผลประเมินผล มีการออกแบบวิธีการวัดประเมินผลที่เหมาะสมสำหรับผู้เรียน มีการแจ้งผลการประเมินให้ผู้เรียนทราบความก้าวหน้าของตนเอง เพื่อการปรับปรุงและแก้ไขจุดบกพร่อง ซึ่ง Morrow (1981) ได้กล่าวถึงหลักสำคัญของการจัดการเรียนการสอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารเกี่ยวกับข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) คือถ้าผู้เรียนมีโอกาสทราบว่าการสื่อสารของงานประสบความสำเร็จหรือล้มเหลวในการสื่อความหมายจะได้ปรับปรุงแก้ไขทันที ทั้งนี้เพื่อให้การสื่อสารเป็นไปอย่างต่อเนื่องและประสบความสำเร็จในที่สุด และด้านการสรุปเนื้อหา เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สรุปและแสดงความคิดเห็นความรู้ที่ตนเองได้เรียนจากบทเรียน ตามที่ Morrow (1981) ได้กล่าวถึงหลักสำคัญของวิธีการสอนตามแนวการสอนเพื่อการสื่อสารคือการเรียนรู้เกิดจากการปฏิบัติ (To learn it do it) นั่นคือผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเป็นผู้ใช้ภาษามากที่สุด การให้ผู้เรียนสนทนาแลกเปลี่ยนข้อมูลกัน ให้เลือกใช้ภาษา และยังเป็นการปรับบทบาทของผู้สอนให้จัดกิจกรรมที่เอื้อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสได้ใช้ภาษามากที่สุด

### กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ผู้อำนวยการ โรงเรียนทุ่งใหญ่นันทศึกษาเป็นอย่างสูง ที่ให้ความอนุเคราะห์ในเก็บข้อมูลเพื่อทำการวิจัยในครั้งนี้ ตลอดจนอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาอิสระ ที่คอยให้คำแนะนำและคำปรึกษาด้วยดีตลอดการดำเนินงานสำเร็จลุล่วงด้วยดี

### เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย
- กรมวิชาการ, กระทรวงศึกษาธิการ. (2545) หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2545. กรุงเทพมหานคร : องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.) , 2545.



- เกษศิริพันธ์ อ้วนภักดี. (2548). การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- จริยาพร ศรีพิทักษ์ และ รุ่งทิพย์ คำจำง. (2551). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยใช้เกมประกอบและสอนโดยคู่มือครู. การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- จันทิwa ศรีมะโฮงนาม. (2550). การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะภาษาเพื่อการสื่อสารของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ชุดิมา สว่างภพ. (2555). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทิศนา แจมณี. (2547). ศาสตร์การสอน. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐวราพร เปลี่ยนปราน. (2558). การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภออุบลบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์. วิทยานิพนธ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.
- นงสมร พงษ์พานิช. (2554). การศึกษาปัญหาของการพูดภาษาอังกฤษในการสื่อสารด้วยวาจาของนิสิต คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา. วารสารมนุษยศาสตร์. ปีที่ 18(1) : 86.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2543). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สุวีริยาสาส์น.
- ประนอม สุรัชสวัสดิ์. (2535). กิจกรรมและสื่อการสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุษพงษ์ บุญญา. (2550). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมสื่อสาร นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 วิทยานิพนธ์ ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- โรงเรียนทุ่งใหญ่นเรศวรศึกษา. (2560). รายงานผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนทุ่งใหญ่นเรศวรศึกษา ปีการศึกษา 2560. ขอนแก่น : โรงเรียนทุ่งใหญ่นเรศวรศึกษา.
- ฤทัยพัฒน์ พุดลา. (2553). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ ของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 โปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. วิทยานิพนธ์ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- สุชาติ ทังสถริสีมา. (2554). การใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- Cameron, L. (2001). Teaching Language to Young Learners. Cambridge: Cambridge University Press.
- Choi, Seonghee. (2000). Teaching English as a Foreign Language in Korean Middle Schools : Exporation of Communicative Language Teaching Through Teachers' Beliefs and Self Reported Classroom Teaching Practices. Dissertation Abstracts International. 60(08) : 2838-A.
- Morrow, K. (1997). Techniques of Education for a National Syllabus Reading. Longman Royal Society of Arts.
- R. Nakata, K. Frazier, B. Hoskins, & C. Graham. [n.d.]. Let's go student book 5. 3rd ed. Thailand: Oxford University Press.
- Ojeda, Fernando Arturo. (2005). The Role Word Games in Second Language Acquisition : Second Language Pedagogy, Motivation and Ludic Tasks. Dissertation Abstracts International. 65(08) : 2969-A.