

แบบประเมินบทความวิจัย/วิทยานิพนธ์

การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 10 ประจำปี พ.ศ. 2567

“วิจัยและนวัตกรรมเพื่อการพัฒนา Soft Power ท้องถิ่นสู่การสร้างสรรค์ระดับสากล”

วันที่ 22 มีนาคม 2567

ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

รหัสบทความวิจัย/วิทยานิพนธ์ 67117.

1. ข้อคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับบทความวิจัย

ประเด็น	ไม่มีแก้ไข	มีแก้ไข	คำอธิบายในตัวเลือกที่พิจารณา
1.ชื่อเรื่องภาษาไทยและภาษาอังกฤษ	/		
2.บทคัดย่อภาษาไทยและคำสำคัญ	/		
3.บทคัดย่อภาษาอังกฤษและคำสำคัญ	/		
4.ความเป็นมาของปัญหา	/		
5.วิธีการดำเนินการวิจัย	/		
6.ผลการวิจัย	/		
7.อภิปรายผล		/	สอดคล้อง กับ หลักการใด
8.สรุปผลการวิจัย	/		
9.ข้อเสนอแนะ	/		
10.เอกสารอ้างอิง		/	จัดรูปแบบ เรียงลำดับจาก ก-ฮ และ A-Z

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ.....

2. ผลการพิจารณา

- ☐ สมควรได้รับการตีพิมพ์ ไม่จำเป็นต้องแก้ไข
- ☒ สมควรได้รับการตีพิมพ์ แต่ต้องแก้ไขและส่งให้บรรณาธิการพิจารณา
- ☐ สมควรได้รับการตีพิมพ์ แต่ต้องแก้ไขและส่งกลับผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อพิจารณา
- ☐ ไม่สมควรได้รับการตีพิมพ์ เพราะ

กรณีผลงานบทความประเภทบรรยาย (Oral Presentation)

- ☒ เห็นควรให้นำเสนอแบบบรรยาย (Oral Presentation)
- ☐ เห็นควรให้นำเสนอแบบโปสเตอร์ (Poster Presentation)

สรุปผลการประเมิน



การพัฒนาทักษะการออกเสียงพยัญชนะท้ายคำภาษาอังกฤษตัว ‘T’ โดยใช้เกมบันไดงู
ของนักเรียนระดับประถมศึกษา

Developing Pronunciation Skills in English: Final Consonant Sound ‘T’ Through
Snakes and Ladders Games for Elementary Level

OR67117

บทคัดย่อ

ทักษะการออกเสียงมีบทบาทสำคัญในการสื่อสารข้ามภาษาทำให้สามารถสื่อสารข้ามภาษาอย่างมีประสิทธิภาพ ในทำนองเดียวกัน การออกเสียงคำอย่างถูกต้องทำให้ผู้อื่นเข้าใจข้อความได้ง่าย ซึ่งการออกเสียงที่ชัดเจนช่วยให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพ ลดความเข้าใจผิด และปรับปรุงความเข้าใจโดยรวม การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการออกเสียงพยัญชนะท้ายคำภาษาอังกฤษตัว ‘T’ ของนักเรียนระดับประถมศึกษา ระหว่างหลังเรียนโดยใช้เกมบันไดงูกับเกณฑ์คะแนนร้อยละ 80 การวิจัยในครั้งนี้เป็นการออกแบบเชิงทดลอง ใช้รูปแบบการศึกษากลุ่มเดียว วัดครั้งเดียวเท่านั้น ตัวอย่างเป็นนักเรียนจำนวน 28 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 6 แผนและแบบทดสอบหลังเรียน วิเคราะห์งานวิจัยโดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และร้อยละ

ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนระดับประถมมีทักษะการออกเสียงที่ดีขึ้นในการสร้างเสียงพยัญชนะตัวท้าย ‘T’ หลังจากเล่นเกมบันไดงู ซึ่งเกินเกณฑ์คะแนน 80% นอกจากนี้ การศึกษายังเสนอคำแนะนำบางประการเกี่ยวกับความหมายทางการสอนในการปรับห้องเรียน EFL ในระดับที่สูงขึ้น

คำสำคัญ: ทักษะการออกเสียง, พยัญชนะท้ายคำ, เกมบันไดงู

Abstract

Pronunciation skills play a crucial role in effective communication across languages. Similarly, pronouncing words accurately ensures that the message is easily understood by others which clear pronunciation facilitates effective communication, reducing misunderstandings and improving overall comprehension. The current research aims to compare the improvement in Grade 3 students' pronunciation of the final consonant sound 'T' in elementary level employing instruction with snakes and ladders games, aiming for an 80% score criterion. This is a pre-experimental design, specifically a One-group posttest-only design. The sample consisted of 28 students with purposive sampling. The instruments employed in this research included six lesson plans and posttest. The research analysis was analyzed by using mean (\bar{x}), standard deviation (S.D.), and percentage. The study's outcomes revealed that students in Grade 3, exhibited enhanced pronunciation skill in producing the final consonant sound 'T' after engaging with snakes and ladders games, surpassing the 80% score criterion. Moreover, the study suggests some recommendations for pedagogical implication in adapting higher EFL classroom.

Keywords: Pronunciation Skills, Final Consonant Sound, Snakes and Ladders Game

ความเป็นมาของปัญหา

ปัจจุบันมีภาษามากมายที่ใช้สื่อสารระหว่างบุคคล ทั้งภาษาเขียน ภาษามือ สัญลักษณ์ต่างๆ และอีกหนึ่งภาษาที่สำคัญคือ “ภาษาพูด” โดยมนุษย์มักจะถ่ายทอดความคิดและความรู้สึกของตนออกมาในรูปของคำพูด **ธีราภรณ์ พลอยเล็ก (2565)** และภาษาพูดที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายคือภาษาอังกฤษเนื่องจากเป็นภาษาสากลซึ่งมีบทบาทสำคัญในการดำเนินชีวิตของผู้คนจำนวนมากไม่ว่าจะเป็นด้านธุรกิจ ด้านการประกอบอาชีพ ด้านการศึกษา ต้องยอมรับเลยว่าผู้ที่มีความทักษะทางภาษาอังกฤษนั้นถือได้ว่ามีโอกาสด้านต่าง ๆ มากกว่าผู้ที่ไม่มีความทักษะทางภาษาอังกฤษ ดังนั้น จำเป็นต้องพัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษ ทั้ง 4 ทักษะ คือ การฟัง การพูด การอ่านและการเขียน ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

นอกจากนี้ สิ่งสำคัญที่ผู้เรียนจะสามารถพูดสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้นจำเป็นต้องมี ทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษที่ดีซึ่งเป็นปัจจัยหนึ่งในการส่งเสริมทักษะการพูด การออกเสียงภาษาอังกฤษคือการแปลงเสียงออกมาเป็นคำพูดหรือคำศัพท์เพื่อให้ผู้ฟังเข้าใจในสิ่งที่ผู้พูดต้องการจะสื่อ ถ้าหากผู้พูดออกเสียงภาษาอังกฤษผิดก็จะทำให้ความหมายที่ต้องการจะสื่อสารนั้นคลาดเคลื่อนได้ ปัญหาและอุปสรรคในการออกเสียงภาษาอังกฤษที่พบบ่อยคือ ปัญหาการออกเสียงท้ายคำ (final sound) เนื่องจากคำศัพท์ในภาษาอังกฤษนั้นมีตัวสะกดที่เขียนคล้ายกันแต่ออกเสียงต่างกันเป็นจำนวนมากอาจทำให้ผู้เรียนเข้าใจผิดได้ ปัญหาการออกเสียงท้ายคำนั้นอาจส่งผลมาจากอิทธิพลของภาษาแม่และปัญหาด้านคำศัพท์ **อาคม สระบัว, เนาวรัตน์ อินทรประสิทธิ์, มณฑน์ บุญยะบุรณ, สายหยุด อุไรสกุล, และ อนุสรณ์ แสงจันทร์ (2561)**

อย่างไรก็ตาม ปัญหาที่พบเกี่ยวกับการออกเสียงภาษาอังกฤษของคนไทย ก็คือการออกเสียงพยัญชนะท้ายคำผิด (final sound) ซึ่งส่งผลต่อความเข้าใจในการรับรู้ของผู้ฟัง เพราะถ้าออกเสียงพยัญชนะท้ายคำผิด การสื่อความหมายก็อาจจะเกิดความเข้าใจผิดได้ และอีกปัญหาเกิดจากอิทธิพลการแทรกแซงของภาษาแม่ (L1 interference) ซึ่งเกิดขึ้นในกรณีที่เสียงบางเสียงในภาษาที่สอง (L2) เป็นเสียงที่ไม่มีในภาษาแม่ (L1) ผู้พูดจึงมีแนวโน้มที่จะใช้เสียงในภาษาแม่ที่คล้ายคลึงกันในการออกเสียงเหล่านั้น **อังฉวี ยานันทศิริพล และ ปิยะดา มหามนตรี (2562)** อีกทั้งผู้วิจัยได้สำรวจปัญหาของนักเรียนระดับประถมศึกษาพบว่าปัญหาด้านการออกเสียงของนักเรียนระดับประถมศึกษา คือการออกเสียงพยัญชนะท้ายคำหรือคำศัพท์ที่สะกดด้วยตัว ‘T’ ผิด อาจเนื่องมาจากการมีการเขียนและการออกเสียงในภาษาอังกฤษมีคล้ายคลึงกันจึงมีความสับสนและผู้เรียนไม่เข้าใจหลักการออกเสียงตัวอักษรแต่ละตัว ดังนั้น ผู้เรียนจึงมีความจำที่จะต้องฝึกฝนการออกเสียงท้ายคำมากยิ่งขึ้น

การพัฒนาทักษะการออกเสียงพยัญชนะท้ายคำภาษาอังกฤษตัว ‘T’ โดยใช้เกมบันไดงู เป็นสื่อการเรียนการสอนซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดความชำนาญในการออกเสียงและต้องอาศัยการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ นอกจากนี้เกมบันไดงูยังเป็นเครื่องมือสำคัญต่อการเรียนของผู้เรียนแล้วยังมีประโยชน์สำหรับผู้สอน ทำให้ทราบถึงพัฒนาการทางทักษะของผู้เรียนและเห็นข้อบกพร่องในการเรียนสามารถนำไปแก้ไขปรับปรุงได้ทันทั่วทั้งที่ ทำให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จในการเรียนรู้ในสาระนั้นๆ **พิมชนก หอมหวาน และ อภิรา ตีจันทร์แสง (2565)** ดังนั้น การพัฒนาทักษะการออกเสียงพยัญชนะท้ายคำภาษาอังกฤษตัว ‘T’ โดยใช้เกมบันไดงู จะทำให้ผู้เรียนมีทักษะการพูดที่ดีขึ้นและมีความมั่นใจในการออกเสียงมากยิ่งขึ้น

จากปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาทักษะการออกเสียงพยัญชนะท้ายคำภาษาอังกฤษตัว ‘T’ โดยใช้เกมบันไดงูของนักเรียนระดับประถมศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนสามารถออกเสียงพยัญชนะท้ายคำภาษาอังกฤษตัว ‘T’ ได้อย่างถูกต้องตลอดจนช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะในการออกเสียงและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

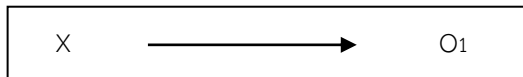
เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการออกเสียงพยัญชนะท้ายคำภาษาอังกฤษตัว ‘T’ ของนักเรียนระดับประถมศึกษา ระหว่างหลังเรียนโดยใช้เกมบันไดงูกับเกณฑ์คะแนนร้อยละ 80



วิธีการดำเนินวิจัย

1. ประเภทของการวิจัย

รูปแบบของการวิจัยในครั้งนี้ คือรูปแบบการวิจัยเชิงทดลอง (Pre-experimental Designs) ใช้รูปแบบการศึกษา
กลุ่มกลุ่มเดียว วัดครั้งเดียว (One-group the posttest-only design)



X แทน การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมบันไดงู

O1 แทน ผลการทดสอบการออกเสียงพยัญชนะท้ายคำภาษาอังกฤษตัว ‘T’

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนประถมศึกษา
ใหญ่ ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือจำนวน 2 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 55 คน

2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนประถม
ขนาดใหญ่ ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือจำนวน 28 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling)

3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้ใช้เกมเป็น
ฐาน และแบบทดสอบวัดความสามารถในการออกเสียงพยัญชนะท้ายคำภาษาอังกฤษตัว ‘T’

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อวัดความสามารถในการออกเสียงพยัญชนะท้ายคำภาษาอังกฤษตัว ‘T’
ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ใช้เกมเป็นฐาน จำนวน 6 แผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Phonics

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Clothes

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Body

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Fruits & Vegetables

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง Verb action

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง Animals

3.2 แบบทดสอบวัดความสามารถในการออกเสียงพยัญชนะท้ายคำภาษาอังกฤษ t หลังเรียน จำนวน 1 ชุด 20 ข้อ

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลจากนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3

4.1 ผู้วิจัยคัดเลือกนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3/1 จำนวน 28 คน ในการเข้าร่วมการพัฒนาทักษะการออก
เสียงพยัญชนะท้ายคำภาษาอังกฤษตัว ‘T’ โดยใช้เกมบันไดงูและส่งหนังสือขออนุญาตผู้อำนวยการโรงเรียน

4.2 ผู้วิจัยปฐมนิเทศนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3/1 โดยชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัยและประโยชน์ที่คาดว่าจะ
ได้รับของการวิจัยครั้งนี้

4.3 ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อการออกเสียงพยัญชนะท้ายคำ
ภาษาอังกฤษตัว ‘T’ โดยใช้เกมบันไดงูของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3/1 จำนวน 6 แผน แผนละ 50 นาที รวม 6 ชั่วโมง เป็น
ระยะเวลา 3 สัปดาห์

4.4 ผู้วิจัยทดสอบหลังเรียน (Posttest) โดยใช้แบบทดสอบเพื่อวัดความสามารถในการออกเสียงพยัญชนะท้ายคำ
ภาษาอังกฤษตัว ‘T’ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและบันทึกผลการสอบของกลุ่มตัวอย่างแต่ละคนไว้เป็นคะแนนสำหรับการวิเคราะห์ผล

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 วิเคราะห์และหาค่าเฉลี่ยนักเรียนผ่านเกณฑ์จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการออกเสียงพยัญชนะท้ายคำภาษาอังกฤษตัว ‘T’

5.2 วิเคราะห์ผลการทดสอบวัดความสามารถในการออกเสียงพยัญชนะท้ายคำภาษาอังกฤษตัว ‘T’ ของนักเรียนทั้งชั้นแล้วนำมาเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยการพัฒนาทักษะการออกเสียงพยัญชนะท้ายคำภาษาอังกฤษตัว ‘T’ โดยใช้เกมบันไดงูของนักเรียนระดับประถมศึกษา ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ผลวิเคราะห์และหาค่าเฉลี่ยของนักเรียนผ่านเกณฑ์จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการออกเสียงพยัญชนะท้ายคำภาษาอังกฤษตัว ‘T’ หลังเรียนโดยใช้เกมบันไดงู

กลุ่มตัวอย่าง (คน)	จำนวนนักศึกษาที่ผ่านเกณฑ์ทดสอบ		จำนวนนักศึกษาที่ไม่ผ่านการทดสอบ		ผลความสามารถในการออกเสียงพยัญชนะท้ายคำภาษาอังกฤษ t (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)		ผลความสามารถในการออกเสียงพยัญชนะท้ายคำภาษาอังกฤษ t
	จำนวน (คน)	ค่าร้อยละ	จำนวน (คน)	ค่าร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่าร้อยละ
28	26	92.85	2	7.15	15.20	1.76	82.75

จากตารางที่ 1 การทดสอบกำหนดให้นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ต้องมีคะแนนตั้งแต่ร้อยละ 80 ขึ้นไป และเกณฑ์จำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 พบว่า ผลจากการทดสอบวัดความสามารถในการออกเสียงพยัญชนะท้ายคำภาษาอังกฤษตัว ‘T’ โดยใช้เกมบันไดงูจำนวน 28 คน ซึ่งเป็นนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง มีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการออกเสียงพยัญชนะท้ายคำภาษาอังกฤษตัว ‘T’ จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 92.85 การทดสอบของนักเรียนทั้งชั้นมีคะแนนเฉลี่ย 15.20 คิดเป็นร้อยละ 82.75 ซึ่งสูงกว่าร้อยละ 80 ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้



ภาพที่ 1 การจัดการเรียนการสอนการออกเสียงพยัญชนะท้ายคำภาษาอังกฤษตัว ‘T’ โดยใช้เกมบันไดงู

จากภาพที่ 1 พบว่า การจัดการเรียนการสอนการออกเสียงพยัญชนะท้ายคำภาษาอังกฤษตัว ‘T’ โดยใช้เกมบันไดงู นักเรียนมีความสนใจในการออกเสียงพยัญชนะท้ายคำภาษาอังกฤษตัว ‘T’ มากขึ้น เนื่องจากเกมมีกติกาการเล่นจึงเกิดความท้าทาย ทำให้นักเรียนได้ฝึกออกเสียงพยัญชนะท้ายคำภาษาอังกฤษตัว ‘T’ ที่เรียนมาด้วยความสนุกสนานจนเกิดความชำนาญ สามารถจดจำ



คำศัพท์และวิธีการออกเสียงได้อย่างดี รวมถึงบรรยากาศในห้องเรียนมีความน่าตื่นเต้นมากยิ่งขึ้น โดยมีคุณครูคอยช่วยเหลือและให้คำแนะนำ

อภิปรายผล

สอดคล้อง กับ นวัตกรรม เทคโนโลยี อนาคต

ผลการศึกษาการพัฒนาทักษะการออกเสียงพยัญชนะท้ายคำภาษาอังกฤษตัว ‘T’ โดยใช้เกมบันไดงูของนักเรียนระดับประถมศึกษาสรุปได้ว่าคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดอยู่ที่ร้อยละ 82.75 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ดังนั้นการใช้เกมบันไดงูเป็นสื่อการเรียนการสอนซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดความชำนาญในการออกเสียงและต้องอาศัยการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ นอกจากนี้เกมบันไดงู ยังเป็นเครื่องมือสำคัญต่อการเรียนของผู้เรียนแล้วยังมีประโยชน์สำหรับผู้สอน ทำให้ทราบถึงพัฒนาการทางทักษะของผู้เรียนและเห็นข้อบกพร่องในการเรียน สามารถนำไปแก้ไขปรับปรุงได้ทันทั่วทั้ง จึงส่งผลให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการออกเสียงพยัญชนะท้ายคำภาษาอังกฤษตัว ‘T’ ได้ ซึ่งผลการศึกษาของวิจัยครั้งนี้มีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ **รงค์เทพ ลิ้มมณ (2563)** ที่ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้สูงกว่าเกณฑ์ระดับผลการเรียนของโรงเรียนร้อยละ 50 และทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนมีความสนใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ในภาพรวมอยู่ระดับมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ **ชญาณิศ บำรุง และ ธนดล ภูสีฤทธิ์ (2566)** ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่ามีผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 ซึ่งอยู่ในระดับมาก

ดังนั้น กล่าวโดยสรุปได้ว่าการใช้เกมบันไดงูสามารถพัฒนาทักษะการออกเสียงพยัญชนะท้ายคำภาษาอังกฤษตัว ‘T’ ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3/1 นักเรียนเกิดทักษะการเรียนรู้จากการฝึกออกเสียงพยัญชนะท้ายคำภาษาอังกฤษตัว ‘T’ ที่เรียนมาด้วยความสนุกสนานจนเกิดความชำนาญและสามารถจดจำคำศัพท์และวิธีการออกเสียงได้อย่างถูกต้อง

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยการพัฒนาทักษะการออกเสียงพยัญชนะท้ายคำภาษาอังกฤษตัว ‘T’ โดยใช้เกมบันไดงูของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3/1 พบว่านักเรียนผ่านเกณฑ์จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการออกเสียงพยัญชนะท้ายคำภาษาอังกฤษตัว ‘T’ จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 92.85 โดยผลการทดสอบทั้งชั้นมีคะแนนเฉลี่ย 15.20 คิดเป็นร้อยละ 82.75 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความสามารถในการออกเสียงพยัญชนะท้ายคำภาษาอังกฤษตัว ‘T’ หลังเรียนที่ดีเมื่อได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมบันไดงูและสามารถพัฒนาทักษะการออกเสียงพยัญชนะท้ายคำภาษาอังกฤษตัว ‘T’ ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3/1 ได้อย่างถูกต้อง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

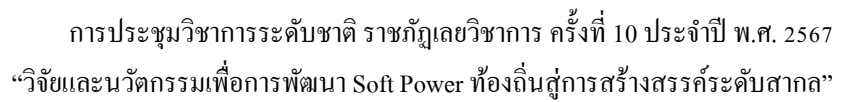
1. ครูและผู้ที่สนใจในการพัฒนาการออกเสียงพยัญชนะท้ายคำภาษาอังกฤษตัว ‘T’ อาจนำเกมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในรูปแบบอื่นๆ มาพัฒนาความสามารถในการออกเสียงพยัญชนะตัวอื่นๆ ได้

2. ครูและนักเรียนสามารถพัฒนาการออกเสียงพยัญชนะท้ายคำภาษาอังกฤษผ่านแอปพลิเคชันการเรียนรู้อื่นๆ ได้

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ผู้วิจัยควรเลือกกลุ่มตัวอย่างขนาดเล็กเพื่อสะดวกต่อการเก็บรวบรวมข้อมูลและประเมินผล

2. ผู้วิจัยควรปรับเนื้อหาในรูปแบบประโยคหรือข้อความสั้นๆ



တၢ်ဒုၣ်တၢ်တၢ်တၢ်တၢ်တၢ်တၢ်

ชญานิศ บำรุง และ ธนดล ภูสีฤทธิ์. (2566). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี, 11(2), 72-84.

พิมชนก หอมหวาน และ อภิรา ตีจันทร์แสง. (2565). การพัฒนาการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยการจัดการเรียนรู้
แบบ DR-TA ร่วมกับเทคนิค 5W1H สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 7(9), 126-140

อัคริยานันตศิริพล และ ปิยะดา มหามนตรี. (2562). การออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนไทยที่ได้รับอิทธิพลจากภาษา
Journal of Suvarnabhumi Institute of Technology (Humanities and Social Sciences), 5(2), 611-620.

[6]