บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยเรื่องการศึกษาผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำเสนอวิธีการดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดจุดมุ่งหมายของการวิจัยไว้ดังนี้

1. เปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม

2. เพื่อเปรียบเทียบจำนวนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 กับเกณฑ์จำนวนร้อยละ 80

3. เปรียบเทียบเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม

สมมุติฐานในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ตั้งสมมุติฐานการวิจัยดังนี้

1. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนผ่านเกณฑ์คะแนนร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม มีจำนวนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

3. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม มีเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา อำเภอท่าตะโก จังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 9 โรงเรียน จำนวน 264 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนบ้านหัวพลวง อำเภอท่าตะโก จังหวัดนครสวรรค์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2548 จำนวน 1 ห้อง จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ในการวิจัยครั้งนี้มีจำนวน 3 ฉบับ ดังนี้

1. แผนการสอนโดยใช้เกม
2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
3. แบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว โดยทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ลำดับขั้นตอนดังนี้

1. ทดสอบก่อนเรียนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 40 ข้อ และแบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 20 ข้อ นำมาตรวจให้คะแนน บันทึกผลการสอบไว้เป็นคะแนนก่อนเรียนสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ทดสอบหลังเรียนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 40 ข้อ และแบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 20 ข้อ ฉบับเดียวกันกับทดสอบก่อนเรียน แล้วบันทึกข้อมูลผลการสอบไว้เป็นคะแนนหลังเรียน นำมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธีการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน
3. ดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แผนการสอนโดยใช้เกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ใช้เวลาทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง
4. นำคะแนนที่ได้จากการตรวจผลการทดสอบที่ได้ มาวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติเพื่อตรวจสอบสมมติฐานและสรุปผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. เปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการทดสอบค่าที (t-test) กรณีข้อมูลไม่เป็นอิสระต่อกัน (บุญชม ศรีสะอาด 2543 : 109 – 111)

2 เปรียบเทียบค่าร้อยละของนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์คะแนนที่กำหนดกับคะแนนที่ได้จากการปฏิบัติ โดยการทดสอบไคสแควร์(วิสาข์ เกษประทุม. 2543 : 61)

3. เปรียบเทียบเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ ก่อนเรียน และหลังเรียน โดยการทดสอบค่าที (t-test) กรณีข้อมูลไม่เป็นอิสระต่อกัน (บุญชม ศรีสะอาด 2543 : 109 – 111)

สรุปผลการวิจัย

จากการทดลองสอนคำศัพท์โดยใช้เกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยทำการทดลองโดยทดสอบก่อนเรียน ทดลองสอน และทดสอบหลังเรียนแล้วนำผลที่ได้ไปวิเคราะห์สรุปผลได้ดังนี้

1. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 เป็นไปตามสมมุติฐานข้อที่ 1

2. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม จำนวนร้อยละ 86.67 มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผ่านเกณฑ์คะแนนร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม เป็นไปตามสมมุติฐานข้อที่ 2

3. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม มีคะแนนเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 เป็นไปตามสมมุติฐานข้อที่ 3

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง เพื่อศึกษาผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งผู้วิจัยได้นำเสนอการอภิปรายผลได้ดังนี้

1.ผลการศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ก่อนเรียน และหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม พบว่า ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 เป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากเหตุผลดังนี้

1.1 จากการนำเกมหลายๆรูปแบบทั้งเกมฝึกคำศัพท์ เกมฝึกการฟัง เกมฝึกไวยากรณ์ และเกมฝึกทักษะการสื่อสาร เช่น เกมHide and Seek เกมWhere are Grandma’s teeth ? เกมThey can do it. เกมGoing Shopping. เกมTrying to get home. เกมCrossword ฯลฯ มาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนนั้น ผู้วิจัยพบว่า นักเรียนมีความต้องการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น สังเกตได้จาก ก่อนจะถึงชั่วโมงเรียนภาษาอังกฤษ นักเรียนจะมาตามผู้วิจัยให้ไปสอนถ้าชั่วโมงก่อนหน้านี้

ปล่อยก่อนเวลา หรือถ้าชั่วโมงใดที่นักเรียนว่างเนื่องจากครูบางท่านติดภารกิจหรือไม่มาโรงเรียน นักเรียนก็จะมาตามผู้วิจัยให้ไปสอนแทน นอกจากนี้ยังพบว่านักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำงานที่ผู้วิจัยให้ทำเป็นการบ้านมากขึ้น ผู้วิจัยสังเกตว่า ในขณะสอน นักเรียนจะตั้งใจเรียนมากขึ้น การควบคุมชั้นเรียนง่ายขึ้น เพียงแค่ผู้วิจัยบอกว่าถ้านักเรียนคุยกันหรือไม่สนใจเรียนก็จะไม่มีการเล่นเกม ส่วนบรรยากาศในชั้นเรียนนั้นเป็นไปอย่างสนุกสนาน นักเรียนจะสนุกกับการเล่นเกมมาก แม้แต่นักเรียนที่ขี้อายก็จะกล้าแสดงออกมากขึ้น และนักเรียนจะมีความพยายามอย่างสูงในการฝึกใช้ภาษาในขณะที่เล่นเกมด้วย จะเห็นได้ว่า เกมเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความต้องการอยากเรียนรู้ด้วยตนเอง นักเรียนเกิดความสนใจที่จะเรียนเนื้อหาวิชาที่ครูสอน ด้วยเหตุผลที่ว่า นักเรียนต้องการจะเล่นเกมและมีส่วนร่วมในเกมนั้นๆ จึงให้ความสนใจกับเนื้อหาที่ครูสอนเพื่อที่จะสามารถใช้ภาษาเพื่อเล่นเกมนั้นได้เป็นอย่างดี และในการเล่นเกม นักเรียนจะมีความพยายามในการเรียนรู้คำศัพท์ โครงสร้างประโยคที่ครูสอนเป็นอย่างมาก เพราะ นักเรียนต้องการชนะในเกมนั้นๆ อีกทั้งในขณะเล่นเกมนักเรียนจะใจจดจ่อกับเกมตลอดการแข่งขัน เนื่องจากอยากให้ถึงตาที่ตัวเองจะได้เล่นบ้าง หรือกลัวจะถูกเพื่อนโกง ซึ่งสอดคล้องกับ เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2536 : 3-4) ที่กล่าวว่า เกมช่วยเร้าความสนใจในบทเรียนสำหรับผู้เรียน เกมช่วยลดความเข้มของเนื้อหาลง ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน อยากมีส่วนร่วม กล้าแสดงออก และยังสอดคล้องกับ อเวดอน (Avedon. 1971 **:** 315-321) ที่กล่าวว่า เหตุผลที่เกมทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพ คือ เกมเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความใฝ่เรียนรู้ และยอมรับกฎเกณฑ์ในการแข่งขัน ยิ่งไปกว่านั้น นักเรียนจะพยายามอย่างมากในการเล่นเกมมากกว่าการเรียนด้วยวิธีอื่นๆ เพราะโดยธรรมชาติแล้ว เมื่อนักเรียนเล่นเกม พวกเขาจะพยายามเล่นให้ชนะหรือเก่งกว่า ได้คะแนนสูงกว่าทีมอื่นๆเพื่อตัวเองหรือเพื่อทีมของตน และในขณะเล่นเกมนักเรียนจะร่วมกิจกรรมการแข่งขันตลอด เพราะต้องการให้ถึงเวลาที่ตนจะได้เล่น หรือเพื่อคะแนน หรือเพื่อชัยชนะในเกมนั้นๆ จึงเป็นที่แน่นอนว่านักเรียนจะมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของกิจกรรม

1.2 เกมช่วยให้นักเรียนจดจำเนื้อหาในบทเรียนได้ดีขึ้น เนื่องจากในการเล่นเกมนักเรียนสามารถฝึกคำศัพท์หรือโครงสร้างประโยคซ้ำได้หลายๆครั้งโดยไม่เบื่อ เช่น เกมGoing Shopping นักเรียนต้องซื้อของตามใบรายการให้ครบ ดังนั้นนักเรียนต้องไปร้านค้าแต่ละร้าน(8 ร้าน)พร้อมทั้งใช้คำศัพท์และโครงสร้างประโยคถามเจ้าของร้านค้าแต่ละร้าน นักเรียนจึงใช้ คำศัพท์และโครงสร้างประโยคเดิม ซ้ำหลายครั้ง แต่นักเรียนก็ไม่เบื่อ และเมื่อใช้โครงสร้างประโยคเดิม ซ้ำหลายๆครั้ง ก็ทำให้นักเรียนจดจำประโยคและคำศัพท์ที่ใช้ในการเล่นเกมได้ สามารถใช้ประโยคนั้นๆคล่องขึ้น นอกจากนั้นยังสามารถนำเกมมาฝึกซ้ำในสิ่งที่เป็นปัญหาในการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียน เช่น ปัญหาเกี่ยวกับคำศัพท์ หรือ ปัญหาเกี่ยวกับไวยากรณ์ต่างๆที่เรื่องที่เข้าใจได้ยาก

สำหรับผู้เรียน เป็นต้น จึงทำให้นักเรียนเกิดทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษทุกทักษะ นอกจากนั้น นักเรียนยังได้เล่นเกมเพื่อเป็นการทบทวนเนื้อหาที่เรียนไปแล้วอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับกรมวิชาการ (2539 : 127) ได้กล่าวว่า เกม ช่วยย้ำสิ่งที่เรียนไปแล้วทั้งด้านตัวอักษร การออกเสียง การฟัง การพูด คำศัพท์การสะกดตัวอักษร และการอ่าน ตลอดทั้งรูปประโยค เกมต่างๆสามารถนำสิ่งที่เป็นปัญหาจากการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนมาฝึกซ้ำในรูปของการเล่น ฝึกความฉับไวในความคิด การทำความเข้าใจในการปฏิบัติตามคำสั่งและการใช้ภาษาอย่างอัตโนมัติ ส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษา และ วัลภาภรณ์ คงถาวร (2539 : 83) ที่กล่าวว่าเกมจะช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้ ความสนุกสนาน และเกมยังมีประโยชน์ ในการชักจูงนักเรียนให้เกิดความสนใจในบทเรียน เข้าใจบทเรียน และฝึกฝนทักษะทางภาษา อีกทั้งเกมยังช่วยให้นักเรียนจดจำบทเรียนได้ดีขึ้น เพราะครูยังใช้เกมสำหรับเป็นการทบทวนเนื้อหาที่เรียนได้อีกด้วย

1.3 เกมทำให้นักเรียนมีโอกาสได้ใช้ภาษาเพื่อสื่อสารในชีวิตจริงๆโดยผ่านสถานการณ์จำลอง ตามที่เกมกำหนด การเล่นเกมทำให้นักเรียนได้เรียนรู้และเข้าใจความหมายของคำศัพท์ในรูปประโยค และสามารถนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสม ตรงตามความต้องการ และเมื่อนักเรียนได้เล่นเกมบ่อยๆ ก็จะมีโครงสร้างประโยคอัตโนมัติอยู่ในสมอง เมื่อต้องการจะใช้ก็สามารถนำออกมาใช้ได้อย่างคล่องแคล่ว ซึ่งสอดคล้องกับสุภาภรณ์ ทองใบ (2538 : 1)ที่กล่าวว่า นักเรียนที่เล่นเกมสามารถใช้ภาษาได้ ในสถานการณ์ที่มีความหมาย ถึงแม้ว่าสถานการณ์หรือวัตถุประสงค์นั้นจะเป็นการสมมุติหรือสร้างขึ้นตามกฎเกณฑ์ที่เกมกำหนด แต่ทักษะทางภาษาต่างๆที่นำมาใช้ในการเล่นเกม นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ได้ภายหลังในชีวิตประจำวัน และ กรมวิชาการ (2539 : 127) ที่กล่าวว่า เกมช่วย ฝึกความฉับไวในความคิด การทำความเข้าใจในการปฏิบัติตามคำสั่งและการใช้ภาษาอย่างอัตโนมัติ และส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษา

ด้วยเหตุผลดังกล่าว แสดงให้เห็นว่า การสอนโดยใช้เกม ทำให้นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์สูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ส่งศรี สาริบุตร (2541) ที่ได้ศึกษาเปรียบเทียบ ผลสัมฤทธิ์การเรียนและความคงทนการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนปกติ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มควบคุม นอกจากนั้นยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ บังอร โกศลปริญญานันท์ (2543) และ เพ็ญศิริ แสนศิลป์ (2545)

2. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม จำนวนร้อยละ 86.67 ของนักเรียนทั้งหมด มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังเรียนผ่านเกณฑ์คะแนนร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม ก่อนเรียนไม่มีนักเรียนคนใด ที่มีคะแนนความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ของคะแนนทั้งหมด แต่หลังจากเรียนแล้วมีนักเรียนจำนวนร้อยละ 86.67 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ที่มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม แสดงว่าการสอนโดยใช้เกมช่วยพัฒนา ส่งเสริมให้ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์เพิ่มสูงขึ้น ซึ่งเมื่อพิจารณาจากคะแนนหลังเรียนเปรียบเทียบกับคะแนนก่อนเรียนของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมแล้ว จะเห็นว่า นักเรียนทุกคนมีระดับคะแนนสูงขึ้นกว่าคะแนนก่อนเรียนทุกคน ถึงแม้ว่านักเรียนอีก 4 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33 ไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม แต่ก็มีผลคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนทุกคน สาเหตุที่ทำให้นักเรียนทั้ง 4 คนไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ของคะแนนเต็มนั้น อาจเนื่องมาจาก นักเรียนไม่ได้มาโรงเรียนเป็นบางวัน จึงไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมครบทุกกิจกรรม ส่วนนักเรียนร้อยละ 86.67 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ที่มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม เนื่องจาก การเล่นเกมทำให้นักเรียนได้มีโอกาสฝึกซ้ำๆ แต่เป็นการฝึกซ้ำที่ไม่ทำให้นักเรียนเบื่อ จึงทำให้นักเรียนจดจำเนื้อหาในบทเรียนได้ดี และเกมทำให้เนื้อหาทางภาษาง่ายต่อการเข้าใจ การเรียนรู้คำศัพท์ทั้งในการออกเสียง สะกดคำ รู้ความหมายและการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคเป็นสิ่งที่ไม่น่าเบื่อ นักเรียนเต็มใจที่จะท่องคำศัพท์ด้วยความต้องการของตนเองโดยครูไม่ต้องบังคับ เพราะ ในการเล่นเกมนักเรียนต้องแข่งขันกัน แต่ละคนจึงต้องเตรียมตัวให้พร้อมสำหรับการแข่งขันเพื่อจะได้แสดงออกอย่างเต็มความสามารถ ดังที่ เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2536 : 3-4) กล่าวว่า เกมช่วยให้ผู้สอนทำให้เนื้อหากระจ่าง ง่ายต่อความเข้าใจ และริชาร์ด อมาโต (Richard Amato. 1996 **:** 192 -199) กล่าวว่า เกมนอกจากทำให้การเรียนสนุกแล้ว สิ่งที่เราไม่ควรละเลยถึงคุณค่าอีกด้านของเกม คือ เกมเป็นสิ่งที่กระตุ้นนักเรียนให้เรียนรู้โดยไม่ต้องบังคับ

3. ค่าคะแนนเฉลี่ยของคะแนนรวมทั้งหมดที่ได้จากการทดสอบเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ เจตคติก่อนเรียนเท่ากับ 65.03 หลังเรียนเท่ากับ 82.13 จากผลดังกล่าวแสดงว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ โดยมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสิริลักษณ์ เฟื่องกาญจน์ (2531) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนและความคงทนการเรียนรู้คำศัพท์และเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยมีเกมประกอบและไม่มีเกมประกอบ โดยใช้เกมประกอบการสอนในขั้นต้นของบทเรียน

พบว่า เจตคติ ต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนโดยมีเกมประกอบสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยไม่มีเกมประกอบ

จากผลการวิจัยดังกล่าว เป็นผลมาจากการที่นักเรียนได้เรียนรู้ในบรรยากาศที่สนุกสนานเป็นกันเอง ผ่อนคลาย จึงทำให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างนักเรียนกับนักเรียน และนักเรียนกับครู อีกทั้งทุกคนได้มีส่วนร่วมในเกม นักเรียนที่เรียนเก่งก็เต็มใจที่จะช่วยเพื่อนที่เรียนอ่อน และเกมยังช่วยให้นักเรียนที่เรียนอ่อนเข้าใจในบทเรียนมากขึ้น จากที่ไม่ชอบภาษาอังกฤษ และไม่อยากเรียนวิชานี้ เพราะเรียนไม่รู้เรื่อง ก็จะเปลี่ยนเป็นชอบวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น สนใจในการเรียนมากขึ้น รู้สึกว่าภาษาอังกฤษไม่ยากเหมือนเมื่อก่อนแล้ว ดังนั้นผลการเรียนก็จะดีขึ้นตามลำดับ ซึ่งสอดคล้องกับเพราพรรณ เปลี่ยนภู่ (2542 : 110) ที่กล่าวไว้ว่า ในการเรียนการสอนนั้น เจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียน ต่อวิชาเรียน หรือต่อครูผู้สอนนั้นมีความสำคัญมาก ถ้านักเรียนมีเจตคติที่ดีเด็กก็ตั้งใจเรียน ชอบวิชาเรียนทำให้การเรียนมีผลดี ในทางตรงกันข้ามถ้านักเรียนมีเจตคติที่ไม่ดีนักเรียนจะเกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย ไม่อยากเรียนวิชานั้น ๆ ทำให้การเรียนไม่รู้เรื่อง หนีเรียน จนอาจเกิดความล้มเหลวทางด้านการศึกษาได้ ดังนั้น ครูจึงควรปลูกฝังเจตคติที่ดีให้แก่นักเรียน เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้สึกที่ดี รักครู รักการเรียน อยากมาโรงเรียน และในที่สุดนักเรียนก็จะประสบผลสำเร็จในการเรียน และประพันธ์ จูมคำมูล (2541 : 45) ที่กล่าวไว้ว่า เกมเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจที่จะเรียนเนื้อหาวิชาที่ครูสอนได้อย่างมากก่อน การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ โดยการใช้เกมจะช่วย แก้ปัญหานักเรียนที่ไม่ชอบภาษาอังกฤษ และไม่อยากเรียนวิชานี้ จะเห็นได้ว่าเกมช่วยให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เมื่อนักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อวิชาที่เรียน หรือต่อผู้สอนก็จะช่วยให้ผลการเรียนดีขึ้น

จากผลดังกล่าว เป็นการสนับสนุนว่า การสอนโดยใช้เกมในครั้งนี้ บรรลุตามจุดมุ่งหมายของการวิจัยที่กำหนดไว้และสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางเพื่อการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ รวมทั้งสามารถเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษให้สูงขึ้น

ข้อเสนอแนะ

จากผลการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะซึ่งอาจเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนหรือการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 การสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบในการสอนนั้น มีผลที่ดีต่อผู้เรียนในด้านการฝึกทักษะทางภาษาทั้งด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ครูผู้สอนควรบอกให้ผู้เรียนได้ทราบจุดประสงค์ในการเรียนรู้ และเน้นให้นักเรียนเข้าใจว่าสิ่งสำคัญของการเล่นเกมคือการฝึกทักษะทางภาษา มิใช่มุ่งเพื่อชัยชนะเท่านั้น

1.2 ในการนำรูปแบบการสอนโดยใช้เกมไปใช้ครูผู้สอนต้องศึกษาหลักการ เป้าหมาย ขั้นตอน การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ละเอียดทุกขั้นตอนก่อน เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนบรรลุตามเป้าหมายและประสบผลสำเร็จ

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการวิจัยการใช้เกมประกอบการสอนกับเนื้อหาภาษาอังกฤษด้านอื่นๆ เช่น ด้านไวยากรณ์ ทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน

2.2 ควรมีการนำวิธีการสอนโดยใช้เกม ไปทดลองสอนกับนักเรียนในระดับอื่น เช่น ระดับประถมศึกษา และระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

2.3 ควรมีการทำวิจัยการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษกับนักเรียน โดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนโดยใช้วิธีอื่นๆ เพื่อศึกษาดูว่าวิธีสอนแบบใดจะเหมาะสมในการสอนคำศัพท์มากที่สุด

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ Nakhon Sawan Rajabhat University