

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยเรื่องการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1 มีขั้นตอนการวิจัย ดังนี้

1. วัตถุประสงค์การวิจัย
2. สรุปผล
3. อภิปรายผล
4. ข้อเสนอแนะ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1 ให้มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

สรุปผล

ผลการศึกษาสรุปได้ดังนี้

1. แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ 83.79/91.00 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้
2. ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.39$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีระดับความพึงพอใจมากที่สุดเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากที่สุดไปค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด มี 3 ข้อคือ ข้อ 4 เกมทำให้นักเรียนชอบเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น ($\bar{X} = 4.71$) ข้อ 1 นักเรียนมีความเข้าใจในคำศัพท์ที่เรียนจากเกม ($\bar{X} = 4.57$) และข้อ 7 นักเรียนชอบเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น ($\bar{X} = 4.57$) ส่วนข้อที่มีระดับความพึงพอใจต่ำกว่าข้ออื่น คือ ข้อ 3 เกมที่ใช้มีความน่าสนใจ ($\bar{X} = 4.14$) และข้อ 10 เกมสามารถทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน ($\bar{X} = 4.14$)

อภิปรายผล

จากผลการศึกษา สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. การพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ 84.14/91.00 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้เป็นเพราะ ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องอย่างถูกต้องอย่างเป็นระบบทุกขั้นตอน เริ่มจากการศึกษาหลักสูตร กรอบแนวคิดจิตวิทยาการเรียนรู้สำหรับเด็ก วิธีการสร้างเกม จากเอกสารที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ เช่น หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน หลักสูตรสถานศึกษา เอกสารเกี่ยวกับเกม กรอบหลักการแนวคิด องค์ประกอบของเนื้อหา การวัดและประเมินผล การวิเคราะห์เนื้อหาสาระและผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง จัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมที่หลากหลายและนำเกมมาใช้เป็นสื่อที่มุ่งพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนในทุกด้าน และมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นคนดี มีความรู้และมีความสุข สามารถอยู่ในสังคมได้อย่างรู้เท่าทัน ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ นลินี ทองมี (2540 : 63) ที่ได้ศึกษาการสร้างหนังสือการ์ตูนโดยใช้เกมประกอบเรื่อง “แป๊ะผจญภัยในแดนมายา” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งผลการวิจัยพบว่า หนังสือการ์ตูนโดยใช้เกมประกอบมีคุณภาพอยู่ในเกณฑ์ดี และมีประสิทธิภาพ 80.27/81.18 และยังสอดคล้องกับการวิจัยของทรงสิทธิ์ ทองจรัส (2544 : 49-53) ที่ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกม ซึ่งผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนรูปแบบการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เกมที่พัฒนาโดยใช้กระบวนการของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสูงกว่าเกณฑ์ความรอบรู้ที่กำหนดไว้คิดเป็นร้อยละ 83.10 ของคะแนนเฉลี่ย และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์

ความรอบรู้ที่กำหนดไว้ดังกล่าว คิดเป็นร้อยละ 82.14 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์จำนวนนักเรียนที่กำหนดไว้ร้อยละ 80

2. ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนเฉลี่ยความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า เมื่อนักเรียนได้เรียนด้วยเกมดังกล่าวแล้ว นักเรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ มีความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงขึ้น นักเรียนเกิดทักษะกระบวนการ และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน ผลการวิจัยในครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐชา เรืองเกษม (2547 : 58-59) ที่ได้ทำการศึกษาการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ซึ่งผลการศึกษาพบว่า เกมสามารถพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนเพิ่มขึ้นได้ โดยนักเรียนมีคะแนนการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นจากคะแนนก่อนเรียนร้อยละ 39.00 และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และยังสอดคล้องกับการวิจัยของสงศรี สาริบุตร (2541 : 81-82) ที่ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมกับการสอนตามปกติ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้เกมสูงกว่านักเรียนที่นักเรียนด้วยวิธีสอนตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นอกจากนี้ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับกรชวล สุวรรณกลาง (2548 : 87-88) ที่ทำการศึกษาการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งผลการศึกษา พบว่า นักเรียนตั้งใจฟังและออกเสียงตาม กล้าพูด กล้าเล่นเกมอย่างกระตือรือร้น และมีความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรม แต่อย่างไรก็ตาม ยังมีปัญหาคือบรรยากาศการเรียนระยะเริ่มต้นของการจัดกิจกรรม ผู้เรียนและผู้ศึกษาค้นคว้าตื่นเต้น บรรยากาศไม่เป็นธรรมชาติ การแก้ปัญหาบรรยากาศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไม่เป็นธรรมชาติ โดยการปรับบุคลิกภาพของผู้ศึกษาค้นคว้า ตลอดทั้งมีการทดลองใช้สื่อการเรียนรู้ก่อนนำไปใช้สอนจริง และการใช้กิจกรรมที่หลากหลาย เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ปฏิบัติเป็น

กลุ่มช่วยเหลือซึ่งกันและกันในกลุ่มในการช่วยกันนำคำศัพท์ไปใช้ในการแต่งประโยค โดยใช้เกม “ถาม – ตอบ” การแก้ปัญหานักเรียนกลุ่มอ่อนไม่มีความสนใจ และกระตือรือร้นที่จะร่วมกิจกรรม โดยใช้เกม “บอกไปให้ทาย” เพื่อนำคำศัพท์ไปใช้ในการฟัง พูดและอ่าน ซึ่งเป็นการทายคำศัพท์จากท่าทาง พบว่า นักเรียนชอบเกมนี้มาก มีความสนุกสนาน นอกจากนี้ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ใช้เกม “ต่อตัวอักษรให้เป็นคำ” เพื่อฝึกทักษะการฟัง การพูด การอ่านและการเขียนให้มากขึ้น ส่งผลให้นักเรียนกลุ่มอ่อนมีอิสระในการร่วมกิจกรรมอย่างมีความสุข แข่งขันกันออกเสียงสะกดคำศัพท์และอ่านคำศัพท์ได้

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม มีความพึงพอใจต่อการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมโดยรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความสนใจ และชื่นชอบที่จะศึกษาคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม นักเรียนได้รับความสนุกสนาน ได้ทั้งความรู้และความเพลิดเพลิน นักเรียนเห็นความสำคัญของการพัฒนาการเรียนรู้โดยใช้เกมมากขึ้น ผลการวิจัยในครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศิริวรรณ โสภิตถักดีพงษ์ (2544 : บทคัดย่อ) ที่ทำการศึกษาคำศัพท์ประกอบการสอนเพื่อสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มทดลองเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 คน ผลการศึกษาพบว่าเมื่อใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเข้ามาประกอบการสอน นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูง และยังสอดคล้องกับกาญจนา มานิตย์ (2547 : บทคัดย่อ) ที่ทำการศึกษาคำศัพท์ประกอบการพัฒนาทักษะพูดโดยใช้เกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการศึกษาพบว่า การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมส่งผลให้นักเรียนมีการพัฒนาระดับความสามารถทักษะทางการพูดภาษาอังกฤษในด้านความคล่องแคล่ว สามารถพูดให้ผู้อื่นเข้าใจ ข้อความที่นำมาสื่อสารมีคุณภาพ การออกเสียงถูกต้องชัดเจนอยู่ในระดับดี การใช้เกมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนยังส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษอยู่ในระดับดีมากทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ความสนใจ ความกระตือรือร้น และความตั้งใจในการประกอบกิจกรรม มีพฤติกรรม 2 ด้านที่อยู่ในระดับดี ได้แก่ ความพยายามที่จะสื่อสารโดยใช้ภาษาพูดและท่าทาง และความพยายามที่จะไม่ใช้ภาษาไทยในห้องเรียน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้
 - 1.1 ผู้บริหารโรงเรียนควรให้การสนับสนุนการสร้างสื่อการเรียนการสอน

1.2 หน่วยงานทางการศึกษาต่าง ๆ ควรเผยแพร่เกมเพื่อการศึกษาให้แพร่หลาย เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการจัดการศึกษาต่อไป

2. ข้อเสนอแนะเพื่อทำการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการเปรียบเทียบความสามารถระหว่างการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมของนักเรียนกับนักเรียนที่เรียน โดยเทคนิควิธีอื่น

2.2 ควรมีการศึกษาพื้นฐานความสามารถในการเรียนรู้ของเด็กในห้องเรียน เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาสร้างสื่อการเรียนตามระดับความสามารถของเด็ก

2.3 ควรมีการพัฒนาเกมเพื่อการศึกษาในเนื้อหาอื่น ๆ และระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อศึกษาประสิทธิภาพ และดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY