

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคแห่งข้อมูลข่าวสาร (Information age) ความก้าวหน้าที่รวดเร็วของระบบเทคโนโลยี และสารสนเทศทำให้การติดต่อสื่อสารสามารถเชื่อมโยงถึงกันได้ทั่วโลกในเวลาอันรวดเร็วและไร้ขอบเขต ปริมาณของข้อมูลข่าวสารที่หมุนเวียนอยู่ในระบบมีจำนวนมหาศาลต่อวัน ภาษาทั้งในรูปของตัวอักษรและคำพูดจึงมีบทบาทสำคัญในการสื่อสารมากขึ้น ภาษาที่นำมาใช้เป็นที่กลางในการติดต่อสื่อสารที่แพร่หลายมากที่สุดภาษาหนึ่งคือ ภาษาอังกฤษ การรู้ภาษาอังกฤษจะเป็นปัจจัยสำคัญที่เอื้อต่อความเจริญและความก้าวหน้าของประเทศได้ ทุกประเทศทั่วโลกจึงจำเป็นต้องบรรจุการเรียนการสอนภาษาอังกฤษอยู่ในระบบการศึกษา เพราะประเทศที่ประชากรสามารถสื่อสารภาษาอังกฤษจะได้เปรียบกว่า (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2543 : 127) ประเทศไทยได้เล็งเห็นความสำคัญดังกล่าว ภาษาอังกฤษจึงได้รับการบรรจุเข้าไว้ในหลักสูตรทุกระดับการศึกษาในฐานะที่เป็นภาษาต่างประเทศ

ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้ได้ดีนั้น คำศัพท์เป็นองค์ประกอบหนึ่งซึ่งถือว่าเป็นหัวใจสำคัญของภาษา การที่ผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์มากและสามารถนำมาใช้ได้อย่างถูกต้องคล่องแคล่วย่อมช่วยให้การเรียนภาษาได้ผลดี (ดวงเดือน แสงชัย, 2539 : 118) ซึ่งความชำนาญหรือความคล่องในการใช้ภาษาเป็นผลของการมีความรู้คำศัพท์อย่างพอเพียงในสมอง หากผู้เรียนมีความรู้คำศัพท์หรือมีวงคำศัพท์แคบก็จะส่งผลให้เกิดปัญหาในการใช้ภาษา คือมีความสามารถในการใช้ภาษาต่ำ และจะทำให้การถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจ ไม่เป็นไปตามที่ต้องการหรือขาดประสิทธิภาพในการสื่อสาร (Judd, 1987. อ้างถึงใน ชิมมี อุปรา, 2541 : 15) ดังนั้นจะพบว่าผู้ที่เรียนภาษาได้ดีนั้น จะต้องมีความรู้เรื่องความหมายของคำศัพท์ที่กว้างขวางกว่าผู้อื่น นอกจากนั้นคำศัพท์ยังสามารถกำหนดความสามารถ ของผู้เรียนได้ว่ามีความรู้และความสามารถในการใช้ภาษามากน้อยเพียงใด โดยจะขึ้นอยู่กับจำนวนคำศัพท์ที่ผู้เรียนเข้าใจและใช้ได้อย่างถูกต้อง (ชัยวัฒน์ การีนศรี, 2539 : 9)

ปัญหาที่พบบ่อยในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะที่เกี่ยวกับการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียน คือ นักเรียนจำคำศัพท์ที่ตัวเองเรียนมาแล้วไม่ได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเวลาจะใช้คำในสถานการณ์ต่างๆ ไม่สามารถจะนึกคำนั้นๆ ได้ มีความยากลำบากในการหาคำที่ถูกต้องเพื่อบรรยายสิ่งที่ตนต้องการจะพูด มีปัญหาในการเข้าใจความหมายของสิ่งที่อ่านหรือสิ่งที่ได้ยิน

(กรมวิชาการ, 2539 : 2) ส่วนนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา จากการศึกษาพบว่า ภายหลังจากที่นักเรียนในระดับมัธยมศึกษา ได้เรียนภาษาอังกฤษในระยะหนึ่ง ผลปรากฏว่า นักเรียนส่วนมากฟังภาษาอังกฤษเกือบจะไม่รู้เรื่อง พูดภาษาอังกฤษได้น้อยหรือพูดไม่ได้เลย ความสามารถในการอ่าน และทำความเข้าใจเนื้อหาที่ตนอ่าน โดยฉับพลันทันทีที่อยู่ในเกณฑ์ต่ำ รู้คำศัพท์น้อย ไม่สามารถเขียนภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องพอควรแก่ระดับชั้น นับว่าเป็นการสิ้นเปลืองเวลาไปโดยได้ผลไม่คุ้มค่า (ทิพวัลย์ มาแสง, 2532 : 3) จะเห็นได้ว่า นักเรียนไทยในปัจจุบันส่วนใหญ่มีความรู้ด้านคำศัพท์ไม่เพียงพอจึงไม่สามารถสื่อสารเป็นภาษาอังกฤษได้ ดังนั้นปัญหาด้านคำศัพท์จึงเป็นปัญหาที่สำคัญที่สุด ที่ผู้สอนจำเป็นต้องให้ความสำคัญต่อความรู้ด้านคำศัพท์ของผู้เรียน (นาตยา หิรัญสถิตย์พร, 2537 : 50-59)

จากรายงานผลการประเมินคุณภาพการศึกษาระดับชาติด้านการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (GAT) ประจำปีการศึกษา 2545 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ของสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษานครสวรรค์ เขต 3 พบว่า คะแนนเฉลี่ยวิชาภาษาอังกฤษ ได้ 22.079 คะแนน จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน คิดเป็นคะแนนเฉลี่ย ร้อยละ 55.198 จำนวนนักเรียนที่อยู่ในเกณฑ์ปรับปรุง ร้อยละ 18.00 จำนวนนักเรียนที่อยู่ในเกณฑ์พอใช้ ร้อยละ 60.20 และจำนวนนักเรียนที่อยู่ในเกณฑ์ดี ร้อยละ 21.80 และในปีการศึกษา 2546 ผลการประเมินคุณภาพการศึกษาระดับชาติด้านการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (GAT) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนชุมชนบ้านหัวพลวง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา นครสวรรค์ เขต 3 พบว่า คะแนนเฉลี่ยวิชาภาษาอังกฤษ ด้านความรู้ทางภาษา ได้คะแนนเฉลี่ย 6.677 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นคะแนนเฉลี่ย ร้อยละ 33.387 ด้านทักษะการสื่อสาร ได้คะแนนเฉลี่ย 6.581 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นคะแนนเฉลี่ย ร้อยละ 32.903 จำนวนนักเรียนที่อยู่ในเกณฑ์ปรับปรุง ร้อยละ 51.613 จำนวนนักเรียนที่อยู่ในเกณฑ์พอใช้ ร้อยละ 48.387 และจำนวนนักเรียนที่อยู่ในเกณฑ์ดี ไม่มี (สำนักทดสอบและประเมินผลการศึกษา, 2548 : 1) ส่วนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในปีการศึกษา 2547 ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนบ้านหัวพลวงในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ร้อยละ 59.18 และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ร้อยละ 60.92 จะเห็นได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในปีการศึกษาที่ผ่านมายังไม่เป็นที่น่าพอใจ ดังนั้นในปีการศึกษา 2548 ครูผู้สอนจึงต้องการให้นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นเป็นร้อยละ 75

สาเหตุที่ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษต่ำ เนื่องจากนักเรียนขาดความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ นักเรียนไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ ไม่สามารถนำ คำศัพท์ไปใช้ในการติดต่อสื่อสารได้ และขาดการฝึกทักษะการนำคำศัพท์ไปใช้ ทั้งนี้สืบเนื่อง

จากการที่นักเรียนขาดความสนใจในการเรียนรู้ นักเรียนรู้สึกว่าการเรียนไม่สนุก ไม่เข้าใจ เพราะครูส่วนมากมักจะสอนคำศัพท์เน้นการบันทึกท่องจำ การสอนจะเน้นตัวครูเป็นสำคัญ นักเรียนต้องปฏิบัติตามคำสั่งครู จึงทำให้นักเรียนมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ (กรมวิชาการ. 2545 : 2)

จากปัญหาดังกล่าว จึงมีผู้คิดค้นวิธีสอนคำศัพท์ให้มีประสิทธิภาพด้วยวิธีต่าง ๆ มากมาย วิธีหนึ่งที่นิยมใช้สอนคำศัพท์ คือ การนำเกมมาใช้ในการสอนคำศัพท์ เนื่องจากเกมเป็นวิธีสอนวิธีหนึ่งที่มีส่วนช่วยในการฝึกภาษาอังกฤษเป็นอย่างมาก ทำให้บรรยากาศในห้องเรียนเป็นไปตามธรรมชาติ ผู้เรียนจะเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้อย่างรวดเร็ว เกมจะกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนทำให้เข้าใจภาษาได้ดีขึ้น นอกจากนี้ เกมยังช่วยให้ผู้เรียน รู้สึกว่าการเรียนภาษาอังกฤษเป็นการเรียนที่สามารถให้ความสุข (Burt and Krashen. 1982 : 266) ช่วยให้อารมณ์ในห้องเรียนเป็นไปด้วยความเข้าใจสนุกสนาน รวมทั้งยังช่วยให้นักเรียน เกิดเจตคติที่ดีต่อวิชาที่เรียนอีกด้วย (สุมิตรา อังวัฒนกุล. 2540 : 116) การที่เกมทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพ เนื่องจากเกมเป็นสิ่งที่กระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความใฝ่เรียนรู้ (Avedon. 1971 : 315-321) และต้องการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยไม่ต้องบังคับ (Richard Amato. 1996 : 192 -199) ผู้เรียนได้ผ่อนคลาย ทำให้ความตึงเครียดในการเรียนลดน้อยลงและ สืบว่ากำลังเรียนอยู่ในห้องเรียน (Schultz. 1988 อ้างถึงใน อังคณา ดิศรี. 2547 : 4)

ปัจจัยหนึ่งที่มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ได้แก่ เจตคติที่มีต่อวิชาที่เรียน ดังเช่นงานวิจัยของ สิริลักษณ์ เฟื่องกาญจน์ (2531) พบว่า เจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนโดยมีเกมประกอบสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยไม่มีเกมประกอบ ส่วนงานวิจัยของ ไอริน สิงห์ดา (2544) พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีเจตคติต่อการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในระดับดี โดยมีเจตคติที่ดีต่อด้านเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษมากที่สุด และงานวิจัยของ สุภัทธา ทวีศรี (2545) พบว่า นักเรียนมีเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีเจตคติที่ดีต่อด้านครูผู้สอนภาษาอังกฤษมากที่สุด ส่วนแสงเดือน ทวีสิน (2539) ได้สรุปไว้ว่า เจตคติเป็นสิ่งสำคัญเพราะเป็นพื้นฐานในการกำหนดทิศทางของพฤติกรรมมนุษย์ว่าจะไปในทิศทางบวกหรือลบ และปัจจัยที่ก่อให้เกิดเจตคติมีหลายปัจจัยแต่ที่สำคัญได้แก่ ประสบการณ์บางอย่างที่ประทับใจมากทั้งในด้านดีและด้านไม่ดี ดังนั้นถ้าเรานำวิธีการสอนที่สามารถสร้างประสบการณ์ให้ผู้เรียนเกิดความประทับใจในทางบวกก็จะสามารถทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาที่เรียน

จากการศึกษาผลงานการวิจัยเกี่ยวกับการสอนโดยใช้เกม ในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เช่น ผลงานการวิจัยของ สงศรี สาริบุตร (2541) บังอร โกศลปริญญาพันธ์ (2543) และ เพ็ญศิริ แสนศิลป์ (2545) แล้วเห็นว่า การสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการสอนที่ทำให้ผู้เรียน

มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงขึ้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาเรื่อง ผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และเจตคติต่อวิชา ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงการเรียนการสอน ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

### จุดมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดจุดมุ่งหมายของการวิจัยไว้ดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม
2. เพื่อเปรียบเทียบจำนวนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 กับเกณฑ์จำนวนร้อยละ 80
3. เพื่อเปรียบเทียบเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม

### ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยเรื่องการศึกษาผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตการวิจัยไว้ดังนี้

#### ขอบเขตด้านเนื้อหาและระยะเวลา

##### เนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

1. คำศัพท์ที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยคัดเลือกคำศัพท์จากคลังคำในหนังสือหลักสูตรภาษาอังกฤษ พุทธศักราช 2539, คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 , หนังสือ Heinemann Children's Games และ หนังสือ Primary Vocabulary Box ประกอบด้วย คำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ 16 คำ, ห้องต่างๆในบ้านของใช้ และ เครื่องเรือน 25 คำ, ส่วนต่างๆของร่างกาย 10 คำ, คำกริยา 10 คำ, ร้านค้าและสินค้า 26 คำ, เสื้อผ้า 10 คำ, สถานที่ 19 คำ รวมคำศัพท์ทั้งหมด 116 คำ
2. การศึกษาครั้งนี้มุ่งเฉพาะการเรียนรู้คำศัพท์ด้านการสะกดคำ, ความหมายของคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคในลักษณะของการสื่อความหมายได้ถูกต้อง

### ระยะเวลา

ระยะเวลาในการวิจัยครั้งนี้ ใช้เวลาในการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2548 เป็นเวลา 4 สัปดาห์ ๆ ละ 3 ชั่วโมง รวมระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง 12 ชั่วโมง

### ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

#### ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา อำเภอท่าตะโก จังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 9 โรงเรียน จำนวน 264 คน

#### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนบ้านหัวพลวง อำเภอท่าตะโก จังหวัดนครสวรรค์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2548 จำนวน 1 ห้อง จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling)

### ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรที่ศึกษาในการวิจัยครั้งนี้ มีดังนี้

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การสอนโดยใช้เกม
2. ตัวแปรตาม มี 2 ตัวแปร คือ
  - 2.1 ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
  - 2.2 เจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ

### นิยามศัพท์เฉพาะ

**ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์** หมายถึง ความสามารถในการสะกดคำศัพท์ แปลความหมาย และนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคในลักษณะของการสื่อความหมายได้ถูกต้อง ซึ่งสามารถวัดได้จากคะแนนในการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

**เกม** หมายถึง กิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่มีการออกแบบให้ผู้เรียนมีโอกาสแข่งขันกัน ซึ่งอาจเป็นการแข่งขันเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่ม โดยเล่นตามกฎเกณฑ์ กติกาที่กำหนดเพื่อให้ถึงจุดหมายของเกมที่ตั้งไว้

**การสอนโดยใช้เกม** หมายถึง การสอนภาษาอังกฤษตามลำดับขั้น ประกอบด้วย ขั้นเสนอเนื้อหา ขั้นการฝึกปฏิบัติ และขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยในขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร จะนำเกมมาประกอบในการสอน เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกการสะกดคำศัพท์ แปลความหมาย และนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยค ขณะที่เล่นเกม โดยเกมที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้

เป็นเกมทางภาษาที่ใช้สำหรับฝึกทักษะคำศัพท์ของ Maria Toth (1995), Jill Hadfield (2001), Perter Watcyn-Jones (2002), Caroline Nixon and Michael Tomlinson (2003) และ เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2536)

**คำศัพท์ภาษาอังกฤษ** หมายถึง คำศัพท์จำนวน 116 คำ ที่คัดเลือกจากคลังคำในหนังสือ หลักสูตรภาษาอังกฤษ พุทธศักราช 2539, คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 , หนังสือ Heinemann Children's Games และ หนังสือ Primary Vocabulary Box เป็นคำศัพท์เกี่ยวกับ อาชีพ, ห้องต่างๆในบ้าน ของใช้ และ เครื่องเรือน, ส่วนต่างๆของร่างกาย, คำกริยา, ร้านค้าและสินค้า, เสื้อผ้า และ สถานที่

**เจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ** หมายถึง ความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชา ภาษาอังกฤษ ในด้านเนื้อหาวิชา กิจกรรมการเรียนการสอน บรรยากาศในห้องเรียนและ ด้านความจำเป็นและความสำคัญของวิชาภาษาอังกฤษ

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ในการวิจัยครั้งนี้ คาดว่าจะเกิดประโยชน์ดังนี้

1. ได้แผนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งจะทำให้นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงขึ้น และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ
2. เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น
3. เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการนำเกมไปใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษและนำไปใช้เป็นประโยชน์ในการศึกษาวิชาอื่นๆ ต่อไป