



การเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสื่อสาร
และแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอน
โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกม

วัลภา ศรีสุข

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ปีการศึกษา 2553



การเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสื่อสาร
และแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอน
โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกม



วัลภา ศรีสุข

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ
มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี
ปีการศึกษา 2553
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี อนุมัติวิทยานิพนธ์เรื่องการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสื่อสารและแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกม เสนอโดย นางวัลภา ศรีสุข เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ

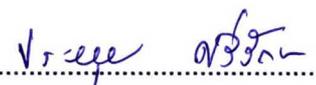
.....รองอธิการบดีฝ่ายวิจัยและบัณฑิตศึกษา

(นายตระกูล จันทสุนทร)

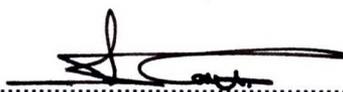
วันที่ 15 เดือน ตุลาคม พ.ศ.2553

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุเทพ อ่อนใส)

.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประทุม ศรีรักษา)

.....กรรมการ
(ดร. ทรงศรี ตุ่นทอง)

.....กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ
(ดร. สันติ แสงสุก)

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสื่อสารและแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกม
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประทุม ศรีรักษา ดร.ทรงศรี ตุ่นทอง
ชื่อนักศึกษา	วัลภา ศรีสุข
สาขาวิชา	การสอนวิชาภาษาอังกฤษ
ปีการศึกษา	2553

บทคัดย่อ

247178

ในการวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกม 2) เปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนธรรมโชติศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 50 คน ได้จากการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) นักเรียนที่มีคะแนนวิชาภาษาอังกฤษในการสอบเข้าเรียนต่อระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ใกล้เคียงกัน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 25 คน ต่อมาสุ่มอย่างง่ายโดยการจับสลากสุ่มวิธีสอนเข้ากลุ่ม ได้กลุ่มทดลองที่ 1 สอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติ กลุ่มทดลองที่ 2 สอนโดยใช้เกม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติและแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ และ 3) แบบวัดแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ มีค่าความเชื่อมั่น 0.909 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (mean) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation) และการทดสอบที (t-test)

ผลการศึกษาพบว่า

1. ความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติและการสอนโดยใช้เกม ไม่แตกต่างกัน
2. แรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติและการสอนโดยใช้เกม ไม่แตกต่างกัน

Thesis Title	A Comparison between Communicative Speaking Ability and Motivation in English Learning of Mathayomsuksa 4 Students Taught by Using Role - Play Activities and by Using Games
Thesis Advisors	Assist. Prof. Dr. Pratoom Sriruksa Dr. Songsri Toonthong
Name	Walapa Srisook
Concentration	English Language Teaching
Academic Year	2010

ABSTRACT

247178

This research aimed to compare 1) the English communicative speaking ability; and 2) motivation in English learning of Mathayomsuksa 4 students taught by using role – play activities and by using games.

The sample group obtained by purposive sampling consisted of 50 students of Thammachotesuksalai School, Suphan Buri Province, in the first semester of the 2010 academic year. The students' English scores in the entrance test to Mathayomsuksa 4 were almost equal. The sample was divided into two groups of 25 each. They were selected by simple random sampling and divided into the first experimental group taught by using role – play activities and the second experimental group taught by using games. The research instruments comprised 1) learning management plans taught by using role – play activities and by using games; 2) the English communicative speaking ability test; and 3) a questionnaire on motivation in English learning with a reliability of 0.909.

The data were statistically analyzed for mean (\bar{x}), standard deviation (S.D.), and independent samples t – test.

The findings revealed that:

1. There was no statistically significant difference between the English communicative speaking ability of Mathayomsuksa 4 students taught by using role – play activities and by using games.

2. There was no statistically significant difference between the motivation in English learning of both groups.

ประกาศคุณูปการ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จได้ด้วยดีด้วยความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจากที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประทุม ศรีรักษา ประธานกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ดร.ทรงศรี ตุ่นทอง กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ซึ่งท่านได้ให้คำแนะนำปรึกษาอันเป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัยด้วยความเอาใจใส่อย่างดียิ่งตลอดมา ผู้วิจัยซาบซึ้งในความกรุณาจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุเทพ อ่อนใสว ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปราโมทย์ จันทรเรือง ประธานสาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ดร.สันติ แสงสุข ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดหนองสะเดา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 3 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ทำนอง เจริญรูป ผู้เชี่ยวชาญที่ให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบเครื่องมือ ให้ข้อเสนอแนะ ในการปรับปรุงแก้ไขและประเมินความถูกต้องของเครื่องมือต่างๆ จนเสร็จสิ้นสมบูรณ์ ขอขอบพระคุณคณาจารย์มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรีทุกท่านที่ได้กล่าวนามไว้ ที่ได้ให้ความรู้ ข้อคิดเห็น ข้อเสนอแนะต่างๆ และเป็นกำลังใจในการทำวิทยานิพนธ์ จนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จเรียบร้อย ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณไว้ ณ ที่นี้ด้วยความเคารพอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ผู้ให้กำเนิด สามีและบุตรที่เป็นกำลังใจ และให้ความช่วยเหลือด้านต่างๆ เป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการประชอบ หลีหนูกุล คณะครูและนักเรียนโรงเรียนธรรมโชติศึกษาลัย ที่สนับสนุนงานวิจัยนี้จนสำเร็จลุล่วงได้ตามวัตถุประสงค์

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบแต่ผู้มีพระคุณทุกท่านด้วยความซาบซึ้งและสำนึกในพระคุณตลอดมา

วัลภา ศรีสุข

สารบัญ

	หน้า
หน้าอำนวยการ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
ประกาศคุณูปการ	ง
สารบัญ	จ
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญภาพ	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ความมุ่งหมายในการวิจัย.....	5
ความสำคัญของการวิจัย.....	6
ขอบเขตของการวิจัย	6
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
กรอบความคิดในการวิจัย.....	8
สมมุติฐานการวิจัย.....	10
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	11
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551	
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ.....	12
ความสำคัญของการเรียนภาษาต่างประเทศ.....	12
สาระและมาตรฐานการเรียนรู้.....	13
คุณภาพผู้เรียนที่จบชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย.....	14
การสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ.....	16
ความหมายของกิจกรรมบทบาทสมมติ.....	17
องค์ประกอบของกิจกรรมบทบาทสมมติ.....	17
เทคนิคการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ.....	18
ขั้นตอนของกิจกรรมบทบาทสมมติ.....	23
บทบาทของครูในการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ.....	28

บทที่ 2 (ต่อ)

หน้า

ประโยชน์ของการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ.....	29
การสอนโดยใช้เกม.....	31
ความหมายของเกม.....	31
จุดมุ่งหมายในการใช้เกมประกอบการสอน.....	32
องค์ประกอบสำคัญของวิธีสอนโดยใช้เกม.....	33
ลักษณะของเกมประกอบการสอน.....	34
ประเภทของเกมในการสอนภาษา.....	35
หลักวิธีนำเกมมาใช้ประกอบการสอน.....	36
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน.....	37
ประโยชน์ของเกมในการสอนภาษา.....	39
ความสามารถในการพูดสื่อสาร.....	41
ความหมายของการพูดสื่อสาร.....	41
ความหมายของความสามารถในการพูดสื่อสาร.....	41
องค์ประกอบของการพูดสื่อสาร.....	42
หลักในการสอนพูดสื่อสาร.....	43
กิจกรรมในการสอนพูดสื่อสาร.....	45
ระดับความสามารถในการพูดสื่อสาร.....	46
การวัดและการประเมินผลการพูดสื่อสาร.....	48
องค์ประกอบของการประเมินความสามารถในการพูดสื่อสาร.....	51
เกณฑ์การวัดและการประเมินความสามารถในการพูดสื่อสาร.....	52
แรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ.....	55
ความหมายของแรงจูงใจในการเรียน.....	55
ประเภทของแรงจูงใจ.....	55
แรงจูงใจในการเรียนภาษาต่างประเทศ.....	57
การสร้างแรงจูงใจในการเรียน.....	59
พฤติกรรมของผู้เรียนที่มีแรงจูงใจต่ำและแรงจูงใจสูง.....	61
ประโยชน์ของแรงจูงใจในการเรียน.....	62
การวัดแรงจูงใจในการเรียน.....	62
เครื่องมือวัดแรงจูงใจในการเรียน.....	63
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ.....	66
งานวิจัยในประเทศ.....	66

	หน้า
บทที่ 2 (ต่อ)	
งานวิจัยต่างประเทศ.....	67
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนโดยใช้เกม.....	68
งานวิจัยในประเทศ.....	68
งานวิจัยต่างประเทศ.....	70
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจในการเรียน.....	70
งานวิจัยในประเทศ.....	70
งานวิจัยต่างประเทศ.....	71
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	73
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	73
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล.....	73
ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ.....	74
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	84
การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	86
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	89
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	89
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	89
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	89
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	96
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	96
สมมุติฐานการวิจัย.....	96
ขอบเขตของการวิจัย.....	96
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล.....	97
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	97
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	98
สรุปผลการวิจัย.....	98
อภิปรายผล.....	98
ข้อเสนอแนะ.....	101

	หน้า
บรรณานุกรม.....	103
ภาคผนวก.....	111
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ.....	112
ภาคผนวก ข หนังสือขอความร่วมมือ.....	114
ภาคผนวก ค แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ.....	122
ภาคผนวก ง แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม.....	190
ภาคผนวก จ แบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4.....	262
ภาคผนวก ฉ แบบวัดแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ.....	268
ภาคผนวก ช ผลการวิเคราะห์เครื่องมือ.....	273
ภาคผนวก ซ ผลคะแนนความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ.....	293
ประวัติผู้ทำวิทยานิพนธ์.....	296

สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 ผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-Net) วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุพรรณบุรี เขต 3 ปีการศึกษา 2551	3
ตาราง 2 ผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-Net) วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุพรรณบุรี เขต 3 ปีการศึกษา 2551	3
ตาราง 3 ความสอดคล้องของบทเรียน จุดประสงค์การเรียนรู้ และมาตรฐาน การเรียนรู้.....	74
ตาราง 4 ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติ และ เกมการใช้.....	76
ตาราง 5 เกณฑ์การประเมินให้คะแนนความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ...	81
ตาราง 6 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรม บทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกม ในภาพรวม.....	90
ตาราง 7 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ เรื่อง Health ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอน โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกม.....	90
ตาราง 8 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ เรื่อง Eating out ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอน โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกม.....	91
ตาราง 9 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ เรื่อง Directions ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอน โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกม.....	91
ตาราง 10 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ เรื่อง Shopping ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอน โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกม.....	92
ตาราง 11 ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติ กับการสอนโดยใช้เกม.....	92

ญ

หน้า

ตาราง 12	ผลการวิเคราะห์แรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติ กับการสอนโดยใช้เกมจำแนกรายข้อ.....	93
ตาราง 13	ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติ.....	274
ตาราง 14	ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกม.....	278
ตาราง 15	ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อแบบทดสอบ วัดความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ.....	282
ตาราง 16	ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อแบบวัดแรงจูงใจ ในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ.....	288

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	9
ภาพ 2 แบบแผนการวิจัย.....	84