

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ รายวิชา ภาษาอังกฤษ เรื่อง Occupation เพื่อพัฒนา
คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนม่วงไข่พิทยาคม โดยใช้บอร์ดเกมส์
Development of The Achievement of The English Subject About
Occupation to Develop English Vocabulary for Mathayom 1 Students
at Muang khai Phitthayakhom School by Board Games.

วีรภัทร เชิดอยู่¹, สายพิน รุ่งวัฒนะกิจ², พระมหาฉัตรเทพ พุทธชาโต³

Weeraphat Choedyou, Saipin Rungwattanakit¹, Phramaha Chatthep Phutthachato³

วิทยาลัยสงฆ์แพร่ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย¹,

วิทยาลัยสงฆ์แพร่ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย²,

วิทยาลัยสงฆ์แพร่ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย³

Phrae Buddhist college, Mahachulalongkornrajavidyalaya University¹,

Phrae Buddhist college, Mahachulalongkornrajavidyalaya University²,

Phrae Buddhist college, Mahachulalongkornrajavidyalaya University³

Email: nnweeraphatchy@gmail.com

Received: March 1, 2024

Revised: April 18, 2024

Accepted: April 23, 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชา ภาษาอังกฤษ เรื่อง Occupation ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนม่วงไข่พิทยาคม โดยใช้บอร์ดเกมส์ เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชา ภาษาอังกฤษ เรื่อง Occupation และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน เป็นแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 1/2 ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนม่วงไข่พิทยาคม รวมทั้งสิ้น 23 คน ผู้วิจัยได้ทำการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง สถิติที่ใช้ในการศึกษาค่าเฉลี่ยเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่า t-test

ผลการศึกษาพบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา ภาษาอังกฤษเรื่อง Occupation โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ บอร์ดเกมส์ หลังเรียนมีคะแนนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05

คำสำคัญ: การพัฒนาผลสัมฤทธิ์, พัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษ, โดยใช้บอร์ดเกมส์

Abstract

This research was to compare the academic achievement in the English language subject Occupation of Mathayom 1 students at Muang Khai Phitthayakhom School in board games and the efficiency of the efficient system. The research material was English language learning management course on careers, and one pre- and post-study achievement test for the English subject, the questionnaire was a 4-choice multiple choice type with 20 questions. The sample group used in the research included students studying at the Mathayom 1 level. 1/2 Semester 1, academic year 2023, Muang Khai Phitthayakhom School, a total of 23 people. The researcher performed a purposive random sampling. Statistics used in the study are mean, standard deviation, t-test.

The results of the study found that Results of comparing academic achievement in the English subject Occupation using a learning model based on the concept of learning management using board games. After class, scores were higher than before class. Statistically significant at the .05 level.

Keywords: Achievement development, English vocabulary development, using board games

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ใช้มากที่สุดในโลก ภาษาอังกฤษมีความสำคัญอย่างมาก เนื่องจากเป็นภาษาที่ใช้ในการสื่อสารในระดับสากล ภาษาเป็นเครื่องมือสื่อสารหลักของทุกคน เป็นวิธีการที่เราแบ่งปันความคิดและความคิดเห็นของเรากับผู้อื่น ภาษามีหลายหลายภาษาทั่วโลก ทุกประเทศมีภาษาประจำชาติของตนเอง ทั้งนี้นอกจากภาษาท้องถิ่นที่หลากหลายที่พูดและเข้าใจโดยผู้คนในภูมิภาคต่าง ๆ เท่านั้น ภาษาอังกฤษจึงเป็นภาษาที่ใช้กันทั่วไปในทุกมุมโลก ถ้ารวมคนที่พูดภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง มีประมาณ 1 พันล้านคนทั่วโลกสื่อสารภาษาอังกฤษ นอกจากนี้ 67 ประเทศยังมีภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการ และมี 27 ประเทศที่มีภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการรอง ดังนั้นภาษาอังกฤษมีประโยชน์และจำเป็นที่ควรรู้ การเรียนภาษาอังกฤษเป็นจึงเป็นสิ่งสำคัญและผู้คนทั่วทั้งโลกตัดสินใจเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองเริ่มในหลักสูตรของโรงเรียนต่าง ๆ มีการส่งเสริมเด็ก ๆ ได้เริ่มเรียนภาษาอังกฤษตั้งแต่อายุยังน้อย ภาษาอังกฤษเป็นภาษาของวิชาต่าง ๆ เช่น

วิทยาศาสตร์ คอมพิวเตอร์ การพูด และการท่องเที่ยว เป็นต้น ดังนั้นการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพิ่มโอกาสในการประกอบอาชีพต่าง ๆ ในอนาคต (Niyozova, 2020 : 8)

ในประเทศไทยยังต้องการที่จะพัฒนาความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษของประชากร ความคล้ายคลึงกับประเทศอื่น ๆ ที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเทศไทยซึ่งเป็นสมาชิกของอาเซียน ภาษาอังกฤษทางธุรกิจและระหว่างประเทศที่ได้รับการยอมรับคือภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นภาษาต่างประเทศหลักที่ใช้ในวงราชการ วิชาชีพ วิชาการ และการค้า มีการสอนเป็นวิชาในสถานศึกษาทุกแห่งและทุกระดับชั้นตั้งแต่ระดับอนุบาลจนถึงระดับมหาวิทยาลัย (Anchunda, 2020 : 1-15) กระทรวงศึกษาธิการได้มุ่งดำเนินการภารกิจหลักตามแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561 – 2580) โดยหน่วยงานขับเคลื่อนทุกแผนย่อยในประเด็น 12 การพัฒนาการเรียนรู้ และแผนย่อยที่ 3 ในประเด็น 11 ศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต รวมทั้งแผนการปฏิรูป และมุมมองของสังคมโลก โดยนำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีการคิดสังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่าง ๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้นต่อดำเนินชีวิตในสังคมปัจจุบันในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้มากขึ้น ภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาสากลได้กลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสารผ่านทางเทคโนโลยีต่าง ๆ ทั้งทางด้านการพูดและการเขียน ดังนั้นผู้ที่มีความรู้ด้านภาษาอังกฤษสามารถหาความรู้เพิ่มเติม โดยเข้าถึงแหล่งความรู้ซึ่งมีอยู่อย่างไม่จำกัดทั่วโลกด้วยความสะดวกและรวดเร็ว อีกทั้งในปัจจุบันเป็นยุคที่มีความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) กล่าวคือ ผู้ที่มีความรู้ภาษาอังกฤษดีและสามารถใช้เทคโนโลยีได้ด้วยนั้นจะช่วยส่งเสริมให้การติดต่อสื่อสารเป็นไปอย่างรวดเร็ว และมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารในการจัดการศึกษาด้านภาษาอังกฤษนั้นผู้สอนหากวิธีที่จะสามารถพัฒนาความสามารถ ทางด้านภาษาของผู้เรียน เช่น ด้านการอ่านและการเขียนให้ดีขึ้น เพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ และพยายามให้มีการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (Life-Long Learning) (อรรชนีดา หวานคง, 2559 : 303-314) ทั้งนี้ในระดับประถมศึกษา สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษาได้กำหนด สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ รวมถึงคุณภาพผู้เรียนเมื่อศึกษาจบในระดับต่าง ๆ ไว้ อาทิเช่น เมื่อผู้เรียนจบการศึกษาระดับประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้เรียนสามารถมีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการพูด-ฟัง) สื่อสารตามหัวข้อเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อมใกล้ตัว อาหาร เครื่องดื่ม และนันทนาการ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 300 – 450 คำ (กรมวิชาการ, 2551 : 303-314)

จากการที่ผู้วิจัยได้จัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ณ โรงเรียนม่วงไข่พิทยาคม ในทักษะด้านคำศัพท์เป็นทักษะด้านที่ นักเรียนได้รับการฝึกฝนน้อยกว่าด้านอื่น เพราะนักเรียนจำเป็นต้องมีความรู้พื้นฐานคำศัพท์ง่าย ๆ และจากการทดสอบที่ผ่านมาพบว่า

นักเรียนไม่สามารถจดจำคำศัพท์ได้ จึงไม่สามารถนำคำศัพท์มาเขียนประโยคและบทความภาษาอังกฤษพื้นฐาน ให้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ผู้วิจัยจึงได้นำเอาการสอนโดยใช้เกมส์ เข้ามาเพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ของผู้เรียนและให้ผู้เรียนได้เข้าใจเนื้อหาอย่างเป็นระบบ รวมไปถึงการใช้สีสันทัน และการวางรูปแบบของเกมส์ ก็เป็นอีกส่วนหนึ่งที่ช่วยทำให้สามารถจดจำคำศัพท์ได้ง่ายยิ่งขึ้น

เกมประกอบการสอนนับเป็นอีกหนึ่งกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนเกิดความผ่อนคลายสนุกสนาน และมีความกระตือรือร้นในเวลาเดียวกัน หากครูผู้สอนรู้จักใช้ประโยชน์จากเกมได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมแล้วย่อมส่งผลดีต่อการเรียนรู้เนื้อหาวิชานั้นได้ เนื่องจากเกมเป็นเรื่องสนุก และเด็ก ๆ ชอบเล่น การเล่นเกมเป็นส่วนสำคัญต่อการเจริญเติบโตและการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติของเด็ก เกมส์ช่วยให้เด็ก ๆ ได้ทดลอง ค้นพบ และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวเกมเพิ่มความหลากหลายในการเรียนรู้ และช่วยสร้างแรงจูงใจ รวมทั้งกระตุ้นให้เด็ก ๆ ได้ใช้ภาษาที่เป็นเป้าหมาย เกมส์ภาษาทำให้เด็กเกิดความคิดเชิงวิเคราะห์ได้เป็นอย่างดี (เตือนใจ เฉลิมกิจ, 2545 : 48-50) นอกจากนี้การเรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้น ครูผู้สอนน่าจะทำการเรียนการสอนสนุกสนาน เพราะภาษาเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง กิจกรรมทางภาษาจึงควรเป็นกิจกรรมที่ เคลื่อนไหวเป็นเรื่องราวของการมีส่วนร่วมและสมมุติสถานการณ์ ครูจึงควรใช้กิจกรรมเพื่อชักจูงให้เด็กนักเรียนอย่างสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการเรียนรู้ ซึ่งนำไปสู่การนำภาษาไปใช้อย่างได้ผลนั้น คือ การใช้กิจกรรมเกม เพราะเกมทำให้นักเรียนเรียนอย่างสนุกสนาน นักเรียนทุกคนที่มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ครูจัดขึ้นเป็นการช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องของคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี (ประนอม สุรัสวดี, 2539 : 56-62) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จอห์นสัน (Johnson, 2001 : 76-161) ที่พบว่า การสร้างความจำในการเรียนคำศัพท์ให้ได้ผลนั้น ครูควรจัดการเรียนการสอนให้อยู่ในรูปของเกมเพราะจะทำให้การเรียนสนุกยิ่งขึ้น ดังนั้นการใช้เกมประกอบการสอนช่วยสร้างแรงกระตุ้นให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ทางภาษา อีกทั้งทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม ด้วยความสนุกสนานและผ่อนคลายส่งผลให้ครูผู้สอนสามารถดึงความสนใจของนักเรียนได้ตลอดการทำกิจกรรม

จากความสำคัญของ การพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมส์ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าว มาพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนม่วงไข่พิทยาคม เพื่อเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Occupation ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนม่วงไข่พิทยาคม โดยใช้บอร์ดเกมส์
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Occupation ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนม่วงไข่พิทยาคม โดยใช้บอร์ดเกมส์

ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยในครั้งนี้ได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Occupation เพื่อพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียน ม่วงไข่พิทยาคม โดยใช้บอร์ดเกมส์ โดยการใช้เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

การเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เป็นรูปแบบการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยความอิสระ(สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2540 : 35-38) ได้ลงมือปฏิบัติจริง มีทางเลือกที่หลากหลายมีความยืดหยุ่น เชื่อมโยงความคิดที่เป็นระบบ อารี พันธุ์มณี, 2546 : 77-79) โดยมีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ 6 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นสร้าง ความตระหนัก 2) ขั้นระดมพลังความคิด 3) ขั้นสร้างชิ้นงาน 4) ขั้นนำเสนอผลงาน 5) ขั้นวัดประเมินผล และ 6) ขั้นเผยแพร่ผลงาน กรมวิชาการ, 2545 : 124-126) กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สามารถจัดได้หลากหลายรูปแบบ เช่นกิจกรรมทางด้านภาษา กิจกรรมการแสดงออกทางจินตนาการ การวาดรูป การเล่านิทานการเล่นสื่ การสร้างสรรค์งานกระดาษ การปั้น การประดิษฐ์ รวมทั้งการฝึกแก้ปัญหาในทางสร้างสรรค์ เป็นต้น

2. แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

ตามทัศนะของกลุ่มสร้างสรรค์นิยม มองว่าความรู้เป็นสิ่งที่สร้างขึ้นมาจากผลของกระบวนการเรียนรู้ (วัฒนาพร ระวังทุกข์, 2542 : 15-16) และความรู้เป็นแบบลักษณะเฉพาะบุคคลที่สร้างความนั้นขึ้นมา การเรียนรู้ไม่เป็นเพียงแต่ผลของกระบวนการด้านจิตใจ แต่เป็นผลผลิตพิเศษเฉพาะบุคคลโดยขึ้นอยู่กับประสบการณ์ภายในที่กระบวนการด้านจิตใจได้ประสบ ดังนั้นผู้เรียนจะมีประสบการณ์อย่างมีความหมายเพื่อสร้างการเรียนรู้ขึ้นมา การเรียนจะเปลี่ยนจากการรับสารสนเทศแบบไม่กระตือรือร้น มาเป็นการแก้ปัญหาแบบกระฉับกระเฉง ผู้นำเสนอแนวคิดคือ (เพียเจต์, 2548 : 90-91) (Jean Piaget) เสนอว่าเด็กจะสร้างแผนที่ด้านจิตใจขึ้นในขณะที่ประสบกับข้อมูลสารสนเทศทั้งมวลความรู้ใหม่ที่ได้เป็นในลักษณะการดูดซึม หรือปรับใหม่เหมาะกับแผนที่ที่มีอยู่ และเด็กสร้างดุลยภาพในจิตใจขึ้น เช่นในกรณีที่เด็กประสบปัญหาที่ต้องแก้ การดูดซึมก็คือความสามารถในการตีความปัญหาหรือจัดปัญหาให้อยู่ในรูปแบบที่สามารถแก้ไขได้ด้วยมโนทัศน์หรือวิธีการเดิมที่มีอยู่ ส่วนการปรับคือ (กิตานันท์ มะลิทอง, 2548 : 25-26) การที่เด็กมีความสามารถในการหาวิธีใหม่หรือคำอธิบายใหม่มาแก้หรือตีความปัญหา เมื่อวิธีเดิมหรือมโนทัศน์เดิมที่มีอยู่ไม่สามารถแก้ปัญหาที่ประสบอยู่ได้

3. แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะโดยใช้ บอร์ดเกมส์

บอร์ดเกมส์หมายถึง เกมสัประเภทยืดหยุ่นที่เล่นได้ทุกที่ โดยอาจเล่นบนบอร์ดหรือกระดานหรือไม่ก็ได้ เพราะพื้นที่ที่เล่นก็เปรียบได้กับกระดานอยู่แล้ว (ทิสนา แหมมณี, 2550 : 365) มีหลายประเภท หลายรูปแบบ(Moore, 2011 : 23-33) เป็นเกมส์ที่ใช้การ์ด หรือใช้ชิ้นส่วนหรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่น เคลื่อนที่บนพื้นที่เล่น หรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น มีทั้งแบบที่มีกติกาตาย ๆ จนถึงเกมส์ที่มี

กติกาสลับซับซ้อน (Schell, 2008 : 130–169) มีรูปแบบการเล่นที่หลากหลายเป็นเกมส์ที่ต้องเล่นโดยมีปฏิสัมพันธ์อย่างเผชิญหน้า ภายใต้จุดมุ่งหมาย จำนวนผู้เล่น วัสดุอุปกรณ์การเตรียมการขั้นตอนการเล่น และกติกาที่วางไว้ (Adams & Dormans, 2012 : 2–8) กฎเกณฑ์ กระบวนการและข้อมูลซึ่งอยู่ในหัวใจหลักของเกมหนึ่ง ๆ กลศาสตร์ต่าง ๆ เป็นตัวกำหนดว่ากระบวนการเล่นเกมเป็นอย่างไร สิ่งที่จะเกิดขึ้นเมื่อมีการชนะหรือแพ้ ตลอดจนเมื่อไรหรือเงื่อนไขอะไรบางอย่างที่บ่งบอกการแพ้หรือชนะในเกมส์นั้น ๆ ประกอบไปด้วยกายภาพ (Physics) เศรษฐศาสตร์ภายใน (Internal Economy) กลศาสตร์กระบวนการ (Progression Mechanisms) การใช้แผนเกี่ยวกับยุทธวิธี (Tactical Maneuvering) และปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction)

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) มีวัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อพัฒนาทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษ รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Occupation โดยใช้บอร์ดเกมส์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนม่วงไข่พิทยาคมและเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Occupation โดยใช้บอร์ดเกมส์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนม่วงไข่พิทยาคม กลุ่มตัวอย่างการวิจัยในครั้งนี้ 23 คน สุ่มโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก ค่าความเชื่อมั่น KR-20 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการเปรียบเทียบผลต่างระหว่าง Pre-test กับ Post-test

ผลการวิจัย

การศึกษาเพื่อการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในรายวิชา ภาษาอังกฤษ เรื่อง Occupation ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนม่วงไข่พิทยาคม โดยใช้บอร์ดเกมส์ ซึ่งผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอข้อมูล ในรูปแบบตารางและมีคำบรรยายประกอบคำอธิบายโดยผู้วิจัยได้กำหนดการนำเสนอข้อมูล ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Occupation ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนม่วงไข่พิทยาคม โดยใช้บอร์ดเกมส์

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	N	Mean	Std. Deviation
ก่อนเรียน	23	7.57	4.088
หลังเรียน	23	17.48	1.620

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา ภาษาอังกฤษ เรื่อง Occupation ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนม่วงไข่พิทยาคม โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะโดยใช้ บอร์ดเกมส์ คะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.57 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.088 คะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 17.48 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.620

ตารางที่ 2 แสดงการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา ภาษาอังกฤษ เรื่อง Occupation ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนม่วงไข่พิทยาคม ที่เรียนโดยใช้บอร์ดเกมส์

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	Mean	S.D.	ค่าเฉลี่ยของผลต่าง	S.D. ค่าเฉลี่ย ผลต่าง	t	df	Sig 1 tailed
ก่อนเรียน	7.57	4.008	9.91	3.604	13.190 *	22	0.000

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา ภาษาอังกฤษ เรื่อง Occupation ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนม่วงไข่พิทยาคม โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะโดยใช้ บอร์ดเกมส์ หลังเรียนมีคะแนนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย เรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา ภาษาอังกฤษ เรื่อง Occupation ก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนม่วงไข่พิทยาคม จังหวัดแพร่ ที่เรียนโดยใช้ บอร์ดเกมส์ สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา ภาษาอังกฤษ เรื่อง Occupation หลังเรียนมีคะแนนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Occupation) โดยใช้บอร์ดเกมส์ ที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้แล้วส่งผลให้ผลการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น เนื่องจากรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ บอร์ดเกมส์ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นการเสริมสร้างความรู้ทักษะภาษาอังกฤษเป็นการกระตุ้นการคิดเชื่อมโยงสู่เรื่องที่เรียนได้เป็นอย่างดีส่งผลให้ผลการเรียนหลังเรียนสูงขึ้นสอดคล้องกับ (ทิตนา แคมมณี, 2550 : 365-367) ได้กล่าวถึงแนวทางในการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบการพัฒนาทักษะโดยใช้ บอร์ดเกมส์โดยมีขั้นตอนดังนี้ ขั้นที่ 1 นำเสนอเกมส์เป็นขั้นตอนกระตุ้นการคิดเชื่อมโยงสู่เรื่องที่เรียน หรือเกมส์ที่สอน ขั้นที่ 2 เล่นตามกติกา เป็นขั้นตอนที่นักเรียนได้เริ่มเล่นเกมโดยศึกษาบทบาทหรือหน้าที่ของตนเองจากการ์ด ขั้นที่ 3 สรุปและอภิปรายผล

เป็นขั้นตอนที่ครูใช้คำถามกระตุ้นเพื่อนำไปสู่การสรุปประเด็นเกี่ยวกับความรู้เนื้อหาภาษาอังกฤษสู่เกมส์ ชั้นที่ 4 ประเมินผลการเรียนรู้ เป็นขั้นตอนการประเมินผลการเรียนรู้นักเรียนในด้านความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ซึ่งกระบวนการการจัดกิจกรรมดังกล่าวนี้ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Occupation ได้เข้าใจมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากการวิจัยพบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมส์ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษได้ดี ดังนั้นสามารถนำไปใช้หรือนำไปพัฒนาในการจัดกิจกรรมในรายวิชาอื่นได้
2. กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมส์ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ดังนั้นในครั้งต่อไปอาจปรับเปลี่ยนธีม หรือรูปแบบการเล่นเพื่อเพิ่มความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษและเพิ่มแรงจูงใจ
3. กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมส์ เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ขั้นตอนที่สำคัญที่ช่วยเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ คือ ขั้นที่ 2 เล่นตามกติกา เพื่อไม่ให้นักเรียนใช้ภาษาไทยในขณะและเล่นสนุกโดยไม่ได้รับความรู้ ครูควรย้ำประโยคที่ใช้ในการสนทนาให้กับนักเรียน หัวหน้ากลุ่มทุกกลุ่ม ควบคุมกติกาและเวลาการเล่นของสมาชิกในกลุ่มให้เป็นไปตามที่กำหนด ในขณะเล่นเกมครูให้นักเรียนทุกคนพูดภาษาอังกฤษ
4. ในกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมส์ นักเรียนอาจไม่คุ้นเคยกับการเล่นบอร์ดเกมส์ ดังนั้นครูควรอธิบายกติกาการเล่นและให้นักเรียนศึกษาเองจากคู่มือเพิ่มเติม

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยและพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมส์ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เกี่ยวกับโครงสร้างของประโยคภาษาอังกฤษ เป็นต้น
2. ควรมีการวิจัยและพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมส์ เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนระดับชั้นอื่นๆ ต่อไป
3. ควรมีการวิจัยและพัฒนาบอร์ดเกมส์ในรูปแบบออนไลน์

เอกสารอ้างอิง

- กิดานันท์ มะลิทอง. (2548). *เทคโนโลยีและการสื่อสารเพื่อการศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาหลักสูตรการสอนและเทคโนโลยีการศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กรมวิชาการ. (2545). *คู่มือจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน*. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ.

- กรมวิชาการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- เตือนใจ เฉลิมกิจ. (2545). *เกมภาษาอังกฤษสำหรับเด็ก*. กรุงเทพมหานคร: หน้าต่างสู่โลกกว้าง.
- ทิตนา แหมมณี. (2550). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: ด่านสุนทรภาพพิมพ์.
- ประนอม สุรัสวดี. (2539). *กิจกรรมและสื่อการสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เพ็ญเจต์. อ่างใน ทิตนา แหมมณี. (2548). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร: บริษัทด้านสุนทรภาพพิมพ์ จำกัด.
- วัฒนาพร ระบุทุกข์. (2542). *แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*. ม.ป.ท.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2540). *การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์*. (กรุงเทพมหานคร: กลุ่มส่งเสริมวัตกรรมการเรียนรู้ของครูแลกเปลี่ยนบุคลากรทางการศึกษา).
- อรรชนิดา หวานคง. (2559). English Teaching in the 21st Century. *Journal of Yanasangvorn Research*. Institute Mahamakut Buddhist University.
- อารี พันธมณี. (2546). *ความคิดสร้างสรรค์*. กรุงเทพมหานคร: โอ.เอส.พรีนติ้งเฮาส์.
- Adams. E. and Dormans. J. (2012). *Game mechanics: Advanced game design*. California: New Riders Games.
- Yuh Anchunda, H. (2020). An Instructional Model Development Based on Authentic Learning and Communicative Learning Approaches to Enhance Vocational Bachelor's Degree Students' English-Speaking Ability for Project Presentation in The Northern Region of Thailand. *Journal of Education and Innovation*, 22(4), 1–15. Retrieved from https://so06.tci-thaijo.org/index.php/edujournal_nu/article/view/241714
- Johnson. (2001). *A Comparison of The Use of The Active Games Learning Medium with Passive Games and Traditional Activities as a Means of Reinforcing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words with Mid-Tear First-Grade Children with Limited Sight Vocabulary*. Dissertation Abstracts.
- Moore. M. E. (2011). *Basics of game design*. Boca Raton: CRC Press.
- Schell. J. (2008). *The art of game design: a book of lenses*. Amsterdam: Elsevier/Morgan Kaufmann.
- Niyozova. I. (2022). *Approaches Aimed at Ensuring a High Quality of Education in the Training of Economists*. CENTER FOR SCIENTIFIC PUBLICATIONS (buxdu. Uz).