

การเปรียบเทียบความสามารถในการจำคำศัพท์และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลงประกอบกับเกมประกอบ

A Comparison of Vocabularies Memorized Ability and Attitude

Towards English Learning of Prathomsuksa 4 Students

Taught by Songs and Games

ธีมาพร สลุงสุข (Teemaporn Salungsuk)* ดร.ทรงศรี ตุ่นทอง (Dr.Songsri Toonthong)**

ดร.ประทุม ศรีรักษา (Dr.Pratoom Sriraksa)***

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนกับหลังเรียนโดยใช้เพลงและเกมประกอบการสอน และศึกษาเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลงประกอบการสอนกับเกมประกอบการสอน ผลการศึกษาพบว่า 1) ความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลงและเกมประกอบการสอนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) เจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลงประกอบการสอนกับที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน ไม่แตกต่างกัน

ABSTRACT

This research was aimed to compare: 1) ability in memorizing vocabularies of Prathomsuksa 4 students pre-and post study intervened by songs and grams and 2) the attitude towards English learning of Prathomsuksa 4 students after the implementation of songs and games.

Results

1. The ability in memorizing vocabularies of Prathomsuksa 4 students was higher after the implementation of songs and grams at a .05 level of statistical significance.
2. The attitude towards learning English of Prathomsuksa 4 students using songs and games was not different.

คำสำคัญ: ความสามารถในการจำ การสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม การสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เพลง

Key Words: ability in memorizing vocabularies, implementation of games, implementation of songs

*นิสิต หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

**อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

***ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อาจารย์พิเศษ ประจำคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

บทนำ

ในสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากภาษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก ช่วยให้เกิดความเข้าใจในความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่าง ๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้น กระทรวงศึกษาธิการตระหนักถึงความสำคัญและปัญหาของการพัฒนาความสามารถทางภาษาอังกฤษของเด็กไทยจึงได้จัดให้มีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาและได้มอบหมายให้กรมวิชาการพัฒนาหลักสูตรภาษาอังกฤษพุทธศักราช 2551 ขึ้นโดยกำหนดจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนมีความสามารถทางภาษาอังกฤษในระดับที่สามารถจะติดต่อสื่อสารได้ มีความรู้ความเข้าใจสารสนเทศ ตลอดจนสามารถคัดเลือกสารสนเทศต่าง ๆ มาก่อให้เกิดประโยชน์แก่การพัฒนาความรู้ความคิดของตนในบริบทโลกได้ อันจะนำไปสู่การพัฒนาประเทศในที่สุด (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษากระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

การเรียนการสอนภาษาอังกฤษสิ่งสำคัญที่สุดคือ คำศัพท์ที่ใช้ในการศึกษา เพราะถ้าหากผู้เรียนไม่มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์หรือไม่เข้าใจคำศัพท์แล้วก็จะทำให้ไม่สามารถเข้าใจเนื้อหาที่อ่านซึ่งจะส่งผลต่อการเรียนทักษะในด้านอื่น ๆ ด้วย เพราะคำศัพท์เป็นส่วนสำคัญในการสื่อสาร จากการศึกษาวิธีการสอนเพื่อพัฒนาคำศัพท์พบว่ามีหลายวิธี แต่วิธีที่ได้ทำให้เด็กเกิดการพัฒนาและจำคำศัพท์ ได้แก่ เพลงกับเกม ประกอบการสอน สะท้อนได้จากผลการวิจัยของ จันทรเพ็ญ(2550) ศึกษาผลการใช้เกมเพื่อเป็นกิจกรรมเสริมในการพัฒนาในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชาวเขาชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า การจัดกิจกรรมเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทำให้

การเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนมีการพัฒนาขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนมีความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมเสริมในการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมอยู่ในระดับสูงซึ่งสอดคล้องกับ ฟลาวเวอร์ส (Flowers, 1998) ได้ทำการวิจัยศึกษาค้นคว้าวิธีการจำคำศัพท์ของเด็ก โดยใช้เพลงและเปรียบเทียบระหว่างคำศัพท์ที่คัดเลือกมาเฉพาะจากบทเพลงกับคำศัพท์ปกติทั่วไป เด็กจะจำอย่างไรได้ดีกว่ากัน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนเกรด 1 จำนวน 42 คนเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบบันทึกคำศัพท์ และแบบสัมภาษณ์ ผลการวิจัยพบว่าเด็กสามารถเรียนรู้วิธีการจำคำศัพท์โดยผ่านสื่อเพลงได้อย่างดีและเด็กสามารถจำคำศัพท์ที่คัดมาจากเพลงได้เร็วกว่าคำศัพท์ปกติ จากทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple intelligence) ของ การ์ดเนอร์ (Gardner, 1998) กล่าวว่าความสามารถทางด้านดนตรีนั้น จัดว่าเป็นความสามารถทางสติปัญญาด้านหนึ่งของมนุษย์เราสามารถนำไปใช้เพื่อช่วยส่งเสริมและพัฒนาความสามารถทางปัญญาการเรียนรู้ด้านอื่นๆ ทั้งนี้เพลงและดนตรีช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ เพราะผู้เรียนได้เรียนอย่างเพลิดเพลินสนุกสนานและไม่ตึงเครียด ซึ่งจากการศึกษาวิธีการพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์ พบว่าทั้งเกมและเพลงสามารถนำมาใช้พัฒนาได้ แต่ยังไม่มีการวิจัยใดที่ให้ข้อสรุปว่าเพลงกับเกมวิธีการใดใช้ในการพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์ได้ดีกว่ากัน ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการจำคำศัพท์ที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลงและเกมประกอบการสอนซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษซึ่งจะส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษให้สูงขึ้นต่อไป นอกจากนี้ยังเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์สำหรับครูผู้สอนต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้เพลงประกอบการสอน

2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจำ คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน

3. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจำ คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ ได้รับการสอนโดยใช้เพลงประกอบการสอนกับเกม ประกอบการสอน

4. เพื่อเปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างการสอนโดยใช้เพลง ประกอบการสอนกับเกมประกอบการสอน

วิธีการวิจัย

ประชากร เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 กลุ่มโรงเรียนวิทยศึกษามือง ใหม่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระบุรี เขต 2 จำนวน 10 โรงเรียน รวม 11 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 185 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 2 ห้องเรียน ซึ่งได้มาจากการสุ่ม 2 ขั้นตอนดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 การเลือกโรงเรียนโดยใช้การสุ่มอย่างง่าย ได้ โรงเรียนชุมชนวัดบารุงธรรม สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาสระบุรี เขต 2 โดยวิธีการจับสลาก จำนวน 2 ห้อง ห้องเรียนละ 20 คน รวมทั้งสิ้น 40 คน ขั้นตอนที่ 2 เลือกวิธีสอนให้กับนักเรียนทั้ง 2 ห้องโดยใช้ วิธีการสุ่มอย่างง่ายโดยวิธีจับสลาก ได้กลุ่มนักเรียนที่สอน โดยใช้เพลงประกอบการสอนจำนวน 20 คน กับกลุ่ม นักเรียนที่สอนโดยใช้เกมประกอบการสอน จำนวน 20 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

1.1 ตัวแปรต้น ได้แก่

1.1.1 วิธีสอนโดยใช้เพลงประกอบการ สอน

1.1.2 วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน

1.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

1.2.1 ความสามารถในการจำ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

1.2.2 เจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้นำเนื้อหาเนื้อหา ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 โดยเน้น จัดการเรียนรู้คำศัพท์ที่สอน โดยใช้เพลงกับเกม โดยคัดเลือกเนื้อหาคำศัพท์ให้มีความ สอดคล้องกับวัย ระดับชั้น และตัวชี้วัด ในแต่ละหน่วยการ เรียนรู้ภาษาอังกฤษในรายวิชาภาษาอังกฤษ อ 14102 ที่มี เนื้อหาสอดคล้องกับหลักสูตร การเรียนการสอน โดย ศึกษาแนวคิดและเนื้อหาตามศึกษาหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) พุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษา สาระและ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กระทรวงศึกษาธิการ (2551) เพื่อจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอนโดยใช้เพลงและเกม ประกอบการสอน โดยจัดกระบวนการเรียนรู้ในแต่ละขั้น ของการสอน คือ (1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (2) ขั้น ดำเนินการสอน (3) ขั้นสรุป และได้กำหนดเนื้อหาที่ เหมาะสมกับการสอนนักเรียน จำนวน 6 เรื่อง ได้แก่ Parts of body, Colors, Family Tree, Months, Names of things และ Names of animals

ผลการวิจัย

ศึกษาวิจัยในครั้งนี้ เป็นการเปรียบเทียบ ความสามารถในการจำคำศัพท์และเจตคติต่อการเรียน วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ ได้รับการสอนโดยใช้เพลงประกอบการสอนกับเกม ประกอบการสอน ซึ่งปรากฏผลดังนี้

1. ความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดย ใช้เพลงประกอบการสอนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดย ใช้เกมประกอบการสอน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังจากได้รับการสอนโดยใช้เพลงกับเกมประกอบการสอน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. เจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างการสอนโดยใช้เพลงกับการสอนโดยใช้เกมไม่แตกต่างกัน

อภิปรายและสรุปผลการวิจัย

1. ความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลงประกอบการสอนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1

ได้ตั้งไว้ ที่เป็นเช่นนี้เพราะการสอนด้วยเพลง สามารถทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าการเรียนมีความหมาย น่าสนใจ น่าสนุก ย่ำสิ่งที่เรียนไปแล้ว เช่น แบบประโยค คำศัพท์ หรือการออกเสียงให้ผู้เรียนจำได้ดียิ่งขึ้น ผู้เรียนได้ฝึกการออกเสียงมากขึ้นโดยไม่เกิดความเบื่อหน่าย เช่น เสียงสระ พยัญชนะ เสียงเชื่อมคำ เชื่อมประโยค และจังหวะส่งผลให้การเรียนการสอนแต่ละครั้งไม่เบื่อแล้ว ยังเป็นกิจกรรมที่จะช่วยให้เด็กเกิดความพอใจ สนุกสนาน และจดจำเรื่องราวต่าง ๆ ได้รวดเร็ว แม่นยำเป็นเวลานาน จากข้อสรุปของผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับผลการวิจัยของ อังนริย์ (2552) ได้ศึกษาการใช้กิจกรรมเพลงที่มีเนื้อเรื่องเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านคำศัพท์และทักษะการฟัง พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นระดับต้น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษหลัก พบว่า ความรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนสูงขึ้นหลังการเรียน โดยใช้กิจกรรมเพลงที่มีเนื้อเรื่อง ทักษะการฟัง พูดภาษาอังกฤษอยู่ในระดับดี

2. ความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 ที่เป็นเช่นนี้เพราะการใช้เกมประกอบการสอน เพราะเกมการสอนมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ของเด็ก

โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำเกมการสอนมาใช้ในการเรียนรู้และฝึกทักษะทางภาษาจะช่วยให้การเรียนรู้เกิดความสนุกสนานและสามารถ

สร้างความเข้าใจในการเรียนรู้ได้ง่ายและรวดเร็ว ช่วยทำให้นักเรียนสามารถนำมาประยุกต์ในการสอนคำศัพท์เพื่อให้เกิดความสนุกสนานในบทเรียน และยังสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและเกมคำศัพท์เป็นกิจกรรมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ให้นักเรียนเกิดความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้ดียิ่งขึ้นซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สำเนา (2547) ศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบ

การสอนที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่าการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้สูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนมีเจตคติต่อการสอนโดยใช้เกมอยู่ในระดับดี

3. ความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังจากได้รับการสอนโดยใช้เพลงกับเกมประกอบการสอนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 3 ที่เป็นเช่นนี้เพราะว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เพลงและเกมเป็นวิธีหนึ่งที่จะช่วยให้นักเรียนให้ความสนใจเรียนมากขึ้นคือการใช้เพลงประกอบการสอนเพราะบทเพลงจะช่วยให้ นักเรียนได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินและมีทัศนคติที่ดีต่อบทเรียน คนตรีเพลงมีความสำคัญต่อการเรียนรู้อย่างมากช่วยให้เกิดความรู้ความเข้าใจ และช่วยในการจดจำบทเรียนได้นานและในส่วนของการใช้เกมจะ ช่วยพัฒนาทักษะทางการเรียนของเด็ก ๆ เป็นการทบทวนวิชาที่เรียนไปแล้ว เป็นการเพิ่มพูนทักษะที่ดีแก่ผู้เล่นทีละน้อยด้วยตัวของตนเอง และช่วยเสริมการสอนของครูให้น่าสนใจยิ่งขึ้น และช่วยแก้ไขปัญหาการเรียนการสอนที่น่าเบื่อ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จันทร์เพ็ญ (2550) ศึกษาผลการใช้เกมเพื่อเป็นกิจกรรมเสริมในการพัฒนาในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชาวเขาชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า การจัดกิจกรรมเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทำให้

การเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนมีการพัฒนาขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนมีความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมเสริมในการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมอยู่ในระดับสูง

4. เจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างการสอนโดยใช้เพลงกับการสอนโดยใช้เกมไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 4 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากนักเรียนเจตคติที่ดีต่อการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เพลงและใช้เกม ทำให้นักเรียนสามารถจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ประภัสสร (2552) ได้พัฒนาชุดการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการฟัง การพูด ภาษาอังกฤษโดยใช้เพลงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ชุดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 89.49/83.24 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 70/70 และมีความพึงพอใจเป็นอย่างยิ่งอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. จากการวิจัยพบว่าเปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลงประกอบการสอนกับเกมประกอบการสอน มีผลที่ดีและสูงขึ้น ดังนั้นครูผู้สอนสามารถนำวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เพลงและเกมได้อย่างต่อเนื่องกับหน่วยการเรียนรู้ในสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศและในสาระการเรียนรู้อื่นๆ
2. ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เพลงและเกมประกอบการสอน ครูผู้สอนควรศึกษารูปแบบ ขั้นตอน หลักการ และเป้าหมายให้ชัดเจนก่อน รวมทั้งพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหาเวลา สื่อการเรียนรู้ แหล่งการเรียนรู้ว่าสอดคล้องมากน้อยเพียงใดและสามารถที่จะนำไปบูรณาการให้เข้ากับเนื้อหาวิชาใดได้อีกบ้าง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพกับนักเรียน
3. ครูผู้สอนควรดูในเรื่องของการแบ่งกลุ่มของนักเรียนโดยเน้นให้แต่ละกลุ่มละความสามารถ รวมทั้งส่งเสริมให้นักเรียนอ่อนได้มีบทบาทและมีส่วนร่วมใน

กิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

4. ครูผู้สอน ผู้บริหาร และผู้เกี่ยวข้องกับการศึกษา ควรสนับสนุนให้จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เพลง และเกมประกอบการสอน เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ทำให้การเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนดีขึ้นและเพื่อตอบสนองต่อแนวทางการจัดการศึกษาของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ. 2545 รวมทั้ง สนองแผนนโยบายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบความจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนกับกิจกรรมรูปแบบอื่นๆ เช่น การนำเพลงเข้ามาสู่ขบวนการทางภาษาในแบบผสมผสาน (Immersion) และแบบวลีต่อวลี (Phrase-by-Phrase) เพื่อหาวิธีการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย
2. ควรมีการวิจัยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เพลงและเกมประกอบการสอนในเนื้อหาวิชาอื่นๆ หรือในระดับชั้นต่างๆ เพื่อศึกษาว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เพลงและเกมประกอบการสอนนั้นเหมาะสมกับวิชาหรือเหมาะสมกับระดับชั้นต่างๆ มากน้อยเพียงใด

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้ จัดทำขึ้นเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจำคำศัพท์และเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลงประกอบการสอนกับเกมประกอบการสอน วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จได้ด้วยความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจาก ดร.ทรงศรี ตุ่นทอง ประธานกรรมการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประทุม ศรีรักษา กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ท่านทั้งสองกรุณาให้คำแนะนำ ข้อเสนอแนะทุกขั้นตอนของการจัดทำวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ต้นจนเสร็จสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณ ดร.เนติ เกลียววาเรศ ดร.ทรงศรี ตุ่นทอง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประทุม ศรีรักษา ดร.ศิริพร วงษ์จันทร์ ดร.กัลยา สุวรรณกานี ที่ได้กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญในการพิจารณาตรวจแก้เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ขอขอบพระคุณ ผู้บริหาร คณะครู โรงเรียนชุมชนวัดบารุงธรรม ที่ได้ให้ความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นอย่างดี และทุกท่านที่ได้กล่าวนามที่ทำให้กำลังใจงานวิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอขอบคุณ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาภาษาอังกฤษทุกท่านที่เป็นกำลังใจและคอยให้ความช่วยเหลือด้วยดีตลอดมา

ความสำเร็จของวิทยานิพนธ์เล่มนี้เกิดขึ้นได้ด้วยความกรุณา รวมทั้งกำลังใจที่ได้รับจากบุคคลหลายฝ่าย และกำลังใจที่มีค่าสูงสุดคือ ครอบครัวและญาติพี่น้อง คุณค่าและประโยชน์ที่เกิดจากวิทยานิพนธ์เล่มนี้ ผู้วิจัยขอมอบเพื่อบูชาแด่ ครอบครัว ญาติพี่น้อง คณาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน

ธีมาพร สดุงสุข

เอกสารอ้างอิง

จันทร์เพ็ญ สุภาแก้ว. 2550. การใช้เกมเพื่อเป็นกิจกรรมเสริมในการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชาวเขาชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์.

ประภัศร พิงอินทร์. 2552. การพัฒนาชุดการเรียนรู้การสอนที่เน้นทักษะการฟัง การพูด ภาษาอังกฤษโดยใช้เพลง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชาเขาวีทยา. วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์.

ศึกษาธิการ,กระทรวง. 2551. ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

สำเนา ศรีประมงค์. 2547. การศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง. ปริญญาโท ศศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

อจรรย์ คงอมรสายชล. 2550. การใช้กิจกรรมเพลงที่มีเนื้อเรื่องเพื่อส่งเสริมด้านความรู้ด้านคำศัพท์และทักษะการฟัง พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับต้น. เชียงใหม่: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

Flowers, Patricia J. 1998. Music Vocabulary of First Grade Children : Words Listened for Instruction and their Actual Use. Ohio : Ohio State University Press.

Gardner, H. 1998. Reflections on multiple intelligences: Myths and messages. In A