

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการสอน  
วิธีใช้คำกริยารูป Present Simple โดยใช้เกมเรียงร้อยถ้อยคำ  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6  
โรงเรียนสนามบิน อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น  
นายนิยม ภูมิลักษณ์

ประเภทวิจัย: วิจัยในชั้นเรียน

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคิดเห็นของนักเรียนที่ได้  
รับการสอนวิธีใช้คำกริยารูป present simple tense โดยใช้เกมเรียงร้อยถ้อยคำ และความเห็น  
ของครูต่อการสอนดังกล่าว กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสนามบิน  
สพอ. เมืองขอนแก่น ที่เรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2543 จำนวน 20 คน ซึ่งได้มาโดยการ  
เลือกแบบเฉพาะเจาะจงแล้วสุ่มเข้ากลุ่มทดลองเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเครื่องมือที่ผู้  
วิจัยสร้างขึ้น ได้แก่ แผนการสอน เกมเรียงร้อยถ้อยคำ , แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการ  
เรียน และแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้สังเกตการณ์ และของนักเรียน การวิเคราะห์ข้อมูลทำ  
การโดย หาค่าความแตกต่างระหว่างผลการสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ pre – post test  
one group design . ( t – test )

ผลการวิจัยพบว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เกม  
เรียงร้อยถ้อยคำที่ระดับนัยสำคัญ .05 นักเรียนทุกคนให้ความเห็นในแบบสอบถามว่าชอบเกมนี้  
เพราะให้ทั้งความรู้และความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กัน ครูผู้ร่วมสังเกตการวิจัยเห็นว่าเกมที่ใช้มี  
ความเหมาะสมมาก

#### ABSTRACT

The purpose of this study were to investigate the achievement and to study the  
opinion of the students toward teaching present simple tense verb usage through Word  
Scrabbles Game. and also the opinion of teachers. The experimental group consisted of 20  
students studying in the second semester of the academic year 2000 , selected by the  
Purposive Sampling and the Random Assignment Technique. The experimental group was  
taught by using Word Scrabble Game which was guided by the lesson plans and was  
assessed by the achievement test, the questionnaire and the observation. All these research  
tools were designed by the researcher himself .

The data was analysed by the t – test (pre – post test one group design) The  
outcome of the study was as follows: The experimental group gained its achievement scores  
of significant difference between the pre test and post test at .05 level. The students in the

experimental group , through the questionnaires, had shown their good attitudes towards the game by saying that they had gained very much understanding in the lesson while having a great fun with the game. The teachers who observed in this study mentioned that the game was rather suitable.

### ความสำคัญของปัญหาวิจัย

ในสมัยก่อนการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ มักจะเน้นเรื่องไวยากรณ์ เพราะมีความเชื่อว่า ผู้เรียนจะเรียนภาษาอังกฤษได้ดี ถ้ามีความแม่นยำในหลักไวยากรณ์ต่าง ๆ ก่อนที่จะเรียนทักษะอื่น ๆ กระทรวงศึกษาธิการ (2539) กล่าวไว้ว่า การรู้กฎไวยากรณ์มิได้เป็นวิธีเดียวที่สำคัญที่สุดที่จะนำมาซึ่งความสำเร็จในการเรียนภาษาอังกฤษ ในทางตรงกันข้าม เมื่อระบบการเรียนการสอนเน้นเรื่องความถูกต้องในการใช้กฎไวยากรณ์มากเกินไป กลับเป็นการทำให้ผู้เรียนมีความกังวลมากยิ่งขึ้นเมื่อนำไปใช้จริง ความเกรงที่จะใช้กฎผิดจึงกลายเป็นปัญหาสำคัญที่ทำให้การเรียนการสอนไม่ประสบผลสำเร็จ กล่าวคือไม่สามารถนำไปใช้ได้จริง เมื่อพบชาวต่างชาติก็ไม่สามารถสื่อสารกันได้ หรือมักจะเป็นฝ่ายรับ (reception) ฟังหรืออ่านได้ แต่ในเชิงรุก (production) ไม่สามารถพูดหรือเขียนได้ดี

ดังนั้นแนวการสอนเพื่อการสื่อสาร คือหัวใจสำคัญที่จะเน้นย้ำให้ผู้สอนและผู้เรียนเกิดความสำนึกว่า จะทำอะไรจึงจะนำไปใช้ได้จริง ถ้าเช่นนั้น การเรียนการสอนไวยากรณ์ไม่มีความจำเป็นแล้วหรือ

คำตอบคือ “ไม่ใช่” ความจำเป็นในด้านการเรียนการสอน grammar ยังคงมีความสำคัญอย่างยิ่ง เช่นเดิม แต่วิธีการสอนต้องเปลี่ยนไป เช่น การนำเสนอหรือประโยคใด ๆ มาใช้ก็ตาม ขั้นตอนการสอน presentation ครูจะต้องให้ข้อมูลถูกต้องแม่นยำ (Accuracy) พร้อมทั้งตัวอย่างการนำไปใช้ในสถานการณ์จริงอย่างหลากหลาย แทนการจำแนก ประธาน + กริยา + กรรมแบบเดิม เมื่อถึงขั้นการฝึก (practice) ผู้สอนควรจะเน้นเรื่องความคล่องตัวในการนำรูปประโยคตัวอย่างมาใช้ได้ (production) ผู้เรียนก็จะมีความมั่นใจมากยิ่งขึ้น

จากข้อมูลเบื้องต้นดังกล่าวทำให้ครูต้องหาแนวทางในการเปลี่ยนวิธีการสอนเพื่อผลในการสื่อสารเพิ่มขึ้นตามแนวของ Adrian Doff (2531) ได้เสนอแนวทางการฝึกไวยากรณ์ไว้ดังนี้

1. หลังจากครูสร้างสถานการณ์และเสนอรูปแบบประโยคบนกระดานแล้ว ให้นักเรียนพูดตามครูทีละประโยค
2. ครูชี้หน้า (prompts) ประโยคบอกสถานการณ์ คำ หรือ วลี หรือ รูปภาพ ให้นักเรียนสร้างประโยคตาม คำชี้หน้าที่ครูกำหนดให้

### 3. นักเรียนพูดประโยคเอง ตามโครงสร้างที่กำหนด

การฝึกไวยากรณ์ตามขั้นตอนดังกล่าว มีประโยชน์สำหรับการฝึกในขั้นตอนแรกเพียงเพื่อให้นักเรียนคุ้นเคยกับโครงสร้างของประโยคใหม่และควรทำในเวลาสั้น ๆ เพราะเป็นการฝึกแบบ “ลื่นพาไป” นักเรียนอาจพูดประโยคออกมาได้ถูกต้องในขณะที่ใจคิดอย่างอื่นอยู่ก็เป็นได้ เพราะเป็นการฝึกที่ง่าย และก็ลื่นง่ายด้วย ครูไม่อาจจะทราบได้ว่านักเรียนเข้าใจความหมายของประโยคเพียงใด พูดอีกอย่างหนึ่งก็คือ นักเรียนฝึกพูดประโยค แต่ไม่ได้ฝึกนำไปใช้ให้ถูกความหมาย

### 4. การฝึกประโยคแบบเข้าใจความหมาย จะทำให้นักเรียนได้ฝึกใช้ความคิด มีความเข้าใจในสิ่งที่ตนพูด

และได้แสดงออกอย่างมีความหมาย เช่น ครูตั้งสถานการณ์ขึ้นมา ให้นักเรียนพูดประโยคที่เข้ากับสถานการณ์ หรือ ครูตั้งคำถาม ให้นักเรียนตอบแสดงเหตุผล เป็นต้น

หลักสูตรปัจจุบัน กระทรวงศึกษาธิการ (2539) ได้วางแนวทางการจัดการเรียนการสอน โดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และเน้นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้ความสุข สนุกสนาน ฉะนั้นรูปแบบการฝึกประโยคโครงสร้างทางไวยากรณ์ จะต้องเปลี่ยนแปลงให้สอดคล้องกับความต้องการของหลักสูตร ผู้วิจัยจึงสนใจนำเกมเรียงร้อยถ้อยคำมาใช้สอนในเรื่องการใช้คำกริยารูป present simple เพราะจะช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้ พร้อมกับมีความสุขสนุกสนาน

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการสอนวิธีใช้คำกริยารูป present simple โดยใช้เกมเรียงร้อยถ้อยคำ
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนและครูผู้สังเกตการ ที่มีต่อการใช้เกมเรียงร้อยถ้อยคำในการเรียนไวยากรณ์

#### วิธีดำเนินการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยในชั้นเรียน ในรูปแบบการวิจัยเชิงทดลองเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนใช้กลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว

#### ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนในโรงเรียนสนามบินสังกัดสำนักงานการประถมศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น ซึ่งเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2543 หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2539

#### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3 โรงเรียนสนามบิน สังกัดสำนักงานการประถมศึกษา อำเภอเมือง อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น 20 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้นแล้วจับสลากเข้ากลุ่มเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการสอนเรื่องการใช้คำกริยารูป present + simple โดยใช้เกมเรียงร้อยถ้อยคำ
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์
3. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน
4. แบบสังเกตการเรียนการสอนโดยใช้เกมเรียงร้อยถ้อยคำ

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

- นำผลการทดสอบก่อนและหลังการเรียน มาวิเคราะห์หาค่าความแตกต่างโดยใช้ t - test
- นำข้อมูลจากแบบสังเกตและแบบบันทึกมาวิเคราะห์เชิงเนื้อหาแล้วรายงานผลในลักษณะบรรยาย ร่วมกับผล

จากแบบทดสอบ

ผลการวิจัย: ด้านผลสัมฤทธิ์

ตารางแสดงการเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการเล่นเกมนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

คะแนน	X	S.D.	Df	t-test
คะแนนก่อนเรียน	12.90	2.97	19	11.89
คะแนนหลังเรียน	21.05	3.22		

$P * < .05$

จากตาราง ค่า t ที่คำนวณได้แสดงให้เห็นว่าคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนมีแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าการใช้เกมเรียงร้อยถ้อยคำสามารถทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนสูงขึ้น

ผลการวิจัย: ความคิดเห็น

จากการตอบแบบสอบถามของนักเรียนที่เกี่ยวกับความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อการเล่นเกมเรียงร้อยถ้อยคำ ปรากฏว่า นักเรียนเข้าใจวิธีเล่นเกมเป็นอย่างดีมีจำนวน 95 % และพอจะเข้าใจวิธีเล่นอยู่บ้าง 5 % นักเรียนที่ได้ช่วยแนะนำเพื่อนทั้งวิธีเล่นเกม และวิธีการต่อคำสร้างประโยคให้ถูกต้อง มีจำนวน 55 % และนักเรียนที่มีส่วนร่วมในการต่อคำสร้างประโยคมีจำนวน 100 % นักเรียนมาบอกว่าได้ปฏิบัติตามที่เพื่อนแนะนำ มีจำนวน 100 % และนักเรียนที่บอกว่าตนชอบเกมนี้มีจำนวน 100 % จึงสรุปได้ว่า นักเรียนเข้าใจวิธีเล่นเกมเป็นอย่างดี ได้มีส่วนร่วมในการสร้างประโยค ได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกันได้เรียนรู้จากการเล่นเกมอย่างมีความสุข และพึงพอใจ นักเรียนชอบเกมนี้เพราะให้ความสนุกสนานและได้รับความรู้ไปพร้อม ๆ กัน ครูผู้สังเกตจำนวน 6 คน ได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมนี้ว่ามีระดับความเหมาะสมมาก 66.25 % และค่อนข้างมาก 34.78 %

อภิปรายผลและสรุปผลการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนจากการทดสอบก่อนเล่นเกมได้คะแนนเฉลี่ย 12.90 และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.972 และจากการทดสอบหลังเล่นเกมได้คะแนนเฉลี่ย 21.05 และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.220 ปรากฏว่า คะแนนสอบก่อนเล่นเกมและคะแนนสอบหลังเล่นเกม มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 (ค่า t = 11.89) แสดงว่าการสอนโดยใช้การเล่นเกมนเรียงร้อยถ้อยคำมีผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น สอดคล้องกับแนวความคิดของ Grambs and others (2526) ที่ระบุว่าประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอนช่วยให้ให้นักเรียนที่ไม่สนใจในการเรียน ได้มีส่วนร่วมในการเรียนอย่างสนุกสนาน นอกจากนี้ยังส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น

การที่นักเรียนเข้าใจวิธีเล่นเกมเป็นอย่างดี ได้มีส่วนร่วมในการสร้างประโยคได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกันได้เรียนรู้จาก การเล่นเกมอย่างมีความสุข และพึงพอใจ นักเรียนชอบเกมนี้เพราะให้ความสนุกสนานและได้รับความรู้ไปพร้อม ๆ กัน ครูผู้สังเกตจำนวน 6 คน ได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมนี้ว่ามีระดับความเหมาะสมมาก 66.25 % และค่อนข้างมาก 34.78 % แสดงว่าการจัดกิจกรรมครั้งนี้จัดได้อย่างเหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ สมจิต สวธนไพบูลย์ (2526) และ วิมลรัตน์ คงภิมยชัย (2530) ที่กล่าวว่าการเล่นเกมจะต้องจัดระบบและกำหนดกติกาในการเล่นแต่ละครั้งให้ชัดเจน เพื่อให้ผู้เล่นจะได้เรียนและเล่นอย่างสนุกสนาน

สรุปได้ว่า การนำเกมมาใช้ประกอบในการเรียนการสอนครั้งนี้ ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น นักเรียนชอบวิธีเรียน และเรียนด้วยความสนุกสนาน นอกจากนั้นการสอนโดยวิธีนี้ยังเป็นการปฏิบัติตามแนวทางการปฏิรูปการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเรียนเป็นสำคัญ เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่ เก่ง ดี มีสุข ได้ตามเป้าหมายของการจัดการเรียนการสอนอีกด้วย  
ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ควรมีการศึกษาการใช้เกมเรียงร้อยถ้อยคำกับเนื้อหาอื่น ๆ อีก นอกเหนือจากเรื่อง การใช้คำกริยารูป present simple โดยเฉพาะเนื้อหาทางไวยากรณ์
2. การใช้เกมเรียงร้อยถ้อยคำในชั้น Production คือหลังจากที่ฝึกด้วยแบบฝึกต่าง ๆ แล้ว เพื่อจะได้นำผลจากการฝึกปฏิบัตินั้นมาใช้ในการเล่นเกม เมื่อเล่นเกมเสร็จแล้วควรให้นักเรียนผู้ที่เล่นเกม คัดลอกประโยคที่เรียงไว้ ส่งเป็นชิ้นงานอีกครั้งหนึ่ง หรือให้เพื่อนคนอื่น ๆ วิจารณ์
3. ควรเผยแพร่การเล่นเกมเรียงร้อยถ้อยคำไปสู่ชั้นอื่น ๆ หรือโรงเรียนอื่น ๆ ในฐานะที่เป็นวิธีเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญแบบหนึ่ง

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2539). ชุดฝึกอบรมครูสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา โรงพิมพ์ครูสภาลาดพร้าว ,

กรุงเทพมหานคร

วิมลรัตน์ คงภิมยชัย. (2530). การศึกษาผลการฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์กลุ่มสร้างเสริมประสบ

การณ์ชีวิต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมกับแบบฝึกทักษะ ปริญญาณิพนธ์ กศ.บ.

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 262 หน้า อัดสำเนา

สมจิต สวธนไพบูลย์. (2527). วิทยาศาสตร์สำหรับครูประถม. ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 212 หน้า

Adrian Doff . (1996). Teach English. England : Cambridge University Press.

Grambs Jean Dresden . John C. Can and Robert M. Fitch. (1970). Modern Methods in Secondary Education.

3<sup>rd</sup>.ed. U S A : Holt . Rinehart and Winston .Inc. 250 p.