

การศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของ  
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโพธิ์ไทรพิทยาคาร  
โดยการใช้เกมประกอบการสอน

ผู้วิจัย

นางสาวศิริพร งอมสงัด

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ  
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

โรงเรียนโพธิ์ไทรพิทยาคาร

อำเภอโพธิ์ไทร จังหวัดอุบลราชธานี

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 29

## บทคัดย่อ

**ชื่อเรื่องวิจัย** การศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโพธิ์ไทรพิทยาคาร โดยการใช้เกมประกอบการสอน

**ผู้วิจัย** นางสาวศิริพร งอมสงัด

**ปีที่วิจัย** ภาคเรียนที่ 2/2562

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโพธิ์ไทรพิทยาคาร โดยการใช้เกมประกอบการสอน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนโพธิ์ไทรพิทยาคาร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 29 ที่เรียนในรายวิชา ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โดยเลือกแบบเจาะจงจำนวน 37 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยการใช้เกมประกอบการสอน

### ผลการวิจัยพบว่า

1. ศึกษาความพึงพอใจโดยรวมต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโพธิ์ไทรพิทยาคาร โดยการใช้เกมประกอบการสอน พบว่านักเรียนมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก

ผลการศึกษาที่พบว่า ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจโดยรวมต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียน เท่ากับ 4.26 แปลผลได้ว่า นักเรียนมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก เมื่อพิจารณารายข้อ 3 อันดับแรก พบว่า มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ดังนี้ นักเรียนมีระดับความพึงพอใจต่อการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนมากที่สุด เท่ากับ 4.67 นักเรียนได้ฝึกทักษะการแสดงออก เท่ากับ 4.62 และนักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เท่ากับ 4.51 และเมื่อพิจารณาความคิดเห็นเพิ่มเติมของนักเรียนต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียน พบว่า นักเรียนมีความสุข สนุกสนาน คิดเป็นร้อยละ 54.05 นักเรียนคิดว่าเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ดี ร้อยละ 40.54 สร้างแรงกระตุ้นในการเรียน ร้อยละ 29.73 มีความมั่นใจในการเรียนมากขึ้น ร้อยละ 16.22 และได้ฝึกทักษะการฟัง การพูดสื่อสาร ภาษาอังกฤษ ร้อยละ 12.82

## กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโพธิ์ไทรพิทยาคาร โดยการใช้เกมประกอบการสอน นี้สำเร็จลงได้ด้วยความกรุณาเป็นอย่างสูงของ นางณัฐพร กลิ่นหอม หัวหน้ากลุ่มสาระภาษาต่างประเทศที่ให้ความรู้ ให้คำปรึกษาและให้คำแนะนำ จนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอขอบพระคุณ ดร.บุญธรรม กล้าหาญ ผู้อำนวยการโรงเรียนโพธิ์ไทรพิทยาคาร นางสาวนันทกาญจน์ จันสุตะ รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารงานวิชาการ คณะครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศและคณะครูโรงเรียนโพธิ์ไทรพิทยาคารทุกท่าน ที่ให้กำลังใจ ให้ปรึกษา และคำแนะนำ ใน ทำการศึกษาในครั้งนี้

ขอขอบคุณนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนโพธิ์ไทรพิทยาคาร จังหวัดอุบลราชธานี ที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการทำวิจัยในครั้งนี้

ศิริพร งอมสัจด์

## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ .....	ค
สารบัญตาราง.....	ง
<b>บทที่ 1 บทนำ</b>	
ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
ขอบเขตของการวิจัย.....	2
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	3
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	3
<b>บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b>	
แนวคิดความพึงพอใจ.....	4
การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบ.....	7
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
<b>บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย</b>	
กลุ่มตัวอย่าง.....	11
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	11
การสร้างเครื่องมือในการศึกษา.....	11
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	12
<b>บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล</b>	
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	14
<b>บทที่ 5 สรุป อภิปรายและข้อเสนอแนะ</b>	
สรุปการศึกษา.....	16
อภิปรายผลการศึกษา.....	16
ปัญหาและอุปสรรคในการทำการศึกษา.....	17
ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าต่อไป.....	17
<b>บรรณานุกรม.....</b>	<b>18</b>

## สารบัญตาราง

เรื่อง	หน้า
ตารางที่ 1 ตารางแสดงความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโพธิ์ไทรพิทยาคาร โดยการใช้เกมประกอบการสอน.....	14
ตารางที่ 2 ตารางแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมของนักเรียนต่อการจัดการเรียนการสอน ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโพธิ์ไทรพิทยาคาร โดยการใช้เกมประกอบการสอน.....	15

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญ

กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดแนวทางปรับปรุงภาษาอังกฤษโดยมุ่งให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ คือ สามารถนำไปใช้ในการเข้าสู่สังคม และเข้าใจวัฒนธรรมของภาษา (Social Cultural Functions) แล้วสื่อความหมายได้ถูกต้องตามหลักภาษา (Cognitive Linguistic Functions) ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษจึงประกอบด้วย 4 ทักษะคือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ให้เหมาะสมกับสภาพของผู้เรียนและสังคมไทย ด้วยความสำคัญดังกล่าว พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 จึงกำหนดให้ผู้เรียนรู้ภาษาอังกฤษตั้งแต่ระดับประถมศึกษาเพื่อช่วยให้ประชากรไทยได้มีความรู้ ความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษ นำไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน ดังนั้นหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 ได้กำหนดให้ผู้เรียนต้องบรรลุผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้วยมาตรฐานทางด้านต่าง ๆ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 3-5) ด้าน ภาษาเพื่อการสื่อสารต้องเข้าใจกระบวนการการฟัง พูด อ่าน เขียน และมีทักษะทางการสื่อสาร ด้าน ภาษากับวัฒนธรรมต้องเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมและความเหมือนกับ ความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมไทยกับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ภาษากับความสัมพันธ์กับ กลุ่มสาระการเรียนรู้สาระอื่นต้องสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการเชื่อมโยงความรู้ระหว่างวิชาต่าง ๆ ด้านภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชน และโลกต้องสามารถใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์ต่าง ๆ และใช้เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ การประกอบอาชีพ และการร่วมมือกันในสังคม

รูปภาพ เกม และปริศนาอักษรไขว้ต่าง ๆ ได้ถูกนำมาดัดแปลงเพื่อใช้ในการสะกดคำแก่นักเรียน นักศึกษา ซึ่งนักการศึกษาและนักวิจัยได้หันมาใช้เกมการสอน (Academic Game) เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนในห้องเรียนกันมากขึ้น เพราะการใช้เกมประกอบการสอนนั้นจะช่วยให้ นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง ฝึกให้นักเรียนรู้จักคิด และตัดสินใจด้วยตนเอง ไม่ใช่ให้ครูเป็นผู้กำกับ บทบาท การใช้เกมประกอบการสอนจะช่วยให้บรรยากาศในการเรียนรู้เป็นไปด้วยความเข้าใจ สนุกสนาน รวมทั้งยังช่วยให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชาที่เรียนอีกด้วย (จริยาพร ศรีพิทักษ์พลรบ และรุ่งทิพย์ คำจำง, 2551 : 2-3) สื่อเกมที่ใช้ในการเรียนการสอนนั้นนอกจากนักเรียนจะได้เรียนทักษะต่าง ๆ ด้วยตนเองแล้ว เกมทักษะทางภาษาเป็นกิจกรรมที่สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติ การเรียนในรูปแบบกระบวนการกลุ่ม เรียนรู้ตามหลักธรรมชาติของผู้เรียน อีกทั้งยังสอดคล้องกับทฤษฎีปรัชญาคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist) ที่เชื่อว่าความรู้ถูกสร้างขึ้นจากบุคคลแต่ละคนโดยผ่านปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ซึ่งต้องอาศัยองค์ประกอบ 3 ส่วนได้แก่ ความรู้เดิม ความรู้ใหม่ และกระบวนการด้านสติปัญญา (Cognitive Structure) สร้างองค์ความรู้ทำ ความเข้าใจกับประสบการณ์ที่กระทำอยู่ นำมาประยุกต์กับความรู้เดิม และตรงกับแนวความคิดของจอห์น ดิวอี้ (John Dewey) ซึ่งเป็นต้นคิดในเรื่องของ “การเรียนรู้โดยการกระทำ” หรือ “Learning by Doing” (Dewey, 1963 : 21) อันเป็นแนวคิดที่แพร่หลาย การจัดการเรียนการสอนโดยให้ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติจัดทำนี้

นับว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการเป็น “ผู้รับ” มาเป็น “ผู้เรียน” และเปลี่ยนแปลงบทบาทของครูจาก “ผู้สอน” หรือ “ผู้ถ่ายทอดข้อมูลความรู้” มาเป็น “ผู้จัดประสบการณ์การเรียนรู้” ให้ผู้เรียน ซึ่งการเปลี่ยนแปลงบทบาทนี้เท่ากับเป็นการเปลี่ยนจุดเน้นของการเรียนรู้ว่าอยู่ที่ผู้เรียนมากกว่าอยู่ที่ผู้สอน ดังนั้นผู้เรียนจึงกลายเป็นศูนย์กลางของการเรียนการสอน เพราะบทบาทในการเรียนรู้ส่วนใหญ่จะอยู่ที่ตัวผู้เรียนเป็นสำคัญ

เกมการศึกษาที่มีประโยชน์ในการกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจภาษาอังกฤษมากขึ้น และหากครูผู้สอนสามารถเลือกสรรหรือดัดแปลงให้เกมนั้นมีความเหมาะสมกับวัย และระดับชั้นของนักเรียน โดยคำนึงถึงความยากง่ายของคำศัพท์ แบบประโยคที่ใช้ ตลอดจนวิธีการในการเล่นที่สนุกสนานเหมาะสมและมีความน่าสนใจ ด้วยเหตุนี้ครูผู้สอนภาษาอังกฤษจึงควรที่จะได้ตระหนักถึงความสำคัญในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนเป็นอย่างมาก เช่น สอนอย่างไรให้นักเรียนรักและสนุกกับวิชาภาษาอังกฤษ การสอนให้มีวิธีการหรือการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมหรือเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ สร้างบรรยากาศในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่สนุกสนาน มีชีวิตชีวา ดังนั้นการนำเกมมาใช้เป็นสื่อในการเรียนการสอนจึงนับว่ามีประโยชน์อย่างยิ่ง

เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่ผ่านมามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ อยู่ในเกณฑ์ต่ำ (กรมวิชาการ, 2551 : 2) ทั้งนี้สืบเนื่องมาจากการที่นักเรียนขาดความสนใจในการเรียนรู้ ครูส่วนมากมักสอนคำศัพท์ เน้นการบันทึก ท่องจำ จึงทำให้นักเรียนขาดความสนุกสนานไม่เข้าใจ การสอนจะเน้นตัวครูเป็นสำคัญ ปฏิบัติตามคำสั่งของครู จึงทำให้นักเรียนมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษการเรียนรู้คำศัพท์จึงไม่สามารถจะนำไปใช้ในการสื่อสารที่ถูกต้องและเหมาะสม ขาดการฝึกทักษะการนำคำศัพท์ไปใช้ในชีวิตประจำวันจนเกิดเป็นนิสัย (กรมวิชาการ, 2551 : 2) จากการศึกษาปัญหาและเทคนิควิธีการสอนภาษาอังกฤษดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น และอภิปรายกับผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอน วิชาภาษาอังกฤษจึงสนใจที่จะศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโพธิ์ไทรพิทยาคาร โดยการใช้เกมประกอบการสอน

### **วัตถุประสงค์ของการวิจัย**

เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโพธิ์ไทรพิทยาคาร โดยการใช้เกมประกอบการสอน

### **ขอบเขตของการวิจัย**

#### **กลุ่มตัวอย่าง**

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนโพธิ์ไทรพิทยาคาร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 29 ที่เรียนในรายวิชา ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โดยเลือกแบบเจาะจงจำนวน 37 คน

#### **ตัวแปรที่ศึกษา**

ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอน

ตัวแปรตาม คือ ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโพธิ์ไทรพิทยาคาร

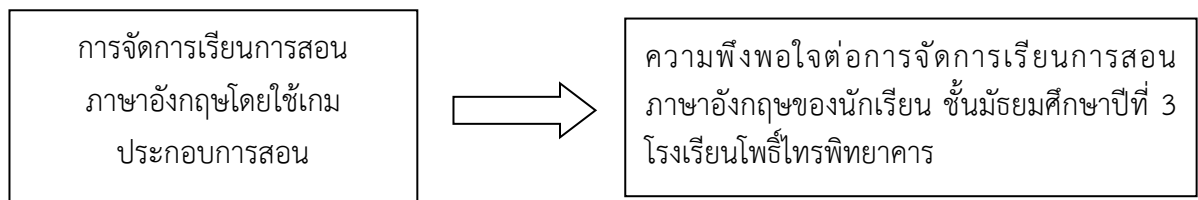
## ระยะเวลาในการทดลอง

ดำเนินการทดลอง เดือน 14 พฤศจิกายน 2562 – 21 กุมภาพันธ์ 2563 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562

## นิยามศัพท์เฉพาะ

การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอน หมายถึง รูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่ครูสอดแทรกเกมการเรียนรู้ในรูปแบบเกมต่างๆ ดังนี้ เกม What should I do?, เกม Hot potato, เกม Mime, เกม What am I?, เกม Mini white board spelling bee, และ เกม Back to the board

## กรอบแนวคิดในการวิจัย





## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโพธิ์ไทรพิทยาคาร โดยการใช้เกมประกอบการสอน ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้ารายละเอียด ตามหัวข้อต่อไปนี้

1. แนวคิดความพึงพอใจต่อการเรียนการสอน
2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม
3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 1. แนวคิดความพึงพอใจ

ราชบัณฑิตยสถาน (2542 : 21) ได้ให้ความหมายของคำว่า ความพึงพอใจ สนใจ ชอบใจ ว่า ความพึงพอใจเป็นคำนามของกิริยาที่บ่งบอกให้รู้ถึงสภาวะของความรู้สึกพอใจ โดยคำว่า พอใจ หมายถึง การได้บรรลุความต้องการ ความคาดหวัง ความปรารถนา ความอยากของบุคคล การได้บรรลุหรือการได้ตอบสนองบางสิ่งที่เรียกร้องหรือเป็นข้อแม้ การยอมตาม การมีอิสระจากความสงสัยอย่างเพียงพอ หรือทำให้คล้อยตาม

Laurence (1969) ให้ความหมายว่าความพึงพอใจเป็นความรู้สึกชอบในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือบุคคลใดบุคคลหนึ่งหรือการกำหนดสิ่งที่ทำให้พอใจ

Wolman (1973) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า หมายถึง ความรู้สึกที่มีความสุขเมื่อได้รับผลสำเร็จตามความมุ่งหมายของความต้องการ

ความพึงพอใจในความคิดของ ออสแคมป์ (Oskamps , 1984 อ้างถึงใน อมรรัตน์ เชาวลิขิต 2541, : 57 – 58) มีความหมายอยู่ 3 นัยด้วยกันคือ

- 1). ความพึงพอใจ หมายถึง สภาพการณ์ที่ผลการปฏิบัติจริงได้เป็นไปตามที่บุคคลคาดหวังไว้
- 2). ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับของความสำเร็จ ที่เป็นไปตามความต้องการ
- 3). ความพึงพอใจ หมายถึง การที่งานได้เป็นตาม หรือตอบสนองต่อคุณค่าของ บุคคล

ไสลทิพย์ จารุภูมิ (2534) ได้กล่าว ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่ดี มีความสุข หรือทัศนคติที่ดีของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

มณี โพธิเสน (2543 : 11) ให้ความหมายของความพึงพอใจว่า เป็นความรู้สึกยินดี เจตคติที่ดีของบุคคล เมื่อได้รับการตอบสนองความต้องการของตนทำให้เกิดความรู้สึกดีในสิ่งนั้นๆ

ดิเรก (อ้างถึงใน เสกสรร ธรรมวงศ์, 2541) กล่าวว่าคำว่าความพึงพอใจ หมายถึง ทัศนคติในทางบวก ของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งจะเปลี่ยนแปลงไปเป็นความพอใจในการปฏิบัติต่อสิ่งนั้น

วิมลสิทธิ์ หรยางกูร (2526:74) ให้ความหมายว่า ความพึงพอใจ เป็นการให้ค่าความรู้สึกของ คนเราที่สัมพันธ์กับโลกทัศน์ ที่เกี่ยวกับความหมายของสภาพแวดล้อม ค่าความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสภาพแวดล้อม จะแตกต่างกัน เช่น ความรู้สึก ดี – เลว พอใจ – ไม่พอใจ สนใจ – ไม่สนใจ เป็นต้น

ทิตนา แชมมณี (2555, หน้า 2-6) ได้วิเคราะห์วิวัฒนาการของการสอนไว้อย่างชัดเจนโดยกล่าวว่า การสอนเป็นพฤติกรรมทางธรรมชาติของมนุษย์ในการที่จะช่วยเหลือกันและกันในการเรียนรู้ สิ่งต่าง

ๆ รอบตัวเพื่อประโยชน์ในการดำรงชีวิต ในยุคแรก ๆ การสอนมีลักษณะของการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเชื่อ ทักษะและเจตคติ ในยุคนั้นเชื่อว่าความสามารถที่สอนผู้อื่นได้เป็นความสามารถ พิเศษเฉพาะที่บางคนมี เป็นสิ่งที่ติดตัวมาแต่กำเนิด ไม่สามารถฝึกฝนกันได้ การสอนในช่วงนี้จึงมีลักษณะ เป็นศิลป์มากกว่า ศาสตร์ คำศัพท์ที่ใช้ในช่วงนี้ ได้แก่ “การครอบงำ” (indoctrination) ใช้ในความหมายที่เป็นการใช้อิทธิพล ในการดำเนินการโดย มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนละทิ้งความคิด ความเชื่อเดิม “การปลูกฝัง” (inculcation) ใช้ในความหมายที่เป็นการพร่ำสอนความคิดความเชื่อด้วย วิธีการชักจูง โน้มน้าวให้ผู้เรียน คล้อยตาม

“การสอน” (teaching) เป็นการดำเนินการสอนในลักษณะที่เป็นทางการในเรื่องอื่น ๆ นอกเหนือจาก ลัทธิความเชื่อ เช่นในเรื่องของอาชีพ การสอนเป็นการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเชื่อ ทักษะและ เจตคติ โดยเน้นหนักที่บทบาทของผู้สอน และความสัมพันธ์ของผู้สอนกับผู้เรียน หรือ “ครูกับ ศิษย์” การถ่ายทอดโดยครู เรียกว่าเป็น “การสั่งสอน” หรือ “การสอน”

ต่อมาเมื่อวิทยาการทางการศึกษาก้าวหน้าขึ้นตามลำดับ การสอนก็เริ่มเปลี่ยนแปลงเป็น ศาสตร์ มากขึ้นเนื่องจากการศึกษาวิจัยซึ่งชี้ว่า การจัดการเรียนการสอนที่มีการวางแผนและมีการใช้ หลักการ ทางการศึกษาต่าง ๆ อย่างเหมาะสมจะช่วยให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

ในยุคนี้ จึงนิยมใช้คำว่า “การเรียนการสอน” (instruction) ดังนั้น การเรียนการสอนจึง หมายถึงการจัดเตรียม เงื่อนไขการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ตามที่กำหนดไว้อย่าง ตั้งใจเพื่อให้ ผู้เรียนเกิดความสามารถในด้านใดด้านหนึ่งตามที่ต้องการ นอกจากนี้คำว่า “การ สอน” และ “การเรียน การสอน” ก็เป็นคำที่มักใช้แทนกัน (Smith & Ragan, 1999, p. 3)

ในยุคที่การสอนเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์นี้ ยังมีคำศัพท์อื่น ๆ ที่ใช้สื่อความหมายเช่นเดียวกับ คำว่า “การสอน” แต่ต่างกันในเรื่องรายละเอียด ซึ่งทิสนา แชมมณี (2555, หน้า 7-11) ได้แจกแจงไว้อย่าง ชัดเจน สรุปได้ดังนี้

การศึกษา (education) เป็นคำที่ใช้ในวงกว้าง หมายถึง ประสบการณ์การเรียนรู้ที่ไม่ เจาะจง ส่วนใหญ่ไม่ได้มีการวางแผน เกิดขึ้นอย่างไม่เป็นทางการ

การฝึกอบรม (training) หมายถึง ประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีโครงสร้างเฉพาะเพื่อพัฒนา ทักษะเฉพาะซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ทันที เช่น การฝึกอบรมทักษะวิชาชีพต่าง ๆ

การติวหรือกวดวิชา (tutoring) หมายถึง การสอนซ่อมเสริมเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ความ เข้าใจ ในจุดที่เป็นปัญหาหรือเป็นความต้องการของผู้เรียน ซึ่งมักเป็นการสอนแบบกลุ่มเล็กหรือตัวต่อตัว เพื่อให้ ได้ผลต่อผู้เรียนสูงสุด

การชี้แนะ (coaching) หมายถึง การสอนเป็นรายบุคคลโดยผู้สอนทำหน้าที่สาธิตและกำกับ การปฏิบัติของผู้เรียน ให้คำชี้แนะเพื่อปรับปรุงแก้ไขการปฏิบัติของผู้เรียนจนผู้เรียนประสบความสำเร็จ มัก นิยมใช้ในวงการที่เน้นลักษณะงานที่เป็นการเคลื่อนไหวร่างกาย เช่น วงการกีฬา เป็นต้น การนิเทศ (supervising) ใช้ในความหมายเดียวกับการชี้แนะ มักนิยมใช้ในวงวิชาชีพ เช่น ในวงการศึกษามี ศึกษานิเทศก์ทำหน้าที่ในการนิเทศการศึกษา ในวงการธุรกิจมีบุคคลทำหน้าที่นิเทศ การปฏิบัติงาน เป็นต้น

การสอนทางไกล (distance learning) เป็นการสอนที่ผู้เรียนและผู้สอนไม่จำเป็นต้องอยู่ที เดียวกัน ผู้เรียนจำนวนมากไม่ว่าจะอยู่ที่ใดสามารถจะเรียนรู้จากครูผู้สอนคนเดียวกันได้ในเวลาเดียวกัน โดย อาศัยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ เช่น โทรทัศน์ วิทยุทัศน์ คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการรับรู้ข้อมูล ข่าวสาร

การสอนแบบไม่มีครู (instruction without teacher) เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยใช้ โปรแกรม สำเร็จรูป (programmed instruction) ที่มีผู้จัดทำไว้เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ด้วย

ตนเอง โปรแกรมสำเร็จรูปนี้มีทั้งที่อยู่ในรูปของสื่อสิ่งพิมพ์ ตำรา เอกสารหรือแผ่นดิสก์ที่ใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ ที่เรียกว่า “คอมพิวเตอร์ช่วยสอน” (computer-assisted instruction หรือ CAI) ซึ่งการเรียนรู้ในลักษณะนี้ จะมีบทบาทมากขึ้นในอนาคต

การสร้างความรู้โดยผู้เรียน (construction) เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ซึ่งมีพื้นฐานจากแนวทางการเรียนรู้ที่เปลี่ยนบทบาทของครูจากผู้ดำเนินการเรียนการสอนมาเป็นผู้อำนวยการ ความสะดวกในการเรียนรู้ของผู้เรียน และเน้นบทบาทของผู้เรียนเป็นผู้กระทำ (acting on) เพื่อสร้าง ความรู้ความเข้าใจประสบการณ์ เหตุการณ์หรือสิ่งต่าง ๆ ในสังคมและสิ่งแวดล้อมรอบตัวที่ได้ประสบ ด้วยกระบวนการทางปัญญาและกระบวนการทางสังคม ไม่ใช่การรับเข้ามา (taking in) จากการที่ครูเป็น ผู้ถ่ายทอด

คำศัพท์ที่ใช้กับการสอนที่มีอยู่อย่างหลากหลายดังกล่าวข้างต้น สะท้อนให้เห็นแนวโน้มของบทบาทของครูในกระบวนการเรียนรู้ของมนุษย์ที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างชัดเจนจากผู้ที่มีบทบาทเด่นและเป็นฝ่ายกระทำ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้มาเป็นผู้เรียนมีบทบาทเด่นและเป็นฝ่ายลงมือกระทำเองเพื่อ สร้างความรู้ ซึ่งตรงกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (แก้ไขเพิ่มเติมฉบับที่ 2 พ.ศ. 2545) ซึ่งกล่าวถึงแนวการจัดการศึกษาในมาตรา 22 ไว้ดังนี้

“การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ”

การสอนจึงเป็นกระบวนการที่เน้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการดำเนินการที่เกิดขึ้นนั้นเป็นไปอย่างมีการวางแผนหรือตั้งใจให้ เกิดขึ้นมิใช่การเกิดขึ้นตามยถากรรม ส่วนการเรียนการสอนอาจมีครูหรือไม่มีครูก็ได้ สมิทและราแกน (Smith & Ragan, 1999, p. 3) ได้แสดงภาพความสัมพันธ์ของคำที่มีการใช้มากที่สุดคือคำว่าการศึกษา

ทั้งการสอนและการเรียน การสอนก็เป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่อยูในการศึกษาด้วย ซึ่งคำว่าสอนและการเรียนการสอน มักเป็นคำที่ใช้แทนกัน แต่การสอนเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ที่จัดโดยผู้สอนเท่านั้นไม่สามารถจัดได้ ด้วยสื่ออื่น ๆ เช่น วัสดุทัศน โปรแกรมคอมพิวเตอร์หรือสื่ออื่น ๆ โดยไม่มีผู้สอนร่วมด้วย ซึ่งแตกต่างจาก การเรียนการสอนซึ่งไม่จำเป็นต้องมีผู้สอนก็ได้ ส่วนคำว่าการศึกษาเป็นการจัดการเรียนการสอน ที่มีจุดประสงค์ที่เฉพาะเจาะจงในการฝึกทักษะใดทักษะหนึ่งหรือประสบการณ์ในเรื่องใดเรื่องหนึ่งและ ต้องมีผู้สอนร่วมด้วย

จะเห็นว่าการออกแบบและการเรียนการสอนเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ที่ผ่านการพัฒนาการมา อย่างต่อเนื่อง ตามพัฒนาการและความเจริญก้าวหน้าของสังคม

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอน หมายถึง ความพึงพอใจ ความชอบใจ และความสนใจและเจตคติที่ดีของนักเรียนต่อผู้จัดการเรียนการสอนในรายวิชาหรือกิจกรรมนั้นๆ

## 2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบ

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมให้มีประสิทธิภาพ ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด คือ

1. การเลือกและนำเสนอเกม ผู้สอนต้องสร้างขึ้นให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของเนื้อหาสาระของการสอน ถ้านำเกมของผู้อื่นที่สร้าง ต้องนำมาปรับ ดัดแปลงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ซึ่งเกม

การศึกษามี 3 ประเภท คือ

- 1) เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม เป็นต้น
- 2) เกมแบบแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ เกมส่วนใหญ่จะเป็นเกมแบบนี้เพราะการแข่งขันช่วยให้การเล่นเพิ่มความสนุกสนาน
- 3) เกมจำลองสถานการณ์ เป็นเกมที่จำลองความเป็นจริง สถานการณ์จริง เกมแบบนี้มี 2 ลักษณะ คือ

3.1) การจำลองความเป็นจริงลงมาเล่นในกระดานหรือบอร์ด เช่น เกมเศรษฐี เกมมลภาวะ เกมแก้ปัญหาความขัดแย้ง เป็นต้น

3.2) การจำลองสถานการณ์และบทบาทให้เหมือนความเป็นจริง โดยผู้เล่นจะต้องลงไปเล่นจริง

สุชาติ แสนพิช (<http://researchers.in.th/block/Seampich/127>)

กล่าวว่า รูปแบบเกม ที่จะนำมาใช้ต้องคำนึงถึงจุดประสงค์การเรียนรู้เป็นหลัก ดังนี้

1. ความจำ ความคงทนในการจำชุดของเนื้อหา เช่น เกมแบบฝึกหัด เกมPuzzle เป็นต้น
2. ทักษะการกระทำ มีเรื่องของสถานการณ์และการกระทำ การเลียนแบบ เป็นเกมแบบ Simulation ต่างๆ เช่น เกมยิง เกมขับรถ เป็นต้น

3. ประยุกต์ ความคิดรวบยอดและกฎข้อบังคับต่างๆ และขั้นตอนวิธีการในการปฏิบัติมีเงื่อนไขในการกระทำ เช่น เกมกีฬา, Action

4. การตัดสินใจ การแก้ปัญหา เกมแบบเป็นเรื่องราว สามารถแสดงผลการกระทำได้ทันที (Real Time) เช่น เกมวางแผน เกมผจญภัย เกมเล่าเรื่องราวแล้วให้เลือก

5. การอยู่ร่วมกับสังคม เช่น เกมเกี่ยวกับการสื่อสาร เกมเล่าเรื่องแล้วให้เลือก เกมวางแผน

จึงสรุปได้ว่า การสอนโดยใช้เกมต้องเลือกใช้เกมหรือสร้างเกมให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ของการสอน เพื่อฝึกฝนทักษะ เพื่อเรียนรู้เนื้อหาสาระ หรือเพื่อเรียนรู้ความจริงของสถานการณ์ ผู้สอนต้องสังเกตให้ชัดเจนก่อนสร้างเกม หรือก่อนเลือกเกมผู้อื่นมาปรับใช้

2. การชี้แจงวิธีการเล่นและกติกาการเล่น ผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ชัดเจน กติกาการเล่นเป็นสิ่งที่สำคัญมากในการเล่น เพราะกติกานี้จะตั้งขึ้นเพื่อควบคุมให้การเล่นเป็นไปตามวัตถุประสงค์ และดูแลให้ผู้เล่นปฏิบัติตามกติกาของการเล่นอย่างเคร่งครัด

3. การเล่นเกม ก่อนการเล่น ผู้สอนควรจัดสถานที่ของการเล่นให้อยู่ในสภาพที่เอื้อ ต่อการเล่น การเล่นเกมควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอน และต้องคอยควบคุมเวลาในการเล่นขณะกำลังเล่น ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูล ที่จะประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่น

4. การอภิปรายหลังการเล่น ขั้นตอนนี้มีความสำคัญมาก หากขาดขั้นตอนนี้การเล่นก็คงไม่ใช่การสอน การอภิปรายหลังการเล่นควรมุ่งประเด็นไปตามจุดประสงค์ของการสอนเพื่ออะไร ซึ่งอาจแบ่งการอภิปรายผลหลังการเล่นตามจุดประสงค์ของการเล่นเกมได้ ดังนี้

1. เพื่อฝึกฝนเทคนิคหรือทักษะต่าง ๆ ที่ต้องการให้ผู้เรียน การอภิปรายควรมุ่งไปที่ทักษะนั้นๆ ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะนั้นเพียงใด ประสบความสำเร็จตามต้องการหรือไม่ และจะมีวิธีใดที่จะช่วยให้ประสบความสำเร็จมากขึ้น

2. เพื่อเรียนรู้เนื้อหาสาระจากเกม ควรอภิปรายในประเด็นที่ว่า ผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาสาระนั้นอย่างไร ได้ความเข้าใจมาจากเล่นเกมตรงส่วนใด

3. เพื่อเรียนรู้ความเป็นจริงของสถานการณ์ต่างๆ ควรอภิปรายในประเด็นว่า ผู้เรียนได้เรียนรู้ความจริงอะไรบ้าง การเรียนรู้นั้นได้มาจากไหน อย่างไร ผู้เรียนได้ตัดสินใจอะไรบ้าง ทำไมจึงตัดสินใจเช่นนั้น และการตัดสินใจให้ผลอย่างไร ผลนั้นบอกความจริงอะไร ผู้เรียนมีข้อสรุปอย่างไร เพราะอะไรจึงสรุปอย่างนั้น เป็นต้น

จึงกล่าวได้ว่าจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต่างกัน เกมที่ใช้ก็จะแตกต่างกันไปด้วย ดังนั้นการเลือกใช้และพัฒนาเกม จึงควรคำนึงถึงจุดประสงค์การเรียนรู้ควบคู่ไปกับรูปแบบเกมที่เหมาะสมเพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกไปพร้อมกับการเกิดการเรียนรู้

คณาภรณ์ รัศมีมารีย์ กล่าวว่า การเรียนการสอนโดยใช้เกมนี้ ต้องมีบทบาทของผู้สอน ผู้เรียน บรรยากาศการเรียนการสอน และสื่อ ดังนี้

#### การเตรียมบทบาทของผู้สอน

##### 1. ก่อนการใช้กิจกรรมเกม

- 1) ผู้สอนเตรียมเอกสารความรู้เกี่ยวกับเรื่องที่จะสอน
- 2) ผู้สอนศึกษาเกี่ยวกับวิธีการเล่นเกม
- 3) ผู้สอนเตรียมอุปกรณ์ต่าง ๆ เท่ากับจำนวนนักศึกษา

##### 2. ระหว่างการเล่น

- 1) ผู้สอนแจกเอกสารความรู้และเกม
- 2) ผู้สอนอธิบายกติกา และวิธีเล่นแก่ผู้เรียน
- 3) ให้กลุ่มผู้เรียนเล่นเกมในเวลาที่กำหนด

##### 3. หลังการใช้กิจกรรมเกม

- 1) ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกันสรุปเนื้อหาความรู้ที่ได้จากการเล่นเกม
- 2) ผู้สอนประเมินตนเองในการใช้เทคนิคเกม

#### การเตรียมบทบาทของผู้เรียน

- 1) ผู้สอนแบ่งกลุ่มของผู้เรียนให้สอดคล้องกับเกม
- 2) ผู้เรียนศึกษาเอกสารความรู้เกี่ยวกับเรื่องที่จะเรียน
- 3) ผู้เรียนศึกษากติกาและวิธีการเล่นเกม
- 4) ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายและสรุปเนื้อหาความรู้ที่ได้จากการเล่นเกม

#### บรรยากาศการเรียนการสอน

- 1) สถานที่ที่ใช้เล่นเกม ควรเป็นห้องที่สามารถจัดนักศึกษานั่งเป็นกลุ่มได้
- 2) การเรียนเน้นนักศึกษาเป็นศูนย์กลาง โดยผู้สอนเป็นเพียงผู้ชี้แนะ นิสิต นักศึกษาศึกษาเอกสารความรู้และเล่นเกม
- 3) ในขณะที่เล่นเกมเพื่อเป็นการผ่อนคลาย อาจเปิดเพลงเบา ๆ ได้

#### สื่อการเรียนรู้

- 1) เอกสารความรู้เกี่ยวกับเรื่องที่สอน (ใบงาน)
- 2) อุปกรณ์เกี่ยวกับเกม กติกา และวิธีเล่น

จึงกล่าวได้ว่า รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม เป็นวิธีการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด ช่วยให้บทเรียนน่าสนใจ และจูงใจผู้เรียนให้สนใจเรียนรู้เพิ่มขึ้น เกมอาจจำแนกเป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ประกอบ เช่น เกมไพ่ เกมบิงโก เกมอักษรไขว้ เกมกระดานต่าง ๆ เป็นต้น และ

เกมที่ไม่มีวัตถุประสงค์ประกอบ เช่น เกมทายปัญหา เกมใบ้คำ เกมสถานการณ์จำลอง เป็นต้น ผู้สอนจึงควรเลือกเกมมาใช้ให้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่สอน จุดประสงค์และวัยของผู้เรียน

### 3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ณัฐวราพร เปลี้นปราณ (2558: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวม อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้อพบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ นักเรียนมีความเข้าใจบทเรียนมากขึ้นเมื่อเรียนโดยใช้เกมประกอบ รองลงมาคือ นักเรียนชื่นชอบและในความร่วมมือกับครูสอนภาษาอังกฤษที่ให้เล่นเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และนักเรียนในกลุ่มให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรมเป็นอย่างดี

## บทที่ 3

### วิธีการดำเนินการ

การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโพธิ์ไทรพิทยาคาร โดยการใช้เกมประกอบการสอน มีลำดับขั้นตอนการศึกษาตามลำดับต่อไปนี้

1. กลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
3. การสร้างเครื่องมือในการศึกษา
4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

#### 1. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนโพธิ์ไทรพิทยาคาร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 29 ที่เรียนในรายวิชา อ23204 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โดยเลือกแบบเจาะจงจำนวน 37 คน

#### 2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แผนจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกมประกอบการสอนที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้น
2. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโพธิ์ไทรพิทยาคาร โดยการใช้เกมประกอบการสอน

#### 3. การสร้างเครื่องมือในการศึกษา

- 3.1 แผนจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกมประกอบการสอน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
  - 3.1.1 ศึกษาเอกสาร แนวคิดทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เกมภาษา งานวิจัยในประเทศ
  - 3.1.2 ศึกษาทฤษฎี หลักการ วิธีการ เนื้อหาคำศัพท์ที่จะใช้สอน ข้อเสนอแนะจากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างแผนการสอน และเทคนิควิธีการสอนภาษาอังกฤษโดยการใช้เกม
- 3.2 แบบสอบถามความพึงพอใจ  
เป็นแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโพธิ์ไทรพิทยาคาร โดยการใช้เกมประกอบการสอนซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้น
  - 3.2.1 ศึกษาการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยการใช้เกมประกอบการสอนจากหนังสือเทคนิควิจัยทางการศึกษา (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2549 : 179-191) วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์ และสังคมศาสตร์ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2550 : 106-111)
  - 3.2.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยการใช้เกมประกอบการสอน จำนวน 10 ข้อ ซึ่งแบบสอบถามเป็นแบบประมาณค่า (Rating Scales) ตามวิธีการของ ลิเคอร์ท (Likert) ลักษณะแบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจหรือไม่ของนักเรียนที่มีต่อเกมที่เล่น โดยกำหนดความคิดเห็น 5 ระดับ โดยกำหนดเกณฑ์ดังต่อไปนี้

5	หมายถึง	มีความพึงพอใจมากที่สุด
4	หมายถึง	มีความพึงพอใจมาก
3	หมายถึง	มีความพึงพอใจปานกลาง
2	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อย
1	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

เกณฑ์การแปลความหมายของระดับความพึงพอใจได้ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.51-5.00	หมายถึง	มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย 3.51-4.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจระดับมาก
คะแนนเฉลี่ย 2.51-3.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจระดับปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย 1.51-2.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจระดับน้อย
คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจระดับควรปรับปรุง

4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. คำนวณค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) โดยใช้สูตร ดังนี้

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

เมื่อ

$\bar{x}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
$\sum x$	แทน	ผลรวมความถี่ในการส่งงานทั้งหมด
N	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด

2. คำนวณค่าร้อยละ (Percentage) โดยใช้สูตร ดังนี้

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

เมื่อ

P	แทน	ร้อยละ
f	แทน	ความถี่ที่ต้องการแปลงเป็นร้อยละ
N	แทน	จำนวนข้อมูลทั้งหมด



#### บทที่ 4

#### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโพธิ์ไทรพิทยาคาร โดยการใช้เกมประกอบการสอน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 37 คน ได้ผลดังตารางที่ 1

**ตารางที่ 1** ตารางแสดงความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโพธิ์ไทรพิทยาคาร โดยการใช้เกมประกอบการสอน

ที่	รายการ	ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ )	แปลค่า
1	นักเรียนสนุกกับการเรียนมากขึ้น	4.49	มาก
2	กระตุ้นการคิดของนักเรียน	4.03	มาก
3	นักเรียนได้รับความรู้	3.90	มาก
4	นักเรียนได้ฝึกทักษะการฟังและพูด	4.23	มาก
5	นักเรียนได้ฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น	4.15	มาก
6	นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับผู้อื่น	4.15	มาก
7	นักเรียนได้ฝึกทักษะการวางแผน	3.82	มาก
8	นักเรียนได้ฝึกทักษะการแสดงออก	4.62	มากที่สุด
9	นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน	4.67	มากที่สุด
10	นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ	4.51	มากที่สุด
รวม		4.26	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่าค่าเฉลี่ยความพึงพอใจโดยรวมต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียน เท่ากับ 4.26 แปลผลได้ว่า นักเรียนมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก เมื่อพิจารณารายข้อ 3 อันดับแรก พบว่า มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ดังนี้ นักเรียนมีระดับความพึงพอใจต่อการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนมากที่สุด เท่ากับ 4.67 นักเรียนได้ฝึกทักษะการแสดงออก เท่ากับ 4.62 และนักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เท่ากับ 4.51

**ตารางที่ 2** ตารางแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมของนักเรียนต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโพธิ์ไทรพิทยาคาร โดยการใช้เกมประกอบการสอน

ที่	รายการ	ความถี่	ร้อยละ
1	มีความสุข สนุกสนาน	20	54.05
2	เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ดี	15	40.54
3	สร้างแรงกระตุ้นในการเรียน	11	29.73
4	มีความมั่นใจในการเรียนมากขึ้น	6	16.22
5	ได้ฝึกทักษะการฟัง การพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ	5	13.51

จากตารางที่ 2 ความคิดเห็นเพิ่มเติมของนักเรียนต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียน พบว่า นักเรียนมีความสุข สนุกสนาน คิดเป็นร้อยละ 54.05 นักเรียนคิดว่าเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ดี ร้อยละ 40.54 สร้างแรงกระตุ้นในการเรียน ร้อยละ 29.73 มีความมั่นใจในการเรียนมากขึ้น ร้อยละ 16.22 และได้ฝึกทักษะการฟัง การพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ ร้อยละ 12.82

## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้ามีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโพธิ์ไทรพิทยาคาร โดยการใช้เกมประกอบการสอน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนโพธิ์ไทรพิทยาคาร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 29 ที่เรียนในรายวิชา อ23204 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โดยเลือกแบบเจาะจงจำนวน 37 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน

#### สรุปผลการศึกษา

1. ศึกษาความพึงพอใจโดยรวมต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโพธิ์ไทรพิทยาคาร โดยการใช้เกมประกอบการสอน พบว่านักเรียนมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก

#### อภิปรายผลการศึกษา

ผลการศึกษาที่พบว่า ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจโดยรวมต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียน เท่ากับ 4.26 แปลผลได้ว่า นักเรียนมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก เมื่อพิจารณารายข้อ 3 อันดับแรก พบว่า มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ดังนี้ นักเรียนมีระดับความพึงพอใจต่อการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนมากที่สุด เท่ากับ 4.67 นักเรียนได้ฝึกทักษะการแสดงออก เท่ากับ 4.62 และนักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เท่ากับ 4.51 และเมื่อพิจารณาความคิดเห็นเพิ่มเติมของนักเรียนต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียน พบว่า นักเรียนมีความสุข สนุกสนาน คิดเป็นร้อยละ 54.05 นักเรียนคิดว่าเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ดี ร้อยละ 40.54 สร้างแรงกระตุ้นในการเรียน ร้อยละ 29.73 มีความมั่นใจในการเรียนมากขึ้น ร้อยละ 16.22 และได้ฝึกทักษะการฟัง การพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ ร้อยละ 12.82 สอดคล้องกับ ญัฐวราพร เปลี่ยนปราณ (2558: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวม อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้อพบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ นักเรียนมีความเข้าใจบทเรียนมากขึ้นเมื่อเรียนโดยใช้เกมประกอบ รองลงมาคือ นักเรียนชื่นชอบและในความร่วมมือกับครูสอนภาษาอังกฤษที่ให้เล่นเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และนักเรียนในกลุ่มให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรมเป็นอย่างดี

#### ปัญหาและอุปสรรคในการทำการวิจัย

1. ห้องเรียนมีขนาดเล็กเกินไปไม่เหมาะสำหรับการเล่นเกมบางเกม
2. นักเรียนส่งเสียงดังรบกวนการจัดการเรียนรู้ของห้องเรียนใกล้เคียงในขณะที่เล่นเกม
3. นักเรียนบางคนอายและให้ร่วมร่วมมือน้อย

### ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าต่อไป

1. ควรเลือกเกมที่เหมาะกับสถานที่และห้องเรียนของนักเรียน
2. ควรกำชับและตั้งเงื่อนไขกับนักเรียนให้เรื่องการส่งเสียงดังในระหว่างเล่นเกม
3. ครูควรกระตุ้นให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม ดูแลนักเรียนที่ต้องการดูแลอย่างใกล้ชิด

## บรรณานุกรม

- ชวณีย์ พงศาพิชฌม์, นพคุณ สุขสถาน, วิมล เหมือนคิด และ สุนทรี ศักดิ์ศรี (2551). ความพึงพอใจของ  
นักศึกษาต่อการเรียนการสอนแบบบูรณาการ : กรณีศึกษาวิชามนุษยสัมพันธ์. รายงานวิจัย  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
- พนมพร ปิยธรรมาภรณ์(2547). การศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็น  
สำคัญในโรงเรียนมัธยมศึกษา กลุ่มโรงเรียนกรมสามัญศึกษากรุงเทพมหานคร กลุ่มที่ 8.  
วิทยานิพนธ์ ครุศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาการบริหารการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราช  
ภัฏธนบุรี
- มณี โปธิเสน (2543). ความพึงพอใจของผู้ปกครองนักเรียนและบุคลากรในโรงเรียนต่อการจัดการศึกษา  
ของโรงเรียนโปธิเสนวิทยา อำเภอท่าบ่อ จังหวัดหนองคาย. การศึกษาค้นคว้าอิสระ  
การศึกษามหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ไศลทิพย์ จารุภูมิ. (2534). การศึกษาความพึงพอใจที่ได้รับจากละครโทรทัศน์. วิทยานิพนธ์ มหาบัณฑิต,  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สาโรช ไสยสมบัติ. (2534). ความพึงพอใจในการทำงานของครูอาจารย์โรงเรียน มัธยมศึกษาสังกัดกรม  
สามัญศึกษา จังหวัดร้อยเอ็ด. วิทยานิพนธ์การศึกษา มหาบัณฑิต สาขาการบริหารการศึกษา,  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทร์ วิโรฒ มหาสารคาม.
- สุมิตร โชควิทยา (2549).การศึกษาความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอน หลักสูตรประกาศ นียบัตร  
วิชาชีพ(ปวช.) ระบบเทียบโอนความรู้และประสบการณ์ วิทยาลัยสารพัดช่างสีพระยา ภาค  
เรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549. รายงานวิจัย วิทยาลัยสารพัดช่างสีพระยา
- เสกสรร ธรรมวงศ์. (2541). ความพึงพอใจของนักศึกษาผู้ใหญ่ ที่มีต่อการให้บริการด้านการเรียนการสอน  
สายสามัญระดับประถมศึกษา: ศึกษากรณีโรงเรียนผู้ใหญ่สตรีบางเขนทัศนสถานหญิงกลาง.  
วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- อมรรัตน์ เชาวลิต. (2541). ความพึงพอใจของนักศึกษาระดับบัณฑิตต่อระบบการ จัดบริการ สารสนเทศ  
ของสำนักหอสมุดมหาวิทยาลัยเกริก. วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัย  
รามคำแหง.

## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - สกุล	นางสาวศิริพร งอมสงัด
วัน เดือน ปี เกิด	1 ธันวาคม 2530
สถานที่เกิด	อำเภอโพธิ์ไทร จังหวัดอุบลราชธานี
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	146 หมู่ 2 ต.สารภี อ.โพธิ์ไทร จ.อุบลราชธานี
ตำแหน่งหน้าที่	ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนโพธิ์ไทรพิทยาคาร อำเภอโพธิ์ไทร จังหวัดอุบลราชธานี
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2557	จบการศึกษาระดับปริญญาโท สาขาบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี
พ.ศ. 2554	จบการศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ วิชาเอกภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี
พ.ศ. 2548	จบการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนโพธิ์ไทรพิทยาคาร อำเภอโพธิ์ไทร จังหวัดอุบลราชธานี
พ.ศ. 2545	จบการศึกษามัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านโสกชั้น อำเภอโพธิ์ไทร จังหวัดอุบลราชธานี
พ.ศ. 2542	จบการศึกษาระดับประถมศึกษา โรงเรียนบ้านโสกชั้น อำเภอโพธิ์ไทร จังหวัดอุบลราชธานี