

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาเพื่อพัฒนาการจัดประสบการณ์โดยใช้คาราโอเกะ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ผู้วิจัยนำเสนอสรุปผลตามขั้นตอน ดังนี้

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

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการจัดประสบการณ์โดยใช้คาราโอเกะ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดของนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดก่อนและหลังการจัดประสบการณ์โดยใช้คาราโอเกะ
3. เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดของนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2
4. เพื่อศึกษาพฤติกรรมนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่มีต่อจัดประสบการณ์โดยใช้คาราโอเกะเพื่อส่งเสริมทักษะการพูด

สรุปผลการวิจัย

1. การจัดประสบการณ์โดยใช้คาราโอเกะ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูด ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80.37/88.78 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80
2. นักเรียนที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้คาราโอเกะส่งเสริมทักษะการพูดของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 มีทักษะการพูดหลังเรียนเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01
3. นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่ได้รับจัดประสบการณ์โดยใช้คาราโอเกะ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูด มีพฤติกรรมร้องเพลงคาราโอเกะด้วยตนเองและร้องเพลงคาราโอเกะร่วมกับเพื่อนอย่างสนุกสนาน พร้อมทั้งแสดงท่าทางประกอบเพลงคาราโอเกะอย่างสนุกสนาน โดยรวม ($\bar{X} = 2.72$) คือ อยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้ อภิปรายผลได้ ดังนี้

1. การจัดประสบการณ์โดยใช้คาราโอเกะเพื่อส่งเสริมทักษะการพูด ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80.37/88.78 หมายความว่า คะแนนเฉลี่ยจากการทำกิจกรรมระหว่างเรียนเท่ากับร้อยละ 80.37 และค่าเฉลี่ยจากการประเมินทักษะการพูดของนักเรียนหลังเรียนเท่ากับร้อยละ 88.78 แสดงว่า การจัดกิจกรรมโดยใช้คาราโอเกะเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ ที่เป็นเช่นนี้เนื่องมาจากการจัดประสบการณ์ได้ผ่านกระบวนการตามขั้นตอนอย่างเป็นระบบ โดยวิธีการอันเป็นแนวทางนำไปสู่กระบวนการเรียนรู้ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาทักษะการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้วิจัยยังได้วิเคราะห์เนื้อหาสาระอย่างละเอียดและได้ผ่านการตรวจสอบ ปรับปรุงแก้ไขจากผู้เชี่ยวชาญ ผ่านการทดลองปรับปรุงให้มีความสมบูรณ์ก่อนนำไปใช้ในการสอนจริง ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุนทรี สุกุลพราหมณ์ (2546 : 100-110) พบว่า แผ่นวีดิทัศน์คาราโอเกะ A-Z มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน ได้ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 85.6/86.4 และสอดคล้องกับผลการศึกษาของ จินตนา พรหมเมตตา (2548 : 35-55) พบว่า แผนการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมและเพลงชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.33/82.67 และสอดคล้องกับผลการศึกษาของ อุไศ พลแก้ว (2547 : 32-37) พบว่า แผนพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เนื้อหาจากเพลงในจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพและสามารถใช้เป็นแนวทางในการกระตุ้นและส่งเสริมให้ครูผู้สอนพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนเทคนิคใหม่ๆ ที่สามารถสร้างแรงจูงใจสูงมาใช้สอนภาษาอังกฤษ

2. นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดประสบการณ์โดยใช้คาราโอเกะเพื่อส่งเสริมทักษะการพูด ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 มีทักษะการพูดหลังเรียนเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ ระดับ .01 เนื่องจากคาราโอเกะที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นทั้ง 20 เพลงมีเนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ใน หน่วยการเรียนรู้ แต่ละหน่วย มีดนตรีประกอบไพเราะ มีภาพประกอบสวยงาม สามารถร้องตามได้ และสามารถเคลื่อนไหวร่างกายประกอบได้ อีกทั้งเป็นสื่อที่แปลกใหม่ซึ่งนักเรียนไม่เคยเรียนจากสื่อประเภทนี้มาก่อน นักเรียนจึงไม่เกิดความเบื่อหน่ายและเป็นส่วนกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียน นอกจากนั้นเพลงคาราโอเกะจะมีภาพและเสียงที่น่าสนใจ นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน มีการแจ้ง

คะแนนสอบหลังเรียนจบแต่ละเนื้อหา มีการเสริมแรง โดยการยกย่องชมเชยเมื่อนักเรียนตั้งใจ ทำกิจกรรมและสอบ ได้คะแนนสูงสุดในห้องเรียน นอกจากนี้ผู้วิจัยยัง ได้ศึกษาถึงประโยชน์ของ เพลงคาราโอเกะซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทั้งทักษะการฟัง การออกเสียงไปพร้อม ๆ กัน จึงทำให้นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ เพลงคาราโอเกะ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น สอดคล้องกับผลการศึกษาของ จินตนา พรหมเมตตา (2548 : 35-55) พบว่า ดัชนีประสิทธิผลของแผนการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้ กิจกรรมเกมและเพลง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่าเท่ากับ 0.634 แสดงว่านักเรียนมีความรู้ เพิ่มขึ้นก่อนเรียนร้อยละ 63.40 เพลงเป็นสิ่งที่ทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ได้อย่าง ง่ายดาย และเพลงสามารถกระตุ้นนักเรียนให้เรียนรู้ภาษาและเคลื่อนไหวร่างกายได้อย่าง อัดโนมติ และสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ริคเดิลล์ (Riddell, 1990 : 1543-A) พบว่าลักษณะ ของเกมการร้องเพลงมีความสำคัญและทำให้เกิดผลสำเร็จในด้านการเรียนรู้ของเด็กอย่าง กว้างขวาง

3. นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้คาราโอเกะ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูด มีพฤติกรรมการร้องเพลงคาราโอเกะด้วยตนเองและร้องเพลง คาราโอเกะร่วมกับเพื่อนอย่างสนุกสนาน พร้อมทั้งแสดงท่าทางประกอบเพลงคาราโอเกะ อย่างสนุกสนาน โดยรวม ($\bar{X} = 2.72$) คือ อยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เพราะ นักเรียนที่เรียน ด้วยการจัดประสบการณ์โดยใช้ คาราโอเกะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียน สนุกสนาน นอกจากนั้นเพลงคาราโอเกะจะมีภาพและเสียงดนตรีที่น่าสนใจ นักเรียนสามารถ เคลื่อนไหวร่างกายประกอบเพลงได้

ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยได้ทำการจัดประสบการณ์โดยใช้คาราโอเกะเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดของ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่จะเป็นประโยชน์ต่อการวิจัย ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1.1 ในการเลือกเพลง ควรเลือกเพลงที่ตรงตามความต้องการและความสนใจ ของผู้เรียนเนื้อเพลงไม่ควรยาวจนเกินไปโดยเป็นคำ หรือประโยคสั้นๆ ประมาณ 2-3 บรรทัด แต่ร้องซ้ำ ๆ กลับไปกลับมา และไม่จำเป็นต้องเน้นโครงสร้างทางภาษามากเกินไป และภาพพื้น หลังประกอบเพลงคาราโอเกะควรสอดคล้องกับเนื้อเพลง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจกับ

เพลงนักเรียนจะสามารถพัฒนาทักษะการฟังและการออกเสียงคำศัพท์ควบคู่ไปได้ในเวลาเดียวกัน

1.2 สำหรับการจัดกิจกรรมให้แก่นักเรียนระดับต้นๆ เช่น ระดับประถมศึกษา ควรจัดกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนได้สนุกสนานและหลากหลายกิจกรรมเช่น การใช้เกมส์ หรือ บทบาทสมมุติมาสอดแทรกในการสอน เพราะเป็นการผสมผสานระหว่างเนื้อหาและกิจกรรม ซึ่งจะทำให้ นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการออกเสียงได้ดีกว่ากิจกรรมที่เน้นการฝึกออกเสียงโดยตรงหรือกิจกรรมเดียว

2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาผลการพัฒนาทักษะการฟังและการออกเสียงใน ภาษาดังประเทศด้วยโดย

ใช้เพลงคาราโอเกะ ในช่วงชั้นอื่น ๆ เพื่อนำไปพัฒนาด้านการออกเสียง การพูดให้ดีขึ้น

2.2 ควรมีการศึกษารเปรียบเทียบวิธีการสอนโดยใช้เพลงคาราโอเกะกับการสอนด้วยวิธีอื่น ๆ เพื่อเปรียบเทียบผลที่เกิดขึ้นกับนักเรียน