

## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกม สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งมีขั้นตอนในการวิจัยและผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

#### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษด้วยเกมที่มีประสิทธิภาพ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษด้วยเกมก่อนและหลังเรียน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษด้วยเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

#### สรุปผลการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีประสิทธิภาพ 82.67/80.89
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษด้วยเกมสำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. นักเรียนที่เรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกม สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

#### อภิปรายผล

จากการวิจัยในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ที่สำคัญคือ เพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน และเพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อแบบฝึกทักษะการอ่าน และเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากการวิจัยสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. แบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกม สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีประสิทธิภาพ 82.67/80.89 หมายความว่า นักเรียนที่เรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกม ได้คะแนนจากการทำแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกม และแบบทดสอบย่อยระหว่างเรียน คิดเป็นค่าเฉลี่ย ร้อยละ 82.67 ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจาก แบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกม มีความน่าสนใจ แตกต่างจากการเรียนที่นักเรียนเคยเรียนมาก่อน และแบบฝึกทักษะที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ได้ผ่านกระบวนการสร้างอย่างพิถีพิถัน โดยอาศัยหลักพื้นฐานทางจิตวิทยา เป็นขั้นตอนและมีระบบวิธีการที่เหมาะสม คือ ศึกษาหลักสูตร คู่มือครู เนื้อหาวิชา พร้อมทั้งยังผ่านกระบวนการหาประสิทธิภาพ เริ่มตั้งแต่การตรวจสอบแก้ไขตามข้อเสนอแนะจากอาจารย์ที่ปรึกษาตลอดจนผู้เชี่ยวชาญ และก่อนที่จะนำแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำศัพท์ด้วยเกม ไปใช้ทดลองสอนกับกลุ่มตัวอย่าง ได้ผ่านการทดลองสอนเพื่อหาประสิทธิภาพ แล้วนำมาแก้ไขส่วนที่บกพร่อง และปรับปรุงให้เหมาะสมมากยิ่งขึ้น จนสามารถนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด อีกทั้งแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกมมีความหลากหลาย ไม่ทำให้นักเรียนเบื่อหน่ายในการทำกิจกรรม เนื้อหาเริ่มจากง่ายไปหายาก ทำให้นักเรียนสนุกสนานในการทำแบบฝึกและครูก็คอยดูแลให้คำแนะนำ และจัดบรรยากาศในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้ตื่นเต้น โดยการจับเวลาในการทำแบบฝึก เพื่อให้นักเรียนเกิดการแข่งขัน ให้รางวัลสำหรับคนที่เสร็จก่อนและถูกต้อง เป็นสิ่งที่กระตุ้นให้นักเรียน กระตือรือร้น สอดคล้องกับทฤษฎีการวางเงื่อนไขการกระทำของ สกินเนอร์ (บุญเรือน จันทร์โต. 2546 : 40) ที่กล่าวว่า การได้รับการยอมรับหรือคำชมเชยนั้น เป็นตัวเสริมแรงทางบวก มีผลให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจ มีแนวโน้มที่จะตอบสนองต่อการร่วมกิจกรรมเพิ่มขึ้น และมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์สอดคล้องกับข้อเสนอแนะของ (สันทาวดี พางาม. 2549 : 59) ที่กล่าวว่า ชุดฝึกทักษะที่น่าสนใจควรจะเป็นแบบฝึกที่เน้นให้นักเรียนได้รู้สึกรู้ว่าได้แข่งขัน เพราะเด็กวัยนี้จะชอบการทำทายในเรื่องราวที่สนใจเป็นพิเศษ และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ (บุญเรือน จันทร์โต. 2546 : 105-107) ได้พัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ประสิทธิภาพของแบบฝึกมีค่า 81.83/82.28

และ อีกอย่างหนึ่งการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาตาม ธรรมชาติและศักยภาพและเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจ เร้าความสนใจของ นักเรียนให้มีความต้องการที่จะเรียนรู้ เป็นพื้นฐานของความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมทาง ภาษา เกิดความสนุกสนานและมีเจตคติที่ดี เกิดการปฏิสัมพันธ์พัฒนาความคิด และยังช่วย ผ่อนคลายอารมณ์ได้ดี การเรียนรู้โดยใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ มีความสำคัญที่จะช่วย ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ดังที่ คณะนักวิชาการนามมีบุ๊คส์ (2544 : 14) ได้กล่าวถึง ประโยชน์ของการสอนเกมทางภาษา คือ เกมจะช่วยเร้าความสนใจให้นักเรียนอยากเรียนมาก ขึ้น นำสิ่งที่ป็นปัญหาจากการเรียนมาฝึกในรูปแบบของการเล่น ช่วยย้ำสิ่งที่เรียนไปแล้วทั้งในด้าน ตัวอักษร การออกเสียง การฟัง การพูด คำศัพท์ ตัวสะกด การอ่าน และรูปประโยคและยังช่วย ส่งเสริมความจำให้มีความคงทนยิ่งขึ้น เกมการสอนภาษานั้นมีประ โยชน์ต่อการเรียนรู้ภาษา

จากการที่แบบฝึกทักษะที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 82.67/80.89 ซึ่งจะเห็นได้ ว่าคะแนนระหว่างเรียนสูงกว่าหลังเรียน แสดงว่านักเรียนยังขาดความคงทนในการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จึงควรมีการพัฒนาแบบฝึกทักษะในเรื่องความคงทนต่อไป

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้ แบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อน ได้รับการสอนด้วยแบบฝึกทักษะการ อ่านและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าการ สอนการอ่านและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะด้วยเกมมีผลต่อการพัฒนา ความสามารถในการอ่านและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้สูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีทาง จิตวิทยาการรับรู้ของธอร์น ไคค์ (อุมารณ ทองเสมอ, 2548 : 38) ในเรื่องกฎแห่งความพร้อม (Law of readiness) ได้กล่าวไว้ว่า การจัดกิจกรรมเพื่อเสริมประสบการณ์ ควรเรียนในเรื่องง่าย ก่อนเป็นพื้นฐานเข้าสู่เรื่องยากและกฎแห่งการฝึกหัด(Law of exercise) กล่าวว่าการจัดการ เรียนรู้ควรเปิด โอกาสให้ผู้เรียนใช้ความรู้อยู่เสมอ โดยการฝึกหัดกระทำซ้ำๆ มีความต่อเนื่องใน การฝึกอย่างเป็นระบบ ย่อมทำให้เกิดการเรียนรู้ได้นานสอดคล้องกับแนวคิดของ รัชนี ศรีไพรวรรณ (2543 : 140) ที่กล่าวว่า แบบฝึกต้องมีรูปแบบที่ ชูใจ และเป็นไปตามลำดับความ ยากง่าย เพื่อให้เด็กมีกำลังใจ มีจุดมุ่งหมายว่า จะฝึกด้านใด เพื่อให้เด็กเข้าใจ เด็กทำ แบบทดสอบทุกครั้งต้องให้เหมาะสมกับเวลา เหมาะกับความสนใจ และสอดคล้องกับ งานวิจัยของ (บุศกร มณีโชติ, 2550 : 114) พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการ อ่านภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ สอดคล้องกับงานวิจัยของ (รังสิมา แจ่มจันทา. 2548 : 68) พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองที่เรียน โดยแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีเกมประกอบสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่เรียน โดยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ไม่มีเกมประกอบอย่างมีนัยสำคัญสำคัญทางสถิติ .05

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำศัพท์ด้วยเกม สำหรับ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 4.26 และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.75 จำแนกเป็นรายด้านซึ่งเรียงจากค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อยดังนี้ ด้านรูปแบบ อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 4.03 ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 4.16 และด้านการการเรียน อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 4.40 ซึ่งอาจเป็นเพราะแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกม ยึดหลักจิตวิทยาการเรียนรู้มีการเสริมแรงอย่างเหมาะสม และเป็นไปตามกฎแห่งการฝึกหัด (Law of Exercise) ของ Thorndike ที่กล่าวว่า การที่นักเรียนได้ฝึกหัดหรือกระทำซ้ำๆ บ่อยๆ ย่อมทำให้เกิดความสมบูรณ์ถูกต้อง เมื่อนักเรียนทำแบบฝึกเสร็จเรียบร้อยแล้ว นักเรียนสามารถตรวจคำตอบได้ทันที โดยครูจะมีส่วนร่วมในการอภิปรายเกี่ยวกับคำตอบทันที ทำให้นักเรียนทราบผลการฝึกทักษะหรือคะแนนของตนทุกครั้ง นักเรียนได้ทราบข้อบกพร่องของตนและสามารถปรับปรุงสิ่งที่ตนบกพร่องได้อย่างรวดเร็ว มีความสะดวกในการใช้ จัดเป็นการสร้างความพอใจและเสริมแรงแก่ผู้เรียน ได้เกิดการเรียนรู้อย่างสมบูรณ์ จึงทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากซึ่งสอดคล้องกับ ผลการวิจัยของ (บุญเรือน จันทร์โต. 2546 : 105-107) ได้พัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า มีความคิดเห็นที่คิดต่อแบบฝึก คือ รูปภาพสวยงามและเหมาะสมกับเนื้อหา กิจกรรมในแบบฝึกช่วยให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในโครงสร้างไวยากรณ์ได้ดีขึ้น นักเรียนรู้สึกสนุกสนานกับการเรียน โดยใช้แบบฝึก และช่วยให้มีพัฒนาการด้านภาษาดีขึ้น และต้องการให้พัฒนาทักษะอื่นๆ ปรับขนาดของตัวพิมพ์และปรับรูปเล่มให้สวยงามนักเรียนมีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด จากการเรียน โดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และผู้วิจัยนำเกมมาใช้ในแบบฝึกทักษะเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น สนใจในเนื้อหาในการทำแบบฝึกทักษะ สอดคล้องกับงานวิจัยของ (รังสิมา แจ่มจันทา. 2548 : 69) พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่เรียน โดยแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีเกมประกอบโดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

สรุปได้ว่า แบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกมสำหรับ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สร้างขึ้นในครั้งนี้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดจึงสามารถนำไปใช้สอนได้จริง

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

จากการวิจัยครั้งนี้พบประเด็นต่างๆจากการทดลองจึงมีข้อเสนอแนะในการนำไปใช้ดังนี้

1.1 เนื่องจากการทำแบบฝึกทักษะ เปิดโอกาสให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมอย่างอิสระ ซึ่งอาจทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ ดังนั้นผู้สอนต้องคอยดูแลอย่างใกล้ชิด กระตุ้นนักเรียนให้มีความรับผิดชอบต่อตนเอง

1.2 การสอนโดยใช้โดยใช้แบบฝึกทักษะ ให้ได้ผลดีควรสอดแทรกจริยธรรมในเรื่องของความซื่อสัตย์ต่อตนเอง ความมีระเบียบวินัย ขยันและอดทน จึงจะส่งผลให้การเรียนการสอนมีประโยชน์มากที่สุด

1.3 ครูผู้สอน ควรปลุกฝังนักเรียนในเรื่องของการมีนิสัยรักการอ่าน และนักเรียนต้องอ่านออกเสียงได้ด้วย เพราะนักเรียนเป็นผู้อ่านและศึกษาเองทั้งหมด และในบางครั้งต้องอ่านให้เพื่อนที่เรียนอ่อนฟังด้วย การเรียนจึงจะประสบผลสำเร็จ

1.4 ผู้บริหารโรงเรียน ครูวิชาการโรงเรียน ศิษยานิเทศก์ ตลอดจนผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษา ควรสนับสนุนส่งเสริมให้มีการพัฒนานวัตกรรมประเภทแบบฝึกทักษะด้วยเกม และนำไปเผยแพร่เพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างกว้างขวางมากขึ้น เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาต่อไป

### 2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป

ในการวิจัยครั้งนี้มีผลทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงขึ้นจึงมีข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาต่อไปดังนี้

2.1 ควรพัฒนาแบบฝึกทักษะที่มีประสิทธิภาพ ในระดับชั้นและกลุ่มสาระอื่นๆ

2.2 ควรศึกษาความคงทนในการเรียนรู้หลังจากการใช้แบบฝึกทักษะ

2.3 ควรศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะกับการเรียนรู้แบบอื่น ๆ เพื่อนำผลมาปรับปรุงและพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพต่อไป



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY