

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาผลการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิจัยดังหัวข้อต่อไปนี้

สังเขปจุดมุ่งหมาย สมมุติฐาน และวิธีดำเนินการวิจัย

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดจุดมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบกับการสอนตามปกติ
2. เพื่อศึกษาความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบและการสอนตามปกติ

สมมุติฐานการวิจัย

ผู้วิจัยได้ตั้งสมมุติฐานของการวิจัยไว้ดังนี้

1. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติ
2. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
3. นักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2545 ในโรงเรียนประถมศึกษาในโครงการขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษา จังหวัดชัยนาท จำนวน 1,195 คน จาก 57 โรงเรียน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2545 ของโรงเรียนวัดโคกสุก และโรงเรียนบ้านหนองขุ่น สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอดุสิต จังหวัดชัยนาท จำนวน 2 ห้องเรียน (โรงเรียนละ 1 ห้องเรียน) ห้องเรียนละ 30 คน รวม 60 คน โดยวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage Random Sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือในการวิจัย ดังนี้

2.1 แผนการสอน

(1) แผนการสอนคำศัพท์ของกลุ่มทดลองโดยใช้เกมประกอบการสอนในตอนท้ายชั่วโมงของคาบเรียน เป็นแผนการสอนรายคาบ คาบเรียนละ 50 นาที จำนวน 12 แผน

(2) แผนการสอนคำศัพท์ของกลุ่มควบคุมโดยสอนตามปกติ คือทำแบบฝึกหัดจากการเขียนอย่างเดียวในตอนท้ายชั่วโมงของคาบเรียน เป็นแผนการสอนรายคาบ คาบเรียนละ 50 นาที จำนวน 12 แผน

2.2 แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น ที่มีค่าความยากง่าย ตั้งแต่ .20 - .75 ค่าอำนาจจำแนก ตั้งแต่ .20 - .70 และได้ค่าความเที่ยงของแบบทดสอบ เท่ากับ 0.77

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ก่อนการทดลองให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น พร้อมกับชี้แจงวัตถุประสงค์และแนวทางในการสอน

2. ผู้วิจัยเริ่มทำการทดลองสอนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มจำนวนกลุ่มละ 30 คน ตามแผนการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ในเวลาเรียนปกติ ตั้งแต่วันที่ 3 กุมภาพันธ์ 2546 ถึง วันที่

21 กุมภาพันธ์ 2546 โดยกลุ่มทดลองได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบ และกลุ่มควบคุมได้รับการสอนตามปกติ ใช้เวลาในการทดลอง 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 วัน รวมเวลาในการสอนทั้งหมด กลุ่มละ 12 คาบ รวม 24 คาบ เนื้อหาที่ใช้สอนเป็นเนื้อหาเดียวกันทั้งสองกลุ่ม แตกต่างกันในตอนท้ายชั่วโมงของคาบเรียน

3. เมื่อสิ้นสุดการสอน ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม จากนั้นทิ้งช่วงไป 2 สัปดาห์ แล้วทำการทดสอบวัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของทั้งสองกลุ่มด้วยแบบทดสอบฉบับเดียวกัน

4. รวบรวมข้อมูลแล้วนำมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำผลข้อมูลมาวิเคราะห์โดยใช้ค่าสถิติต่างๆ ดังนี้

1. เปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยการทดสอบค่าที (t-test) กรณีกลุ่มตัวอย่างเป็นอิสระแก่กัน (Independent)

2. ศึกษาความคงทนในการเรียนรู้ของกลุ่มทดลองโดยการทดสอบค่าที (t-test) กรณีกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระแก่กัน (Dependent)

3. ศึกษาความคงทนในการเรียนรู้ของกลุ่มควบคุม โดยการทดสอบค่าที (t-test) กรณีกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระแก่กัน (Dependent)

สรุปผลการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบกับการสอนตามปกติ

ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบ หลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมุติฐานข้อที่ 1

2. ผลการศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบและการสอนตามปกติ

(1) นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบ มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมุติฐานข้อที่ 2

(2) นักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ เป็นไปตามสมมุติฐานข้อที่ 3

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และศึกษาความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนตามปกติ ผู้วิจัยขอเสนอการอภิปรายผล ดังนี้

1. จากผลการทดสอบสมมุติฐานข้อที่ 1 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยที่นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มมีความสามารถพื้นฐานเกี่ยวกับคำศัพท์ไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของ

นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติ ซึ่งผลของการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับผลการวิจัยอื่นๆ ที่ได้ทำการทดลองผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอน เช่น นันทพร คชศิริพงศ์ (2526) ที่ศึกษาพบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้เกมประกอบเป็นแบบฝึกหัดมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยไม่มีเกมประกอบเป็นแบบฝึกหัด สมพร วราวิทย์ศรี (2539) ที่ศึกษาพบว่าผลสัมฤทธิ์ในการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ ซึ่งผลการวิจัยดังกล่าวยังสอดคล้องกับผลการศึกษาค้นคว้าของพินเตอร์ (Pinter. 1977) พบว่านักเรียนที่เรียน โดยการใช้ เกมการศึกษามีผลสัมฤทธิ์ สูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนตามตำรา

จากการสังเกตขณะสอน พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบในตอนท้ายชั่วโมง นักเรียนส่วนใหญ่จะสนใจ สนุกสนานและมีความกระตือรือร้นต้องการที่จะเรียนและได้มีโอกาสแสดงออกจากการเล่นเกมในครั้งต่อไปตลอดเวลา แม้แต่นักเรียนบางคนไม่ชอบเรียนภาษาอังกฤษเมื่อได้ร่วมกิจกรรมแล้วก็เกิดความพอใจ สนุกสนาน และต้องการมีโอกาสดำเนินการออกมาร่วมกับเพื่อนๆ ในขณะที่นักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกตินั้น ได้แต่ทำแบบฝึกหัดโดยการเขียนตอบเพียงอย่างเดียว ในระยะแรกของการสอนนักเรียนก็สนใจ และตั้งใจในการทำกิจกรรม อาจเนื่องมาจากผู้วิจัยมาสอนซึ่งไม่ใช่ครูผู้สอนในโรงเรียนนั้น แต่พอเวลาผ่านไปเมื่อเข้าในสัปดาห์ที่ 2 นักเรียนส่วนใหญ่ไม่ค่อยสนใจ และตั้งใจในการเรียนมากนัก ขาดความกระตือรือร้น ทำท่าเบื่อหน่ายต่อการทำกิจกรรม และทำงานที่ได้รับมอบหมายในลักษณะที่เฉื่อยชา ในระยะหลังจะไม่ค่อยสนใจทำแบบฝึกหัดส่งให้ครูตรวจบ้าง ไม่ตรวจบ้าง และจะเข้าเรียนช้า

เพราะรู้ว่าเมื่อสอนจบแล้วครูจะต้องให้ทำแบบฝึกหัด ซึ่งนักเรียนได้พบเจอลักษณะนี้เป็นประจำในแทบทุกวิชาอยู่แล้ว จากลักษณะดังกล่าวข้างต้น ตรงกับคำกล่าวของ ประพันธ์ จุ่มคำมูล (2541 : 45) ที่ว่า เกมนี้เป็น

กิจกรรมอย่างหนึ่งที่สามารถกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจที่จะเรียนเนื้อหาที่ครูสอน และเกมสามารถแก้ปัญหาให้นักเรียนที่ไม่อยากเรียนวิชาภาษาอังกฤษได้ดี ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ สุกิจ ศรีพรหม (2544: 75) ถึงการใช้เกมประกอบในการเรียนการสอนว่า สามารถช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียน และกระตุ้นให้อยากเรียน อีกทั้งเกมยังช่วยให้นักเรียนได้แสดงออกอย่างเต็มความสามารถ และยังเกิดการเรียนรู้ที่ดีพร้อมกับความสนุกสนาน เพลิดเพลินไปด้วย ซึ่งยังสอดคล้องกับผลงานการวิจัยของ สิริลักษณ์ เฟื่องกาญจน์ (2531) ที่ศึกษาพบว่า เจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนโดยมีเกมประกอบสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยไม่มีเกมประกอบ แสดงว่าเกมนั้นมีความสำคัญต่อสุขภาพจิต เพราะช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดทางสมองได้เป็นอย่างดี อีกทั้งเกมยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ภาษาได้ดีอีกด้วย

ผลการทดลองครั้งนี้ พอสรุปได้ว่าในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบนั้น เป็นวิธีสอนวิธีหนึ่งที่ทำให้นักเรียนได้ฝึกฝนทักษะทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วม (เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์. 2536 : 3-4) และสามารถฝึกทักษะทางภาษาให้เกิดการเรียนรู้ได้ทุกด้าน คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน (Wright. 1937 : 1-3) ได้สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติ

2. จากผลการทดสอบสมมุติฐานข้อที่ 2 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เป็นเพราะนักเรียนได้มีโอกาสแสดงออก มีการเคลื่อนไหว ร่วมกันปรึกษาหารือ ช่วยเหลือซึ่งกันและกันด้วยความสนุกสนาน พร้อมกับได้เรียนรู้ไปกับเพื่อนๆ จากการร่วมทำกิจกรรมในการเล่นเกมน ได้มีโอกาสผลัดเปลี่ยนกันทำกิจกรรมด้วยความเต็มใจ และสมัครใจ จึงช่วยให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ และจดจำได้ดียิ่งขึ้น เหตุผลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า กิจกรรมที่ใช้เกมประกอบในการสอนสามารถสร้างความเข้าใจให้เกิดแก่นักเรียน จึงทำให้นักเรียนเกิดความคงทนในการเรียนรู้ได้ดี ซึ่งสอดคล้องกับผลงานการวิจัยของ พินเตอร์ (Pinter. 1977) พบว่า นักเรียนที่เรียนโดยการใช้เกมการศึกษามีความคงทนในการจำสูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนตามตำราเรียน

3. จากผลการทดสอบสมมุติฐานข้อที่ 3 พบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติมีความคงทนในการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เป็นเพราะนักเรียนได้ฝึกฝนในการทำแบบฝึกหัดท้ายชั่วโมงที่มีลักษณะหลายรูปแบบ และมีโอกาสทำซ้ำๆ

ประกอบกับครู และนักเรียนร่วมกันปรึกษาหารือ แลกเปลี่ยนความคิดซึ่งกันและกัน อีกทั้งเมื่อนักเรียนไม่

เข้าใจ หรือทำแบบฝึกหัดไม่ถูกต้อง ครูก็ให้คำแนะนำ และแก้ไขให้ถูกต้อง นักเรียนส่วนใหญ่จึงเกิดความรู้ ความเข้าใจ และทำให้เกิดความคงทนในการเรียนรู้ได้ดีขึ้น

ถ้าพิจารณาถึงค่าคะแนนเฉลี่ยในการสอบแต่ละครั้งของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม จะพบว่า มีแนวโน้มสูงขึ้นทั้งสองกลุ่ม กลุ่มทดลองมีค่าคะแนนเฉลี่ยการทดสอบหลังสอน 2 สัปดาห์เป็น 27.27 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเป็น 4.99 สำหรับกลุ่มควบคุมเป็น 19.20 และ 5.89 ตามลำดับ อาจเนื่องมาจากการสอบปลายภาคเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2545 ของโรงเรียนก็ได้ เพราะโรงเรียนประถมศึกษาในโครงการขยายโอกาสทางการศึกษาในสังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดชัยนาท ได้กำหนดการสอบในปลายภาคเรียนที่ 2 ของทุกรายวิชา ตั้งแต่ วันที่ 3-7 มีนาคม 2546 นักเรียนส่วนใหญ่รวมทั้งนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มได้มีโอกาสศึกษาค้นคว้า ทบทวนความรู้ และต้องเตรียมตัวดูหนังสือในการสอบ ทำให้นักเรียนจำในสิ่งที่ได้เรียนมาแล้ว หลังการสอบประจำภาคเรียนแล้ว ผู้วิจัยนำแบบทดสอบฉบับเดิมไปสอบเพื่อวัดความคงทนในการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ในวันที่ 7 มีนาคม 2546 ผลการสอบประจำภาคเรียนอาจมีส่วนทำให้นักเรียนมีความรู้ และสามารถจำได้ จึงทำให้คะแนนความคงทนสูงขึ้น แต่เมื่อเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยแล้วกลุ่มทดลองจะมีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มควบคุม ในการสอบแต่ละครั้ง รวมทั้งความคงทนด้วย และจะสังเกตเห็นว่าค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มทดลอง น้อยกว่ากลุ่มควบคุม ทั้งนี้เป็นเพราะคะแนนจากการทดสอบหลังเรียน 2 สัปดาห์ของนักเรียนกลุ่มทดลองจะไม่แตกต่างกันมาก และคะแนนที่ได้ค่อนข้างสูงแต่คะแนนของนักเรียนกลุ่มควบคุมบางคนได้คะแนนสูงมาก และบางคนได้คะแนนต่ำมาก ช่วงของคะแนนจะมีความแตกต่างกันมาก ถ้ามองในภาพรวมคะแนนของกลุ่มควบคุมค่อนข้างต่ำ ทำให้มองเห็นได้ว่า วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบจะทำให้ให้นักเรียนเกิดความประทับใจ ความรู้สึกที่ดีสามารถจดจำในสิ่งที่เรียนรู้ผ่านไปแล้วยังได้ดีขึ้น ซึ่งมีความไม่สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ นันทพร ศุขศิริพงศ์ (2526) ที่ศึกษาพบว่า หลังการสอนไปแล้ว 1 สัปดาห์ นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบกับนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์แตกต่างกัน แต่หลังจากการสอนทิ้งช่วงไป 2 สัปดาห์ นักเรียนทั้งสองกลุ่มมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ไม่แตกต่างกัน ทำให้ไม่อาจสรุปได้ว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบมีความคงทนในการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติ แต่ทำให้มองเห็นได้ว่า การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบ เป็นวิธีการสอนวิธีหนึ่งที่ทำให้นักเรียนมีแนวโน้มมีความคงทนในการเรียนรู้ได้สูงกว่าการสอนคำศัพท์ที่ได้รับการสอนตามปกติ

ดังนั้นจึงกล่าวโดยสรุปได้ว่า การใช้เกมมาประกอบในการสอนเป็นการสอนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษวิธีหนึ่ง ซึ่งจะช่วยให้ นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และ เกิดความคงทนในการเรียนรู้สูงกว่าการสอนตามปกติโดยให้ นักเรียนได้ทำแบบฝึกหัดเพียงอย่าง เดียว

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาผลการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถใน การเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่านักเรียน ส่วนใหญ่เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินในการทำกิจกรรม นักเรียนบางคนที่ไม่กล้าแสดงออก หรือไม่ชอบเรียนภาษาอังกฤษ เมื่อได้ร่วมเล่นเกมกับเพื่อนๆ สมาชิกในกลุ่มจะร่วมมือและ ช่วยเหลือกันเป็นอย่างดี ทำให้นักเรียนกลุ่มเหล่านี้รู้สึกชอบเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น และต้องการ ที่จะแสดงออกในครั้งต่อไปบ้าง แต่นักเรียนมักจะแข่งขันเพื่อต้องการที่จะให้กลุ่มของตนเองได้ชัยชนะอย่าง เดียว จึงเกิดความวุ่นวาย ส่งเสียงดังรบกวนผู้อื่นบางเกมใช้เวลามาก เนื่องจากนักเรียนต้องใช้ ความคิด ยังไม่กล้าตัดสินใจ เพราะกลัวว่ากลุ่มของตนเองจะได้คะแนนน้อยกว่ากลุ่มของผู้อื่น หรือบางเกมนักเรียนภายในกลุ่มจะเถียงกันเพราะตนเองทำไม่ได้ หรือไม่ก็แย้งกันเพราะตนเอง สามารถที่จะทำกิจกรรมนั้นได้ จากผลการทดลอง และสาเหตุดังที่กล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงมี ข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในด้านการเรียนการสอนสำหรับครูผู้สอนภาษาอังกฤษ

(1) การสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบในการสอนนั้น มีผลที่ดีต่อผู้เรียนใน ด้านการฝึกทักษะทางภาษาทั้งด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ครูผู้สอนควรเน้นให้ ผู้เรียนได้ทราบจุดประสงค์ในการเรียนรู้แต่ละครั้งเป็นสิ่งสำคัญของการเล่นเกมว่าเป็นการฝึกทักษะ เพราะบางครั้งผู้เรียนมุ่งเพื่อการแข่งขันเพื่อที่จะเอาชนะมากกว่า

(2) การใช้เกมมาประกอบในการสอนเป็นวิธีหนึ่งที่ช่วยสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียน เกิดความสนุกสนาน เกิดความสนใจ เร้าใจ ต้องการที่จะเรียนอยู่เสมอ

(3) เมื่อนำเกมมาประกอบในการสอนควรคำนึงถึงจุดมุ่งหมาย และความเหมาะสม ของเนื้อหาที่ใช้ในการสอน ตลอดจนความเหมาะสมของเวลา วุฒิภาวะ และความสามารถของ ผู้เรียน จะช่วยให้การเรียนการสอนน่าสนใจ และมีประสิทธิภาพมากขึ้น

(4) การสอนคำศัพท์โดยการใช้เกมประกอบการสอน ครูผู้สอนอาจนำไป ประยุกต์ใช้ในบางขั้นตอน เช่น ขึ้นฝึกปฏิบัติ หรือนำไปใช้เป็นกิจกรรมก่อน หรือหลังเรียน ซึ่งจะ เป็นกลวิธีการเรียนรู้วิธีหนึ่งที่ทำให้ นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น

(5) การสอนคำศัพท์ควรใช้ทั้งการนำเกมมาประกอบในการสอนและการทำแบบฝึกหัดควบคู่กันทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเนื้อหาที่นำมาใช้สอน เพื่อให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะทุกด้าน

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ควรมีการศึกษาวิจัยการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอน ไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างที่มีระดับความสามารถพื้นฐานในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ต่างกัน เช่น กลุ่มสูง กลุ่มกลาง และกลุ่มต่ำ เป็นต้น เพื่อศึกษาว่าวิธีสอนนี้เหมาะสมกับกลุ่มใดมากที่สุด

(2) ควรมีการทดลองนำวิธีการสอนโดยให้นักเรียนได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบไปช่วยพัฒนาทักษะทางภาษาด้านอื่นๆ เช่น ทักษะการอ่าน และการเขียน

(3) ควรมีการทดลองเปรียบเทียบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษกับนักเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนโดยวิธีอื่นที่ไม่ใช่การสอนแบบปกติ เพื่อศึกษาว่าวิธีสอนแบบใดจะเหมาะสมในการสอนคำศัพท์มากที่สุด

(4) ในการศึกษาความคงทนในการเรียนรู้ ควรคำนึงถึงระยะเวลา สภาพการเรียนรู้ของนักเรียนที่เพิ่มขึ้น และวุฒิภาวะในด้านต่างๆ ของนักเรียน สิ่งสำคัญควรหลีกเลี่ยงการทดสอบอื่นๆ ก่อนวัดความคงทน เพราะผลที่ได้อาจจะคลาดเคลื่อน