

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยเรื่อง ผลของการใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษที่มีผลต่อความสามารถในการฟังและพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ครั้งนี้ ผู้วิจัยจะนำเสนอสาระการวิจัย สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลการวิจัย และข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

สาระสำคัญของการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลของการใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการฟังและพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยมีรายละเอียดการดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

1. จุดมุ่งหมายของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดจุดมุ่งหมายของการวิจัยไว้ดังนี้ คือ

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบ
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบ
3. เพื่อศึกษาจำนวนนักเรียนที่มีความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษซึ่งผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม
4. เพื่อศึกษาจำนวนนักเรียนที่มีความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษซึ่งผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม

2. สมมติฐานการวิจัย

ผู้วิจัยได้ตั้งสมมติฐานการวิจัยไว้ดังต่อไปนี้

1. ความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. ความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

3. นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมประกอบการสอนจำนวน ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของนักเรียนทั้งหมดจะมีความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษหลังเรียน ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม

4. นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมประกอบการสอนจำนวน ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของนักเรียนทั้งหมดจะมีความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียน ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม

3. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อำเภอหนองบัว จังหวัดนครสวรรค์ ปีการศึกษา 2546

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองคู่ อำเภอหนองบัว จังหวัดนครสวรรค์ ปีการศึกษา 2546 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือในการวิจัยดังต่อไปนี้

(1) แผนการสอนกลุ่มทดลองโดยใช้เกมประกอบการสอน ซึ่งผ่านการทดลองใช้และปรับปรุงแก้ไขแล้ว จำนวน 6 แผน

(2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษ เป็นข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก ซึ่งผู้วิจัยพัฒนาครั้งแรกจำนวน 30 ข้อ จากนั้นนำไปตรวจสอบคุณภาพหาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนก คัดเลือกข้อสอบที่เหมาะสม ได้จำนวน 20 ข้อ โดยมีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง .55 - .78 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ .29 - .71 ตรงตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้

(3) แบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษจำนวน 10 ข้อ เป็นข้อสอบแบบตอบปากเปล่า โดยให้นักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับรูปภาพ และเกี่ยวกับตัวนักเรียนเอง โดยกำหนดรายละเอียดการให้คะแนนการพูดตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ข้อละ 3 คะแนน จากนั้นนำไปตรวจสอบหาความเที่ยงมีค่าเท่ากับ 0.92

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลดังต่อไปนี้

- (1) ดำเนินการทดสอบนักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนเรียน ด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการฟังและการพูดภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น
- (2) ผู้วิจัยดำเนินการสอนนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คนในเวลาเรียนปกติ ตั้งแต่วันที่ 3 มีนาคม พ.ศ. 2546 ถึงวันที่ 18 มีนาคม พ.ศ. 2546 โดยใช้แผนการสอนที่ใช้เกมประกอบการสอน ดำเนินการทดลอง 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 12 คาบ คาบละ 20 นาที รวม 36 คาบ
- (3) เมื่อสอนครบตามกำหนดผู้วิจัยให้นักเรียนกลุ่มทดลองทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการฟังและการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้แบบทดสอบฉบับเดียวกันกับก่อนเรียน
- (4) รวบรวมข้อมูลและนำมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำผลข้อมูลมาวิเคราะห์โดยใช้ค่าสถิติต่าง ๆ ดังนี้

1. เปรียบเทียบความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยนำคะแนนการทดสอบความสามารถในการฟังก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนมาเปรียบเทียบหาค่าเฉลี่ยผลต่างระหว่างคะแนนทดสอบโดยการทดสอบแบบที่ กรณีกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระแก่กัน (t - test for dependent samples)
2. เปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยนำคะแนนการทดสอบความสามารถในการพูดก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนมาเปรียบเทียบหาค่าเฉลี่ยผลต่างระหว่างคะแนนทดสอบโดยการทดสอบแบบที่ กรณีกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระแก่กัน (t - test for dependent samples)
3. จำนวนนักเรียนที่มีความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษซึ่งผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม โดยรวมความถี่ของจำนวนนักเรียนที่มีความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม และจำนวนความถี่ของนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์มาคำนวณโดยใช้ไคสแควร์ (Chi - Square)
4. จำนวนนักเรียนที่มีความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษซึ่งผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม โดยรวมความถี่ของจำนวนนักเรียนที่มีความสามารถในการพูด

ภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม และจำนวนความถี่ของนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์มาคำนวณโดยใช้ไคสแควร์ (Chi – Square)

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า

1. ความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1
2. ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2
3. นักเรียนที่มีความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 มีจำนวนร้อยละ 86.67 ไม่แตกต่างกับเกณฑ์จำนวนร้อยละ 80 แสดงว่านักเรียนมีความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 มีจำนวนเท่ากับร้อยละ 80 เป็นไปตามสมมติฐานข้อ 3
4. นักเรียนที่มีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 มีจำนวนร้อยละ 90 ไม่แตกต่างกับเกณฑ์จำนวนร้อยละ 80 แสดงว่านักเรียนมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 มีจำนวนเท่ากับร้อยละ 80 เป็นไปตามสมมติฐานข้อ 4

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยครั้งนี้สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. จากผลการวิจัยข้อ 1 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนมีความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 1 เพราะเมื่อครูผู้สอนจัดการเรียนการสอนโดยนำเกมมาเป็นกิจกรรมเสริมการสอนนั้น จะช่วยลดความเขັมของเนื้อหาลงได้ ผู้เรียนจะไม่เกิดความเครียด เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนจะได้รับทั้งความสนุกสนานและฝึกทักษะหรือทำความเข้าใจบทเรียนไปพร้อมๆกัน ผู้เรียนจึงเกิดความตื่นเต้น รู้สึกกระฉับกระเฉงช่วยให้บรรยากาศของห้องเรียนมีชีวิตชีวา (พวงเล็ก อุตระ.2539) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ดิกเกอร์สัน (Dickerson.1976) ที่พบว่าการใช้เกมเป็นวิธีการเสริมแรงในการเรียนมากกว่าการสอนแบบธรรมดาเพราะการสอนโดยใช้เกมเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้พบปะกันทำให้เกิดการทำงานร่วมกันและมีการแข่งขันกันส่งผลให้ประสิทธิภาพของการเรียนการสอนดีขึ้น และเมื่อผู้วิจัยได้นำเกมมาใช้ประกอบการสอนฟังภาษาอังกฤษแล้ว ผู้เรียนต้องการขณะฝ่ายตรงข้ามจึงมีความ

พยายามตั้งใจฟังสิ่งที่ได้ยิน ในขณะที่ฟังก็รู้สึกสนุกสนานตื่นเต้น ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการฟังอย่างไม่รู้ตัว พร้อมกับความสนุกสนานที่ผู้เรียนได้รับ ส่งผลให้ผู้เรียนมีความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัดจากการทดลอง

2. จากผลการวิจัยข้อที่ 2 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนมีความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 2 เพราะ การสอนการพูดนั้นผู้เรียนจะต้องฝึกพูดบ่อย ๆ เพื่อให้เกิดความถูกต้อง ดังนั้นถ้าครูผู้สอนบังคับให้ผู้เรียนฝึกพูดก็จะได้ผลดีเท่าที่ควร ผู้วิจัยจึงนำเกมมาใช้เป็นกิจกรรมที่เสริมการสอนพูดให้แก่ผู้เรียน เพื่อสร้างความสนุกสนานตื่นเต้น และกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความพยายามที่จะพูดเพื่อให้ตนเองเป็นผู้ชนะ โดยไม่เกิดความเครียด ดังที่ นิตยา สุวรรณศรี (2542 : 12) กล่าวว่า การนำเกมมาใช้ประกอบการสอนก็เพื่อ ช่วยในการบำบัดความเครียดทางกาย ทางประสาท เพราะเกมเป็นกิจกรรมในการออกกำลังกาย เพิ่มความสนุกสนานทำให้ผู้เรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษ และยังสามารถนำเกมที่ได้ฝึกในห้องเรียนไปใช้นอกห้องเรียนได้ด้วย ซึ่งหมายความว่า เมื่อใช้เกมมาเป็นกิจกรรมช่วยฝึกทักษะการพูดในห้องเรียนแล้ว ผู้เรียนยังมีความสามารถในการพูด ในสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันอีกด้วย

3. จากผลการวิจัยข้อที่ 3 พบว่า นักเรียนที่มีความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 มีจำนวนร้อยละ 86.67 ไม่แตกต่างกับเกณฑ์จำนวนร้อยละ 80 แสดงว่านักเรียนมีความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 75 มีจำนวนเท่ากับร้อยละ 80 เป็นไปตามสมมติฐานข้อ 3 แสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนมีทักษะในการฟังดีขึ้น หลังจากที่ได้นำเกมมาใช้ประกอบการสอนซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วุฒิพร กัญจนชุกรานุรพ (2545) ที่พบว่าเมื่อจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมฝึกภาษาแล้วทำให้ผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงขึ้น

4. นักเรียนที่มีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 มีจำนวนร้อยละ 90 ไม่แตกต่างกับเกณฑ์จำนวนร้อยละ 80 แสดงว่านักเรียนมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 มีจำนวนเท่ากับร้อยละ 80 เป็นไปตามสมมติฐานข้อ 4 เพราะ หลังจากการนำเกมมาใช้ฝึกทักษะในการพูดแล้ว ผู้เรียนจะมีความมั่นใจในการพูดและพูดได้อย่างคล่องแคล่วตามที่จุไรรัตน์ ลักษณะศิริ (2541 : 472) กล่าวว่า เมื่อครูผู้สอนนำเกมมาใช้ฝึกทักษะให้แก่ผู้เรียนแล้วผู้เรียนจะมีความสามารถในการเรียนภาษาอังกฤษดีขึ้น เพราะเกมสามารถสร้างความสนใจของผู้เรียนให้ผู้เรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษ และยังช่วยย้ำสิ่งที่เรียนแล้วทั้งในด้านคำศัพท์ การออกเสียงประโยคภาษาอังกฤษ เกมสามารถจัดจุดอ่อนของการใช้ภาษาของ

ผู้เรียน ด้วยการนำสิ่งที่เป็นปัญหาของผู้เรียนมาฝึกซ้ำในรูปของการเล่น ทำให้ผู้เรียนมีทักษะในการพูดภาษาอังกฤษดีขึ้น และยังสามารถนำภาษาอังกฤษไปใช้พูดในการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้ดีอีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาเรื่องผลของการใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. การเลือกเกมมาใช้นั้น ควรมีการปรับใช้ให้ครอบคลุมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ทุกข้อ หรือให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ เพราะจะส่งผลให้การเรียนรู้ของผู้เรียนเกิดประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น
2. ในการที่ครูจะนำแผนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอน ครูผู้สอนจะต้อง เตรียมสื่อและวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นให้พร้อม รวมทั้งสถานที่ ที่ใช้จัดกิจกรรมต้องมีความเหมาะสมกับกิจกรรมนั้นๆ เนื่องจากบางกิจกรรมต้องใช้สถานที่ที่กว้างพอสมควร เป็นต้น
3. การเลือกเนื้อหาที่นำมาใช้สอนควรคำนึงถึง สภาพแวดล้อม ห้องดิน ้วย รวมทั้งความเหมาะสมในเรื่องของเวลาในการจัดกิจกรรมควรไม่นานจนเกินไป เนื่องจากผู้เรียนอยู่ในช่วงของวัยเด็ก สมาธิในการเรียนรู้สั้น และที่สำคัญการใช้เกมประกอบการสอนแต่ละครั้งนั้นไม่ควรให้นักเรียนรู้สึกเบื่อจนควรยุติการเล่นในขณะที่นักเรียนยังรู้สึกสนุกอยู่
4. ครูผู้สอนควรบันทึกปัญหาในการจัดกิจกรรมในแต่ละแผนการสอนเพื่อจะได้นำไปปรับปรุงแผนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาผลของการใช้เกมประกอบการสอนที่มีต่อความสามารถทางการอ่าน และเขียนต่อไป
2. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลของการใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษในด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ กับวิธีการสอนอื่น ๆ เพื่อให้ได้ผลที่ชัดเจนมากขึ้น และเพื่อหาวิธีการสอนที่เหมาะสมกับนักเรียน