บทที่ 5

สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยเรื่อง การศึกษาผลการใช้เกมการสะกดคำที่มีต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทยของชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในครั้งนี้ ผู้วิจัยจะนำเสนอวิธีดำเนินการวิจัย สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลการวิจัย และข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การศึกษาผลการใช้เกมการสะกดคำที่มีต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทยของชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ครั้งนี้ เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Research) โดยมีรายละเอียดการดำเนินการวิจัยโดยสังเขปดังต่อไปนี้

1. จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาเกมการสะกดคำวิชาภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2. เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมการสะกดคำ

2. สมมุติฐานการวิจัย

1. เกมการสะกดคำวิชาภาษาไทยที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2. ความสามารถในการเขียนสะกดคำในวิชาภาษาไทยหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมการสะกดคำสูงกว่าก่อนเรียน

3. จำนวนนักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของนักเรียนทั้งหมดที่เรียนโดยใช้เกมการสะกดคำวิชาภาษาไทย มีความสามารถในการเขียนสะกดคำผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม

3. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2545 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอขาณุวรลักษบุรี สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดกำแพงเพชร จำนวนทั้งสิ้น 70 โรงเรียน จำนวนนักเรียน 1,298 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2545 โรงเรียนอนุบาลขาณุวรลักษบุรี สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดกำแพงเพชร จำนวนนักเรียน 30 คน โดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multistage Sampling)

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

1. เกมการสะกดคำวิชาภาษาไทย จำนวน 10 เกม

2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นแบบประนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 40 ข้อ มีค่าสัมประสิทธิ์ความไว้ใจได้เป็น 0.87

3. แผนการสอนประกอบการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทย จำนวน 10 แผนการสอน

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้คือ

1. ก่อนดำเนินการทดลองได้นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 40 ข้อ ไปทดสอบกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (Pretest)

2. การดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยทำการสอนกลุ่มตัวอย่างโดยใช้เกมการสะกดคำวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 30 คาบ คาบละ 20 นาที

3. หลังจากสิ้นสุดการทดลองแล้ว ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 40 ข้อ เป็นฉบับเดิมไปทดสอบกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (Posttest)

6. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. สำรวจคำที่เป็นปัญหาในการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล วิเคราะห์โดยหาความถี่ และค่าเฉลี่ยร้อยละ

2. การพัฒนาเกมการสะกดคำวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือค่าประสิทธิภาพของเกมการสะกดคำใช้ค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยขณะปฏิบัติกิจกรรมและคะแนนเฉลี่ยจากแบบทดสอบหลังเรียน

3. การทดลองใช้เกมการสะกดคำวิชาภาษาไทย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยวิธีทางสถิติโดยใช้ค่า t แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent) และการทดสอบไคสแควร์เพื่อทดสอบความมีนัยสำคัญทางสถิติของจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์และไม่ผ่านเกณฑ์

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ได้ผลสรุปดังนี้

1. เกมการสะกดคำวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ อยู่ในขอบเขต 90.68 / 88.58

1.1 เกมที่ 1 มีประสิทธิภาพ 93.33 / 92.67
1.2 เกมที่ 2 มีประสิทธิภาพ 94.72 / 92.67
1.3 เกมที่ 3 มีประสิทธิภาพ 92.78 / 87.67
1.4 เกมที่ 4 มีประสิทธิภาพ 87.36 / 95.33
1.5 เกมที่ 5 มีประสิทธิภาพ 85.00 / 90.00
1.6 เกมที่ 6 มีประสิทธิภาพ 90.00 / 89.17
1.7 เกมที่ 7 มีประสิทธิภาพ 87.03 / 93.33
1.8 เกมที่ 8 มีประสิทธิภาพ 92.27 / 93.00
1.9 เกมที่ 9 มีประสิทธิภาพ 93.06 / 94.67
1.10 เกมที่ 10 มีประสิทธิภาพ 91.11 / 92.67

2. ผลการศึกษาและเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมการสะกดคำ พบว่า

2.1 ความสามารถในการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทยโดยใช้เกมการสะกดคำของนักเรียนหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 88.58 สูงกว่าก่อนเรียนซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 48.90 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.2 ผลการศึกษาความสามารถในการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทยโดยใช้เกมการสะกดคำพบว่า นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 มีจำนวนร้อยละ 86.67

อภิปรายผลการวิจัย

1. เกมการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ซึ่งเป็นไปตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ โดยเกมการสะกดคำนั้นมีประสิทธิภาพทั้ง 10 เกมเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน $E_1/E_2 = 90.68 / 88.58$ ซึ่งเป็นค่าของประสิทธิภาพของการปฏิบัติกิจกรรมในเกม/ความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนด้วยเกมการสะกดคำ จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า

1.1 เกมการสะกดคำที่พัฒนาขึ้นเป็นเกมที่ได้พัฒนาเป็นไปตามขั้นตอน ผู้วิจัยได้พัฒนาเกมการสะกดคำวิชาภาษาไทย โดยใช้แบบสำรวจคำยากก่อน และนำไปให้นักเรียนเขียนตามคำบอกจำนวน 324 คำ พบว่าคำที่มีปัญหาในการเขียนสะกดคำวิชา ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผิดเกินร้อยละ 60 จำนวน 94 คำ คำที่เขียนสะกดผิดมากที่สุดคือคำที่มีตัวการันต์เขียนสะกดผิดเฉลี่ยร้อยละ 72.73 รองลงมาคือคำที่มีคำควบกล้ำ เฉลี่ยร้อยละ 70.88 และคำที่สะกดด้วยมาตราแม่กดเฉลี่ยร้อยละ 67.57 นำคำที่เป็นปัญหาแยกตามลักษณะของคำที่สะกดผิดได้ 6 ลักษณะ นำมาพัฒนาเกมได้ 10 เกม พบว่าเกมทั้ง 10 เกมที่พัฒนาขึ้นเป็นเป็นไปตามประสิทธิภาพที่ตั้งไว้

1.2 จากการพัฒนาเกมการสะกดคำดังกล่าว ช่วยให้นักเรียนมีความสามารถในการเขียนสะกดคำดีขึ้น โดยเฉพาะเกมการสะกดคำที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นโดยอาศัยหลักการ แนวคิดทางการศึกษาต่าง ๆ โดยพัฒนาเกมที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนตนเองทั้งทางด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา กระตุ้นให้ผู้เรียนได้แสดงออกอย่างเต็มที่ เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินสนใจในการเรียนมากขึ้น เป็นการส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ต่าง ๆ เช่น ความสามัคคี ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน สังเกตได้จากนักเรียนมีความกระตือรือร้นมีความสนใจต่อการเขียนสะกดคำมากขึ้น มีการสอบถามถึงเกมที่จะเล่นในวันต่อไป สอดคล้องกับมณฑาทิพย์ อัตปัญโญ (2542 : 57) สรุปได้ว่า เกมเป็นกิจกรรมที่เพิ่มบรรยากาศความสนุกสนานในการเรียนทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น เป็นการเพิ่มความเข้าใจให้กับนักเรียนโดยเฉพาะเด็กในระดับประถมศึกษาซึ่งเป็นวัยที่ไม่อยู่นิ่ง ซึ่งสอดคล้องกับความเห็นของ

มณี เทพาชมภู (2536 : 59) ที่สรุปว่าการใช้เกมประกอบการสอนเขียนสะกดคำเป็นวิธีการสอนที่ครูภาษาไทยน่าจะนำมาใช้อย่างยิ่ง เพราะนอกจากจะเร้าความสนใจให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแล้ว ยังก่อให้เกิดทักษะทางภาษา การใช้เกมประกอบการสอนจะช่วยให้การเขียนสะกดคำดีขึ้น

2. นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการสะกดคำวิชาภาษาไทย มีความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือคะแนนก่อนเรียนด้วยเกมการสะกดคำมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 48.90 และคะแนนหลังเรียนมีคะแนนสูงเฉลี่ยถึงร้อยละ 88.58 แสดงว่านักเรียนที่เรียนการสะกดคำวิชาภาษาไทยโดยใช้เกมการสะกดคำมีความสามารถในการเขียนสะกดคำสูงขึ้นเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ อมรรัตน์ คงสมบูรณ์ (2536 : 60) ที่พบว่านักเรียนที่เรียนการเขียนสะกดคำยากภาษาไทยโดยใช้เกมและแบบฝึกมีความสามารถในการเขียนสะกดคำยากภาษาไทยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากผลการวิจัยดังกล่าว แสดงให้เห็นว่า การสอนเขียนสะกดคำโดยใช้เกมการสะกดคำทำให้ผลสัมฤทธิ์ในการสะกดคำสูงขึ้น อาจเนื่องมาจากเกมเป็นกิจกรรมที่เร้าความสนใจ ทำให้เกิดความสนุกสนาน ลดความตึงเครียดให้แก่นักเรียน ทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน ซึ่งสอดคล้องกับ ทิศนา แขมมณี (2543 : 85) สรุปว่าวิธีสอนโดยใช้เกมนับเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและ อยู่คงทน นอกจากนี้ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงมากขณะสอน และผู้เรียนชอบ นักเรียนสามารถร่วม กิจกรรมการแข่งขันต่าง ๆ เช่น ทายคำ ใบ้คำ ประสมคำ แต่งประโยค เป็นต้น นอกจากนี้ในแต่ละเกมเมื่อสิ้นสุดการเล่นเกมของนักเรียนจะมีการสรุปและฝึกการเขียนสะกดคำอีกครั้ง ทำให้นักเรียนได้เข้าใจความหมายของคำนั้นได้ดียิ่งขึ้น เกมการสะกดคำจึงสามารถช่วยพัฒนาความสามารถของนักเรียนทั้งด้านการฟัง พูดอ่าน และเขียนไปพร้อม ๆ กันด้วย ดังที่ สนิท สัตโยภาส (2538 : 69) สรุปว่า เกมบางเกมสามารถฝึกทักษะทั้งการฟัง การพูด การอ่านและการเขียนได้ เช่น เกมของขวัญมหาสนุก เป็นต้น

ในการสังเกตการร่วมกิจกรรมเล่นเกมการสะกดคำของนักเรียน ไม่มีนักเรียนคนใดแสดงความเบื่อหน่ายต่อการเล่นเกม ตรงกันข้ามกับแสดงความกระตือรือร้นต่อการเรียนมาก มีการสอบถามถึงเกมในวันต่อไป ทั้งนี้เป็นผลมาจากการใช้เกมเป็นสื่อการเรียนการสอนที่กระตุ้นความสนใจให้นักเรียนเป็นอย่างดี ทำให้เกิดความสนใจและเกิดความสนุกสนานไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน การตัดสินแพ้ชนะไม่เป็นอุปสรรคต่อการเล่นเกม เพราะในแต่ละเกมของการแข่งขันจะมีการผลัดกันแพ้ ผลัดกันชนะปนกันไป เมื่อสิ้นสุดการแข่งขันการเขียนสะกดคำครูควรจะให้มีการ

เสริมแรงกับนักเรียนด้วยการชมเชยหรือให้คะแนน อาจเป็นของรางวัล เป็นต้น อันจะเป็นการเสริมกำลังใจให้ผู้เรียนอยากเรียนต่ออีก ซึ่งสอดคล้องกับกฎการเสริมแรงของธอร์นไดค์ที่ว่าแรงเสริมทางบวก ครูควรให้แรงเสริมกำลังใจในผลงานความสำเร็จของนักเรียน ด้วยการแนะนำ ชมเชย ยอมรับ ยกย่อง เพื่อให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจ กำลังใจ และเกิดความรู้สึกอบอุ่น มั่นคง และพร้อมที่จะเรียนรู้ในสิ่งที่ดีต่อไป (อารี พันธุ์มณี 2538 : 129) แรงเสริมที่ให้ไม่จำเป็นต้องเป็นรางวัลที่มีค่า การได้รับคำชมเชยหรือการยอมรับจากเพื่อน ๆ เป็นสิ่งที่น่าพึงพอใจสำหรับเด็ก ๆ เพื่อเป็นการกระตุ้นในการเรียนครั้งต่อไป ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชานั้น ๆ ดีขึ้นด้วย จากเหตุผล ดังกล่าวมา ย่อมเป็นผลสนับสนุนให้นักเรียนที่เรียนการเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมการสะกดคำมีความสามารถในการเขียนสะกดคำสูงขึ้นดังกล่าว

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1. ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการใช้เกมการสะกดคำวิชาภาษาไทย

1.1 การนำเกมการสะกดคำมาใช้ ครูผู้สอนต้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับเกมต่าง ๆ เริ่มตั้งแต่จุดประสงค์ วิธีการเล่น เมื่อถึงเวลาปฏิบัติกิจกรรมจริงจะเกิดความสะดวก และเสร็จทันเวลา

1.2 ครูผู้สอนควรจัดเตรียมอุปกรณ์ให้ครบเพียงพอกับจำนวนนักเรียน และควรทดลองเล่นกับกลุ่มย่อยก่อน

1.3 การนำเกมการสะกดคำมาใช้สอนเขียนสะกดคำ ควรเป็นเกมที่นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมทุกคน ในแต่ละกลุ่มควรมีการคละเด็กเก่งและอ่อน เพื่อให้เกิดความสนุกสนานไม่มีการได้เปรียบหรือเสียเปรียบกัน เด็กอ่อนจะไม่เกิดการเบื่อหน่ายต่อการเรียน

1.4 ครูผู้สอนควรดูแลนักเรียนอย่างใกล้ชิดและทั่วถึงเพื่อคอยอำนวยความสะดวกให้คำแนะนำ ปรึกษาและตัดสินการแข่งขันด้วยตนเอง

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำโดยใช้เกมการสะกดคำกับการสอนโดยวิธีสอนอื่น ๆ

2.2 ควรมีการสร้างเกมเพื่อประกอบการสอนในวิชาอื่น ๆ เพื่อไม่ให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย เร้าความสนใจและทำให้บทเรียนนั้น ๆ น่าสนใจมากยิ่งขึ้น

2.3 ควรมีการวิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของการสอนซ่อมเสริมการสอนเขียนสะกดคำโดยใช้เกมกับวิธีการสอนอื่น ๆ

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ Nakhon Sawan Rajabhat University