

การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
โดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม โรงเรียนขอนแก่นวิเทศศึกษา
A Study of Learning Achievement on Art for 4th
Grade Students at Khon Kaen Vithes Suksa Bilingual School
by a Game-Based Teaching Approach

ชมนาด อุปชิตกุล¹
Chommanad U-pachitkul

¹ นักศึกษาหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม โรงเรียนขอนแก่นวิเทศศึกษา หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องทัศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์ ระหว่างกลุ่มที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกมและกลุ่มที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบปกติและความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องทัศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์ สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนขอนแก่นวิเทศศึกษา จำนวน 25 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบง่าย ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 4 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองประกอบไปด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ รูปแบบการสอนแบบเกม แบบทดสอบหลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนการสอนรูปแบบการสอนแบบเกม การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ โดยการทดสอบค่าเฉลี่ยใช้ t-test แบบ Independent

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์การเรียนวิชาศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งมาจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ทัศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์ ทั้งหมด 4 แบบทดสอบ ปรากฏว่าคือ กลุ่มทดลอง ซึ่งเป็นนักเรียนที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 และการประเมินผลความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนการสอนรูปแบบการสอนแบบเกม กลุ่มทดลองจำนวน 25 คน ที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม สรุปได้ดังต่อไปนี้ ด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.8 ผลรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ด้านกิจกรรมการเรียนการสอนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.8 ผลรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ด้านผู้เรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.7 ผลรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก และด้านคุณภาพของมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.8 ดังนั้นผลรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก

คำสำคัญ : ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาศิลปะ รูปแบบการสอนแบบเกม รูปแบบการสอนแบบปกติ

Abstract

The research was aimed at studying learning achievement on art for 4th grade students at Khon Kaen Vithes Suksa Bilingual School by a game-based teaching approach which was used in the learning unit 1 on Visual Elements and Communication Design to study two groups: the student group using the game-based teaching approach and the other learning by traditional teaching methods. The research aimed to study student satisfaction on the learning unit 1 management for 4th grade students by using game-based teaching. The samples used in the study were 50 4th grade students at Khon Kaen Vithes Suksa Bilingual School, who came from simple random sampling. The duration of the study was 4 weeks. Tools used for experiment were a lesson plan, a game-based teaching approach, post-tests, and a student satisfaction survey on the games based teaching approach. Data were analyzed using statistical methods. Tests of sample means relied on the independent samples t test. The study results showed students' learning achievement on art as follows. After doing 4 post-tests of the learning unit 1, 4th grade students in the experimental group using game-based teaching achieved significantly higher scores than those in the control group at the 0.01 level. According to student satisfaction evaluation on game-based teaching from the experimental group of 25 people, it could be concluded that the mean score on contents was 4.8 in which most people rated satisfaction as "very good". The mean score on instruction was 4.8 Most people were very satisfied.

The mean score on students was 4.8 with overall satisfaction rated as “very good”. The mean score on quality was 4.8 Therefore, most students were very satisfied.

Keyword: Study the effectiveness. Game-Based Teaching Approach. Learning by traditional teaching methods. Studying learning achievement on art. Student satisfaction.

บทนำ

การจัดการศึกษา ต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข โดยกำหนดให้จัดการศึกษายึดผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนสำคัญที่สุด รวมทั้งกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพของตนเองเพื่อให้สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2551 ที่ให้มีการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์และประยุกต์ความรู้เพื่อนำมาใช้ป้องกันและแก้ปัญหา นอกจากนั้น ยังมุ่งพัฒนาการศึกษาไทยให้เป็นรากฐานการพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนอีกด้วย ดังนั้นการจัดการเรียนรู้อาจจะสำเร็จได้นั้น ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงประเด็นต่างๆ เช่น การจัดกิจกรรมให้มีความน่าสนใจ การเน้นความต้องการของผู้เรียนเป็นหลัก การพัฒนาคุณภาพชีวิตของนักเรียน การจัดกิจกรรมให้น่าสนใจไม่ทำให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อหน่ายในการเรียน ให้ความเมตตากรุณาแก่ผู้เรียน การท้าทายให้ผู้เรียนอยากรู้ การตระหนักถึงเวลาเหมาะสมที่ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ การสร้างบรรยากาศหรือสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ปฏิบัติจริง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

การพัฒนารูปแบบการสอนแบบเกม น่าจะเป็นหนทางหนึ่งซึ่งเป็นกุศโลบายที่จะสร้างความสนใจในการเรียนรู้ การศึกษาค้นคว้าเพิ่มพูนการอ่าน เพราะคาดหวัง

ที่จะได้รับชัยชนะจากเกมการเรียนรู้การสอนนั่นเอง และการเรียนการสอนแบบเดิมนั้น อาจทำให้ผู้เรียนมีความรู้สึกความเบื่อหน่ายในการเรียน จึงจำเป็นต้องทำให้ผู้เรียนมีการแสวงหาการสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนแบบใหม่เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้สึกน่าเรียนเพิ่มมากยิ่งขึ้น เพราะคุณภาพและสิ่งที่แปลกไปจากปกติ ซึ่งนักเรียนยังไม่เคยสัมผัส จะนำไปสู่ผลที่แปลกใหม่ ไม่มีขีดจำกัด จึงไม่มีขอบเขตหรือเกณฑ์มาตรฐานจากภายนอกมาเป็นตัวตัดสินคุณภาพของงานนักเรียน จะเป็นการทำงานด้วยความอิสระ ปราศจากความกังวล และทุ่มเทความสนใจในการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ (อำนวย พันธุ์บุญ, 2549)

(อำนวย พันธุ์บุญ, 2549) ได้กล่าวว่า เกมที่นำมาใช้การสอนส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า “เกมการศึกษา” เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์มุ่งให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ผู้สอนอาจจะมีการนำเกมที่เล่นกันเพื่อความบันเทิงเป็นสำคัญมาใช้สอน โดยนำมาเพิ่มขั้นตอนสำคัญคือการวิเคราะห์อภิปรายเพื่อการเรียนรู้ได้วิธีสอนโดยใช้เกม และเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้ประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน จะช่วยกระตุ้นให้เกิดแรงกระตุ้นในชั้นเรียนมากขึ้น

จากการเรียนการสอนวิชาศิลปะ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนขอนแก่นวิทยายน ได้พบปัญหาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน นักเรียนไม่ค่อยมีความตื่นตัวในการเรียน เนื่องจากวิชาศิลปะมักจะถูกจัดให้เป็นวิชาที่เรียนในช่วงบ่าย นักเรียนมีความเหนื่อยล้าจากการเรียนช่วงเช้า และเมื่อสอดแทรกทฤษฎีเข้าไปในการสอน นักเรียนจะเกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย จึงเห็นได้ว่ากิจกรรมการเรียนอาจจะยังไม่สามารถกระตุ้นความสนใจ และนักเรียนยังขาดในเรื่องของความกล้าแสดงออกที่จะแสดงความคิดเห็นและตอบคำถามในชั้นเรียน รวมไปถึงการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มกับเพื่อนร่วมห้องอีกด้วย จากสาเหตุดังกล่าว จึงส่งผลให้การเรียนรู้ของนักเรียนในภาคเรียนที่ผ่านมา อยู่ในระดับต่ำถึงปานกลาง คะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 50-70% และนอกจากนั้น นักเรียนยังขาดความรู้ในเรื่องของทฤษฎีอีกด้วย

และจากเหตุผลดังกล่าว จึงนำมาสู่การศึกษาและพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกมในวิชาศิลปะ โดยการเลือกเกมเพื่อนำมาใช้ประกอบการสอนทำได้หลายวิธี ผู้สอนอาจเป็นผู้สร้างเกมขึ้นมาให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของเนื้อหา หรืออาจนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้นมาแล้ว มาปรับเปลี่ยน พัฒนาให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ตรงกับความต้องการของตน แล้วนำไปใช้สอนเลยก็ได้ ทิศนา แหมมณี (2547) โดยคาดว่ารูปแบบดังกล่าว น่าจะสามารถยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรวมถึงความพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการสอนรูปแบบเกม ซึ่งจะเป็นการดำเนินงานที่สอดคล้องกับแนวทางการปฏิรูปการเรียนรู้ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ อีกทั้งสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาคนและสังคมที่มีคุณภาพ นอกจากนี้ ยังเป็นงานวิจัยในลักษณะบูรณาการ ทั้งนี้เพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงและพัฒนาสู่วงการการศึกษาต่อไป ให้เกิดผลในทางปฏิบัติและเพื่อเตรียมเยาวชนของชาติ ให้มีความรู้ความสามารถได้มาตรฐานสูงขึ้น เหมาะสมกับความต้องการของสังคมในยุคโลกาภิวัตน์ โดยมีเป้าหมายหลักของการปฏิรูปการศึกษา คือ การเรียนการสอนมีคุณภาพและมาตรฐานในระดับสากล ภายในปี 2550 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

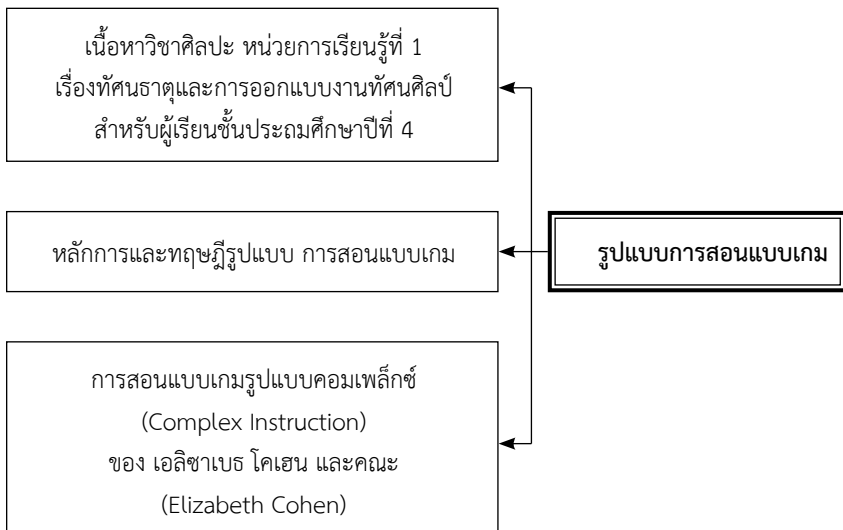
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการสอนแบบเกม วิชาศิลปะ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องทัศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์ สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาศิลปะ วิชาศิลปะ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องทัศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์ สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างกลุ่มที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม และกลุ่มที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนปกติ
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาศิลปะ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องทัศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์ สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม

ขอบเขตของการวิจัย

กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนขอนแก่นวิทยายน จังหวัดขอนแก่น ซึ่งศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557

กรอบแนวคิดงานวิจัย



ภาพประกอบที่ 1 กรอบความคิดการวิจัย

วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ เป็นการศึกษาวิจัย แบบทดลอง (Research and development) เพื่อพัฒนารูปแบบการสอนแบบเกมวิชาศิลปะ และศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาศิลปะ ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาศิลปะ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนขอนแก่นวิทยุศึกษา จังหวัดขอนแก่น ซึ่งศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557

กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนขอนแก่นวิทยุศึกษา จังหวัดขอนแก่น จำนวน 50 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบง่าย (Simple Random Sampling) โดยแบ่งเป็นกลุ่มควบคุม 25 คน และกลุ่มทดลอง 25 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ทศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
 - แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การวาดภาพพลุดลายต่างๆ
 - แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานจากรูปร่างทรง
 - แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง สีเส้นแสนสวย
 - แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การออกแบบงานทัศนศิลป์
2. รูปแบบการสอนแบบเกม
3. แบบทดสอบหลังเรียนของผู้เรียน
4. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน

วิธีการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำแผนการสอนที่ใช้รูปแบบการสอนเกมไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลอง และใช้รูปแบบการสอนแบบปกติกับกลุ่มควบคุม โดยสอนด้วยตนเองทั้งสองกลุ่ม หลังจากสอนครบจำนวน 1 หน่วยการเรียนรู้ ซึ่งมีทั้งหมด 4 แผนการจัดการเรียนรู้แล้ว จึงนำแบบทดสอบหลังเรียนที่ได้ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว

นำมาให้ทั้งสองกลุ่มได้ทำการทดสอบแล้วนำผลสัมฤทธิ์ที่ได้มาเปรียบเทียบกับ จากนั้นผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนวิชาศิลปะสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม

การวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ทำการทดลองแล้ว จึงได้นำข้อมูลมาประมวลผลตามระเบียบวิธีทางสถิติ โดยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล มีดังนี้

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องทัศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์ จากแบบทดสอบ หลังเรียน โดยใช้สูตร t-test แบบ Independent ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่ม ควบคุม

ประเมินค่าความพึงพอใจ 5 ระดับ (Rating Scale)

สรุปผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยสามารถสรุปผลได้ดังนี้

1. ในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องทัศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์ คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์การเรียน วิชาศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งมาจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน ทั้งหมด 4 แบบทดสอบ ปรากฏว่าเป็น กลุ่มทดลอง ซึ่งเป็นนักเรียนที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มควบคุม ซึ่งเป็นนักเรียนที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบปกติ โดยมีค่า t-test เท่ากับ 8.889* และสูงกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

2. ผลการประเมินผลความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มทดลอง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 25 คน ที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ทัศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์ สรุปได้ดังต่อไปนี้ ด้านเนื้อหาามีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.8 ผลรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน

มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ผลรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ด้านผู้เรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ผลรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก และด้านคุณภาพของมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ ดังนั้นผลรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย ในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยการทำการทดสอบ t-test พบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนเกมมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบปกติ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ และสอดคล้องกับการผลการวิจัยของ กัญญาภัทร ศุภสาร (2556) ที่ได้ทำการศึกษาคำศัพท์ Dictionary เฮฮาเพื่อส่งเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 4 สี่ 7 แผนกศิลป์ พบว่า การใช้เกมแข่งขันเปิด dictionary หรือ เกม “Dictionary เฮฮา” ในการสอนภาษาอังกฤษนั้น พบว่าสามารถช่วยแก้ปัญหาในการเรียนคำศัพท์ และพัฒนาการรู้คำศัพท์ได้จริง เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีโอกาสเรียนรู้แบบผ่อนคลาย เนื่องจากการเรียนคำศัพท์ในรูปแบบเดิมๆ ซ้ำๆ ผู้เรียนก็อาจเกิดความเบื่อ ส่งผลให้ผู้เรียนไม่สนใจจะเรียนคำศัพท์ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้ อีกทั้งการใช้กิจกรรมเกมที่มีการแข่งขันเป็นทีม ยังส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เป็นการเสริมสร้างคุณธรรมให้กับผู้เรียนนอกจากการได้รับความสนุกสนานและบรรยากาศในการเรียนรู้ที่ดี ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์กับการสอนทักษะอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นการพูดหรือการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำกิจกรรมเกม Dictionary เฮฮา มาใช้สอนคำศัพท์เพื่อส่งเสริมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้เกิดการพัฒนาการรู้คำศัพท์ของผู้เรียนให้ดีขึ้น และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ประสงค์ อุทัย* และคณะ ประสงค์ อุทัย*และคณะ (2554) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในทางการเรียนและความชอบจากการสอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ : ในวิชาพื้นฐานคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ผลการวิจัยพบว่า ผลจากการสอนโดยใช้เกม ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ อยากเรียนมากกว่าการสอบแบบปกติและส่งผลถึงการเรียนมากกว่าการสอนแบบปกติและส่งผลถึงการเรียนรู้ ปีที่ ๘ ฉบับที่ ๑ มกราคม-มิถุนายน ๒๕๕๙

ด้านผลสัมฤทธิ์ในการเรียนการสอนความสอดแทรกเกมเข้าไป

จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ข้อสังเกตในการใช้เกมศิลปะในชั้นสอนนั้น เกมทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนตลอดเวลา มีความสนใจในการเรียน ไม่เกิดความเบื่อหน่าย เนื่องจากมีกิจกรรมการเรียนที่สนุกสนาน อีกทั้งเป็นวิธีการที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนที่ขาดความมั่นใจ ไม่กล้าแสดงออก ไม่กล้าทำงานร่วมกัน เป็นกลุ่มกับผู้อื่น การสอนโดยใช้รูปแบบการสอนเกมทำให้นักเรียนมีความกล้าแสดงออก กล้าคิดและกล้าที่จะตัดสินใจ ซึ่งลักษณะเช่นนี้มีส่วนช่วยให้ผลสัมฤทธิ์การเรียนวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ของนักเรียนดีขึ้นมาก ดังที่ ทอแรนซ์ (1964) ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่ส่งเสริมและพัฒนาให้เกิดขึ้นได้โดยฝึกคิดหาคำตอบ และแก้ปัญหาได้หลายวิธี หรือยอมรับและรับฟังคำตอบแปลกๆ ของนักเรียน และเกมศิลปะจะสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนได้ ซึ่งตรงกับการอธิบายลักษณะเกมของกิลแมน (ทัศนฯ เขมมณี, 2543) ที่ว่า เกมเป็นสื่อที่ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียน เพราะต้องการที่จะเอาชนะ หรือให้ถึงจุดหมาย ซึ่งบางครั้งอาจช่วยลดเวลาในการเรียนรู้ความเป็นจริง และต้องการความชำนาญ ทั้งยังส่งผลอีกมากมายในด้านความสามารถของแต่ละบุคคล

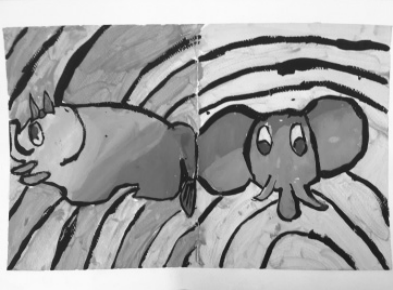


ภาพประกอบที่ 2 บรรยากาศในการสอนรูปแบบการสอนแบบเกม นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ตารางภาพที่ 1 ตารางเปรียบเทียบผลงานนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

กลุ่มทดลอง	กลุ่มควบคุม
 ภาพประกอบที่ 3 ผลงานนักเรียนกลุ่มทดลอง จากตัวอย่างผลงานของนักเรียนกลุ่มทดลอง ซึ่งเป็นผลงานในหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องสีเส้นแสนสวย จากภาพ นักเรียนได้มีการใช้สีโทนเดียว แต่มีการระบายแบบไล่โทนสี จากเหลือง ส้ม ไปถึงสีแดง ชมพู แสดงว่านักเรียนมีความเข้าใจในการระบายสีไล่เฉดสีที่ถูกต้อง และใช้สีในโทนเดียวกัน มีการระบายเป็นระเบียบเรียบร้อย ตามช่องที่แบ่งไว้ โดยรวมแล้วผลงานอยู่ในระดับดีมาก มีความเข้าใจในการใช้สีโทนเดียว การระบายสีที่ไล่ระดับ รวมไปถึงมีความสะอาดเรียบร้อย และยังสามารถอธิบายผลงานของตนเองได้อีกด้วย	 ภาพประกอบที่ 4 ผลงานนักเรียนกลุ่มควบคุม จากตัวอย่างผลงานของนักเรียนกลุ่มควบคุม ซึ่งเป็นผลงานในหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องสีเส้นแสนสวย จากภาพ นักเรียนได้มีการใช้สีหลากหลาย ซึ่งจากคำสังคือระบุว่าให้นักเรียนใช้เพียงสีโทนเดียว สีที่ผิดจากกลุ่มอื่นคือสีเขียวที่แทรกเข้ามา การระบายสีเป็นกลุ่มๆ โดยไม่ได้ระบายแยกตามช่องที่ร่างไว้ ไม่มีการระบายไล่เฉดสี โดยรวมแล้วผลงานอยู่ในระดับที่ควรปรับปรุง นักเรียนยังขาดความเข้าใจในการใช้สี รวมไปถึงผลงานขาดความสะอาดเรียบร้อย นักเรียนสามารถอธิบายผลงานตนเองได้ แต่ขาดความถูกต้องในเรื่องของโทนสี และยังขาดความมั่นใจ

ตารางภาพที่ 2 ตารางเปรียบเทียบผลงานนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม (ต่อ)

กลุ่มทดลอง	กลุ่มควบคุม
 ภาพประกอบที่ 5 ผลงานนักเรียนกลุ่มทดลอง จากตัวอย่างผลงานของนักเรียนกลุ่มทดลอง ซึ่งเป็นผลงานในหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องการออกแบบงานทัศนศิลป์ ซึ่งคำสั่งคือให้นักเรียนออกแบบงานทัศนศิลป์ โดยเน้นการจัดองค์ประกอบของภาพให้เกิดความสมดุล การใช้สีที่ทำให้ภาพน่าสนใจ ซึ่งจากภาพนี้นักเรียนได้มีการจัดองค์ประกอบภาพได้เกิดความสมดุลทั้งสองฝั่ง ขนาดของจุดเด่นเท่ากัน แต่มีการนำเอาสีที่ตัดกันมาเล่น ระบายสลับช่อง และไล่สีหน้าทึบตรงตัวสัตว์จากเทาเข้มไปเทาอ่อน โดยสรุปแล้ว ภาพนี้มีการจัดองค์ประกอบภาพที่ดีและถูกต้อง ตามหลักความสมดุล มีการใช้สีที่น่าสนใจ ความเรียบร้อยของภาพ และมีความสะอาด ภาพนี้จึงอยู่ในระดับดีมาก	 ภาพประกอบที่ 6 ผลงานนักเรียนกลุ่มควบคุม จากตัวอย่างผลงานของนักเรียนกลุ่มควบคุม ซึ่งเป็นผลงานในหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องการออกแบบงานทัศนศิลป์ ซึ่งคำสั่งคือให้นักเรียนออกแบบงานทัศนศิลป์ โดยเน้นการจัดองค์ประกอบของภาพให้เกิดความสมดุล การใช้สีที่ทำให้ภาพน่าสนใจเช่นเดียวกับคำสั่งของกลุ่มควบคุม จากภาพ นักเรียนขาดการจัดองค์ประกอบภาพให้เกิดความสมดุล สังเกตว่าทางฝั่งขวาของภาพจะหนักกว่าทางฝั่งซ้าย สีที่ระบายไม่เท่ากัน ทำให้ภาพดูยังไม่เสร็จสมบูรณ์ จุดเด่นยังไม่ชัดเจน โดยสรุปแล้ว ภาพนี้ยังขาดการจัดองค์ประกอบที่สมบูรณ์ ไม่มีความสมดุล การระบายสียังไม่เรียบร้อยสวยงาม ภาพนี้จึงอยู่ในระดับควรปรับปรุง

จากตารางข้างต้น เป็นเพียงตัวอย่างผลงานนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ซึ่งนำมาเปรียบเทียบกันแล้ว พบว่าผลงานของกลุ่มทดลองมีคะแนนอยู่ใน

ระดับดีมากถึงดีเป็นส่วนใหญ่ แตกต่างจากกลุ่มควบคุมที่มีคะแนนอยู่ในระดับปานกลางถึงควรปรับปรุง ผลงานของกลุ่มทดลองมีความสมบูรณ์ในเรื่องการจัดองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ การเลือกใช้สี การระบายสีรวมไปถึงความสะอาดของผลงาน นักเรียนกลุ่มทดลองมีความเข้าใจในเนื้อหาการเรียนมากกว่า สามารถอธิบายผลงานของตนเองได้ โดยสรุปแล้วผลงานนักเรียนกลุ่มทดลองมีระดับคะแนนที่มากกว่ากลุ่มควบคุม

ดังนั้นในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ หลังจากให้นักเรียนได้เล่นเกมกิจกรรมประกอบการสอนวิชาศิลปะ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ช่วยฝึกให้นักเรียนได้พัฒนาความสามารถของตนเองเป็นอย่างดี เกิดความรู้และความเข้าใจในเนื้อหาการเรียนมากขึ้น นักเรียนเกิดความสนุกสนานกับการเล่นเกม ทำให้เกิดการพัฒนาความสามารถของตนเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอีกด้วย

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. จากผลการวิจัยพบว่า ในการจัดการเรียนการสอนรูปแบบการสอนแบบเกม มีผลช่วยในการส่งเสริมและกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ดังนั้นผู้สอนควรที่จะเพิ่มกิจกรรมที่เสริมในด้านความคิดสร้างสรรค์ทางด้านศิลปะเข้ามาอีก
2. มีการเสริมการจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับวิชาอื่นๆในด้านเนื้อหาวิชา โดยคำนึงถึงความสามารถ ความต้องการ และเหมาะสมกับวัยของนักเรียน
3. ในการจัดการเรียนการสอนรูปแบบการสอนแบบเกม อาจจะมีชุดเกมการศึกษา ที่ประกอบไปด้วยสื่อการเรียนการสอน อุปกรณ์สำหรับการเล่นเกม คู่มือที่ใช้โดยเฉพาะตามเนื้อหาแต่ละเรื่อง เพื่อให้ง่ายต่อการนำไปใช้ในห้องเรียนอื่นๆ และสามารถนำไปใช้ได้ทั้งในและนอกเวลาเรียน
4. จากการทดลองสอนที่ใช้รูปแบบการสอนแบบเกมนั้น นักเรียนสนใจสนุกสนานในขณะที่เรียนเป็นอย่างมาก อาจจะมีการเพิ่มกิจกรรมอื่นเข้ามา เช่น กิจกรรมเพลง กิจกรรมบทบาทสมมติ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้และยังช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนอีกด้วย

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ในการทำวิจัยครั้งต่อไป อาจจะเพิ่มในเรื่องของการนำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ หรือมิติสัมพันธ์เข้ามาในการทำกิจกรรมการเรียนการสอน รูปแบบการสอนแบบเกม เพื่อให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชัดเจนมากยิ่งขึ้น
2. ใช้ระยะเวลาในการวิจัยเพิ่มมากขึ้น อาจจะเป็นทั้งภาคการเรียน เพื่อที่จะได้ผลการวิจัยที่ละเอียดมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กัญญาภัทร ศุภสาร. (2556). การใช้เกมส์ Dictionary เฮฮาเพื่อส่งเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 4 สี่ 7 แผนกศิลป์. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรบัณฑิต สาขาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏ เชียงใหม่.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ
- คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติสำนักนายกรัฐมนตรี. (2542). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ กรุงเทพมหานคร. เมื่อ 10 พฤศจิกายน 2558, จาก <https://www.mwit.ac.th/~person/01-Statutes/NationalEducation.pdf>
- ทิตนา แหมมณี. (2545). รูปแบบการเรียนการสอนทางเลือกที่หลากหลาย. กรุงเทพฯ : ด้านสุทธาการพิมพ์.
- ทิตนา แหมมณี. (2547). ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ: ด้านสุทธาการพิมพ์.
- ประสงค์ อุทัย และคณะ. (2554). การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในทางการเรียนและความชอบจาก การสอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ ในวิชาพื้นฐานคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ. เมื่อ 20 พฤศจิกายน 2558, จาก<http://www.ejournal.su.ac.th/upload/348.pdf>.
- วีระ มั่นวานิช. (2539). เทคนิคและทักษะการสอนเกม. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.