

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาผลการสอนโดยใช้เกมประกอบที่มีต่อความสามารถในการพูดเพื่อการสื่อสารและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิจัยดังหัวข้อต่อไปนี้

สังเขปจุดมุ่งหมาย สมมุติฐาน และวิธีดำเนินการวิจัย

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดจุดมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบ กับการสอนตามคู่มือครู
2. เพื่อเปรียบเทียบเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบ กับการสอนตามคู่มือครู
3. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบ
4. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู

สมมุติฐานการวิจัย

ผู้วิจัยได้ตั้งสมมุติฐานของการวิจัยไว้ดังนี้

1. ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบ สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู
2. เจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบ สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู
3. ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบ หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง

4. ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังเรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2548 ในอำเภอท่าตะโก จำนวน 9 โรงเรียน ที่เป็นโรงเรียนในโครงการขยายโอกาสทางการศึกษา จำนวนประมาณ 210 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนบ้านหัวพลวง จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 25 คน เป็นกลุ่มควบคุม และนักเรียนโรงเรียนบ้านหนองหลวง จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 25 คน เป็นกลุ่มทดลอง ที่ได้จากการสุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย และแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 1 ห้องเรียนและกลุ่มควบคุม 1 ห้องเรียน โดยการจับสลาก ผลปรากฏว่า โรงเรียนบ้านหนองหลวงเป็นกลุ่มทดลอง ส่วนโรงเรียนชุมชนบ้านหัวพลวงเป็นกลุ่มควบคุม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือในการวิจัยดังนี้

2.1 แผนการสอน

(1) แผนการสอนกลุ่มทดลอง ซึ่งเป็นแผนการสอนที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นตามลำดับการสอนพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เกมประกอบการสอน จำนวน 12 แผน แผนละ 1 คาบเรียน รวม 12 คาบ

(2) แผนการสอนกลุ่มควบคุม เป็นแผนการสอนที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นตามลำดับขั้นตอนการสอนตามคู่มือครู จำนวน 12 แผน แผนละ 1 คาบเรียน รวม 12 คาบ

2.2 แบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร เป็นแบบทดสอบที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 15 ข้อ ใช้ทดสอบก่อนการทดลองและหลังการทดลองทั้งสองกลุ่ม

2.3 แบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 ข้อ

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ทำการทดสอบก่อนการทดลอง กับนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร และแบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ
2. ดำเนินการทดลองกับกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยใช้เนื้อหาเดียวกัน และระยะเวลาเท่ากันโดยผู้วิจัยเป็นผู้สอนเองทั้งสองกลุ่ม ใช้เวลาทดลองทั้งสิ้น 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 2 แผน แผนละ 1 คาบ (คาบละ 50 นาที) รวมทั้งหมด 24 คาบ เริ่มทำการสอนตั้งแต่วันที่ 16 พฤษภาคม 2548 ถึงวันที่ 10 มิถุนายน 2548
3. ทำการทดสอบหลังการทดลองทันที กับนักเรียนทั้งสองกลุ่ม ด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร และแบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษฉบับเดียวกับที่ทำการสอบก่อนการทดลอง
4. รวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลตามวิธีการทางสถิติ

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำผลข้อมูลมาวิเคราะห์โดยใช้ค่าสถิติต่างๆดังนี้

1. เปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม โดยใช้การทดสอบค่าเฉลี่ยแบบ Nonparametric statistics กรณีกลุ่มตัวอย่างสองกลุ่มเป็นอิสระกัน
2. เปรียบเทียบเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ ระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม โดยใช้การทดสอบค่าเฉลี่ยแบบ Nonparametric statistics กรณีกลุ่มตัวอย่างสองกลุ่มเป็นอิสระกัน
3. เปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลอง โดยใช้การทดสอบค่าเฉลี่ยแบบ Nonparametric statistics กรณีกลุ่มตัวอย่างสองกลุ่มสัมพันธ์กัน
4. เปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการเรียนของนักเรียนกลุ่มควบคุม โดยใช้การทดสอบค่าเฉลี่ยแบบ Nonparametric statistics กรณีกลุ่มตัวอย่างสองกลุ่มสัมพันธ์กัน

สรุปผลการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผลการวิจัยพบว่า

1. ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบ สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมุติฐานข้อที่ 1
2. เจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบ สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมุติฐานข้อที่ 2
3. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร และเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ หลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานข้อที่ 3
4. นักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู มีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ หลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานข้อที่ 4

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบกับการสอนตามคู่มือครู ผู้วิจัยขอเสนอการอภิปรายผล ดังนี้

1. จากผลการทดสอบสมมุติฐานข้อที่ 1 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับผลการวิจัยอื่น ๆ ที่ได้ทำการทดลองโดยใช้เกมประกอบการสอน เช่น แนนงน้อย เพียรสุขสวัสดิ์ (2525) ที่ศึกษาพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบธรรมดา เพชรรัตน์ กล่าวจา (2539) ที่ศึกษาพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยการสอนปกติ ซึ่งผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับผลการศึกษาค้นคว้าของ ออร์กัตต์ (Orcutt, 1972) พบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนมีความสามารถในการเรียนรู้ สูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนตามปกติ

จากการสังเกตในขณะที่ยังสอนพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน นักเรียนส่วนใหญ่จะสนใจ รู้สึกสนุกสนาน และมีความกระตือรือร้นที่จะเล่นเกม และเต็มใจที่จะฝึกพูดภาษาอังกฤษโดยการเล่นเกม ถึงแม้ว่าในช่วงแรกของการสอนจะมีนักเรียนบางคนแสดงอาการเบื่อไม่อยากทำกิจกรรมกับเพื่อน แต่เมื่อเล่นเกมและมีการแข่งขันกันทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน และต้องการแข่งขันกันเพื่อเอาชนะเพื่อน โดยเฉพาะเกมที่มีการจับคู่หรือแบ่งกลุ่ม นักเรียนในกลุ่มก็จะช่วยเหลือกันเกิดความสามัคคี และการที่นักเรียนได้พูดภาษาอังกฤษในขณะที่เล่นเกมทำให้ความกลัวว่าจะพูดผิดหมดไป เพราะนักเรียนแต่ละคนมุ่งที่จะแข่งขันกันและเกิดความสนุกสนานในขณะที่เล่น ในขณะที่นักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครูนั้นได้ฝึกพูดโดยการจับคู่พูดกับเพื่อน ในระยะแรกนักเรียนก็ปฏิบัติตามกิจกรรมด้วยดีอาจจะเป็นเพราะว่าผู้วิจัยเป็นผู้สอนซึ่งไม่ใช่ครูผู้สอนในโรงเรียนนั้น แต่เมื่อเวลาผ่านไปนักเรียนรู้สึกเคยชินกับวิธีการสอนแบบเดิม ทำให้นักเรียนส่วนใหญ่ไม่ค่อยสนใจเรียนขาดความกระตือรือร้น และมีนักเรียนบางส่วนที่ไม่กล้าพูดภาษาอังกฤษในขณะที่ทำกิจกรรม เพราะกลัวว่าจะพูดผิดไม่มีความมั่นใจในตนเอง จากลักษณะดังกล่าวข้างต้นตรงกับคำกล่าวของ ประพันธ์ จุมคำมูล (2541 : 45) ที่กล่าวว่าเกมเป็นกิจกรรมที่ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจที่จะเรียนในเนื้อหาที่ครูสอน และเกมยังช่วยให้การเรียนการสอนภาษาอังกฤษสนุกมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ จรุง แสงจันทร์ (2539 : 43) เกี่ยวกับการนำเกมมาใช้ประกอบการฝึกพูดภาษา ทำให้ผู้เรียนได้มีโอกาสใช้ภาษาในขณะที่เล่นเกม และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นโดยใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมาย ซึ่งสอดคล้องกับการพูดสื่อสารกับผู้อื่นในชีวิตจริง

ผลจากการทดลองครั้งนี้พอสรุปได้ว่าการสอนพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนนั้น เป็นวิธีสอนที่ทำให้นักเรียนได้ฝึกฝนการใช้ภาษาและนักเรียนเกิดความสนุกสนาน มีความสามัคคี (สุภาภรณ์ ทองใบ. 2538 : 1) และเกมยังมีส่วนทำให้นักเรียนได้มีโอกาสร่วมกิจกรรม มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงของตนเอง นักเรียนมีความสามารถในด้าน การพูดภาษาเพื่อการสื่อสาร (Silberman. 1996 : 67) ได้สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู

2. จากผลการทดสอบสมมุติฐานข้อที่ 2 พบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนมีเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ทั้งนี้เป็นเพราะเกมสามารถตอบสนองความต้องการทางด้านอารมณ์ สังคม และสติปัญญาของนักเรียนทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินไม่เบื่อหน่าย ไม่ตึงเครียด และเกมจะช่วยจูงใจในการเรียนรู้แบบต่าง ๆ ทำให้นักเรียนที่ไม่สนใจการเรียนได้มีส่วนร่วมเพิ่มมากขึ้น

(เสริมศรี ลักษณะศิริ. 2541 : 471 – 472) ซึ่งสอดคล้องกับผลงานการวิจัยของ มณี เทพาชมภู (2536) ที่ศึกษาพบว่าเจตคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่สอนโดยใช้เกมสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบธรรมดา

จากการสังเกตขณะสอนพบว่า ในช่วงแรกของการสอน นักเรียนทั้งสองกลุ่มมีความสนใจและความกระตือรือร้นในการเรียนไม่แตกต่างกัน มีนักเรียนบางคนแสดงอาการเบื่อหน่าย ไม่อยากเรียน โดยเฉพาะชั่วโมงเรียนในช่วงบ่ายมีนักเรียนบางคนที่นั่งหลับและมีบางส่วนคุยกับเพื่อนในเวลาเรียน ผู้วิจัยได้พูดตักเตือน นักเรียนก็หยุดทำพฤติกรรมนั้น แต่ในช่วงเล่นเกมนักเรียนจะสนใจในการทำกิจกรรมมากกว่าปกติ อาจจะเป็นเพราะว่านักเรียนต้องการแข่งขันเพื่อเอาชนะเพื่อน จึงตั้งใจทำกิจกรรมมากกว่าเดิมและนักเรียนได้เคลื่อนไหวร่างกายในขณะที่เล่นเกม หลังจากเล่นเกมเสร็จแล้ว มีนักเรียนบางคนได้บอกกับผู้วิจัยว่า ชอบเล่นเกมในวิชาภาษาอังกฤษ และอยากเรียนภาษาอังกฤษ รู้สึกสนุก ตื่นเต้นในการทำกิจกรรมในชั่วโมงภาษาอังกฤษ

3. จากผลการทดสอบสมมุติฐานข้อที่ 3 พบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม ประกอบ มีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ หลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยหลังการทดลอง นักเรียนมีความสามารถในการพูดและเจตคติสูงกว่าก่อนการทดลอง ทั้งนี้เป็นเพราะการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนทำให้บรรยากาศในชั้นเรียนน่าเรียน สนุกสนาน มีกิจกรรมที่ แตกต่างกัน ให้นักเรียนได้ฝึกพูด ดังที่ เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2536 : 3 – 4) กล่าวว่า เกมช่วยทำให้การเรียนการสอนสนุก น่าสนใจ และทำให้เนื้อหาที่เรียนมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษหลังการทดลองเพิ่มมากขึ้น

จากการสังเกตในขณะสอนพบว่า ในช่วงแรก ๆ นักเรียนจะเกิดความประหม่า เกิดความอาย ไม่กล้าแสดงความสามารถอย่างเต็มที่ แต่เมื่อเรียนไปได้ระยะเวลาหนึ่งเมื่อนักเรียนเห็นว่าเมื่อทำกิจกรรมโดยใช้ภาษาอังกฤษแล้วบางครั้งพูดผิดครูก็ไม่ตำหนิว่าผิด และกิจกรรมในแต่ละแผนการสอนก็ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์ต่าง ๆ ทำให้เจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนสูงขึ้นก่อนการทดลอง

4. จากผลการทดสอบสมมุติฐานข้อที่ 4 พบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู มีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษหลังการเรียน สูงกว่าก่อนการเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยหลังการทดลองนักเรียนมีความสามารถในการพูดและเจตคติสูงกว่าก่อนการทดลอง ทั้งนี้เนื่องจากเหตุผลดังนี้ ในการทดลอง ครั้งนี้ผู้วิจัยใช้เนื้อหาในแผนการสอนของกลุ่มควบคุมเช่นเดียวกับที่ใช้สอนกลุ่มทดลอง

และ นักเรียนได้ฝึกพูดเช่นเดียวกัน ส่งผลให้ภายหลังการทดลองของนักเรียนสูงขึ้นเช่นเดียวกับกลุ่มทดลอง

ส่วนเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อาจเนื่องมาจากผู้วิจัยเป็นครูที่มาจากโรงเรียนอื่น และนักเรียนยังไม่คุ้นเคยกับวิธีการสอนของผู้วิจัย และผู้วิจัยได้ใช้วิธีการสอนตามลำดับขั้นตอนอย่างดี ทำให้นักเรียนในกลุ่มนี้มีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษส่งผลให้นักเรียนมีเจตคติดีหลังการทดลองเพิ่มมากขึ้น

ดังนั้นจึงกล่าวโดยสรุปได้ว่า การนำเกมมาใช้ในการสอนพูดภาษาอังกฤษช่วยทำให้นักเรียนมีความสามารถในการพูดเพื่อการสื่อสารและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษสูงกว่าการสอนตามคู่มือครู

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาผลการสอนโดยใช้เกมประกอบ ที่มีต่อความสามารถในการพูดเพื่อการสื่อสาร และเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่านักเรียนกล้าแสดงออกในการทำกิจกรรมฝึกภาษาในห้องเรียน เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และเกมยังช่วยให้นักเรียนทำกิจกรรมรวมกลุ่มกับเพื่อนได้เป็นอย่างดี ได้แสดงความสามารถของตนเอง ออกมาอย่างเต็มที่ แต่บางเกมนักเรียนมุ่งแต่ต้องการที่จะชนะทำให้นักเรียนไม่พูดโดยใช้ภาษาอังกฤษ ครูจึงควรกำกับวิธีการเล่นเพื่อให้นักเรียนได้ฝึกพูดภาษาอังกฤษไม่ใช่ภาษาไทยในขณะที่เล่นเกม และเกมบางเกมในขณะที่เล่นนักเรียนจะส่งเสียงดังมากครูจึงควรระวังในเรื่องการรบกวนการเรียนของห้องอื่น จากผลการทดลองและสาเหตุที่กล่าวข้างต้นผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในด้านการเรียนการสอนสำหรับครูผู้สอนภาษาอังกฤษ

(1) ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ควรให้ความสนใจและนำเกมมาใช้ในการสอนภาษาอังกฤษให้กว้างขวางและมากยิ่งขึ้น เพราะเกมเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาอย่างหนึ่งที่ช่วยให้นักเรียนมีผลการเรียนดีขึ้น

(2) การนำเกมมาใช้ประกอบการสอนเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้บรรยากาศในการเรียนดีขึ้น นักเรียนเกิดความสนุกสนาน มีความสนใจ ต้องการที่จะเรียนอยู่เสมอ

(3) การคัดเลือกเกม ผู้สอนควรเลือกเกมที่เหมาะสมกับระดับวุฒิภาวะของผู้เรียนและความสนใจของนักเรียนแต่ละระดับชั้น รวมทั้งพิจารณาถึงความเหมาะสมกับเนื้อหาวิชาด้วย ควรเป็นเกมที่มีกติกาง่าย ๆ ซึ่งผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้โดยไม่สับสน ยุ่งยากเกินไป และควรเป็นเกมที่ใช้เวลาไม่สั้นหรือนานเกินไป

(4) ในขณะที่นักเรียนเล่นเกม ครูควรดูแลอย่างใกล้ชิดและทั่วถึงเพื่อคอยให้คำแนะนำปรึกษาและตรวจสอบผลการปฏิบัติกิจกรรมของนักเรียน

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ควรศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนตามคู่มือครูในเนื้อหาและระดับชั้นอื่น ๆ

(2) ควรมีการทดลองนำวิธีการสอน โดยใช้เกมประกอบการสอนไปใช้พัฒนาทักษะทางภาษาด้านอื่น ๆ เช่น ทักษะการอ่านและการเขียน

(3) ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนวิธีอื่น เช่น เปรียบเทียบกับวิธีสอนโดยใช้เพลงประกอบการเรียน การเรียนแบบร่วมมือในการเรียนรู้ เป็นต้น

(4) ควรศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยคำนึงถึงความแตกต่าง เช่น เปรียบเทียบระหว่างนักเรียนหญิงกับนักเรียนชาย นักเรียนที่เรียนเก่งกับนักเรียนที่เรียนอ่อน หรือนักเรียนในเมืองกับนักเรียนในชนบท