

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อศึกษาผลการเปรียบเทียบความสามารถการอ่านและความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่สอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านประกอบการสอนกับใช้เกมประกอบการสอน ซึ่งสรุปสาระสำคัญและผลการวิจัยได้ดังนี้

ความมุ่งหมายในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดจุดมุ่งหมายการวิจัยไว้ดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่สอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านประกอบการสอนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่สอนโดยใช้เกมประกอบการสอนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน
3. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่สอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านประกอบการสอน กับใช้เกมประกอบการสอน
4. เพื่อเปรียบเทียบความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่สอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านประกอบการสอน กับใช้เกมประกอบการสอน

สมมติฐานในการวิจัย

1. นักเรียนที่สอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านประกอบการสอนมีความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนที่สอนโดยใช้เกมประกอบการสอนมีความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
3. นักเรียนที่สอนโดยใช้เกมประกอบการสอนมีความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่สอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านประกอบการสอน
4. นักเรียนที่สอนโดยใช้เกมประกอบการสอนมีความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนที่สอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านประกอบการสอน

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 มีขั้นตอนในการวิจัยดังนี้

1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนบรรหารแจ่มใสวิทยา 6 สหวิทยาเขตสามชุก สำนักงานเขตพื้นที่

การศึกษาสุพรรณบุรี เขต 3 จำนวน 60 คน ใช้แผนการทดลองแบบ randomized control – group pretest – posttest design

2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านประกอบการสอน

2.2 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน

2.3 แบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ มีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.31-0.73 มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.23 ขึ้นไป และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.89

2.4 แบบสอบถามวัดความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.85

3. วิธีดำเนินการทดลอง

3.1 ผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย กำหนดให้ กลุ่มทดลองที่ 1 สอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านประกอบการสอน กลุ่มทดลองที่ 2 สอนโดยใช้เกมประกอบการสอน

3.2 ทดสอบวัดความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มทดลองทั้ง 2 กลุ่ม ด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษก่อนเรียน บันทึกผลคะแนนการสอบไว้เป็นคะแนนก่อนเรียน

3.3 ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการจัดการเรียนรู้อันผู้วิจัยเป็นผู้สอนทั้ง 2 กลุ่ม ซึ่งทั้ง 2 กลุ่ม ใช้เนื้อหาเดียวกัน และระยะเวลาเท่ากัน คือ กลุ่มละ 12 ชั่วโมง รวม 24 ชั่วโมง เป็นเวลา 8 สัปดาห์

3.4 หลังจากเสร็จสิ้นจากการจัดการเรียนรู้อันผู้วิจัยได้กำหนดไว้แล้ว ทำการทดสอบหลังเรียนกับนักเรียนทั้งสองกลุ่มด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษ และให้นักเรียนตอบแบบสอบถามวัดความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ

3.5 ตรวจสอบแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษ และแบบสอบถามวัดความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ แล้วนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป เพื่อตรวจสอบสมมติฐานและสรุปผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป คำนวณหาค่าทางสถิติ โดยวิเคราะห์ตามสมมติฐานและใช้ค่าสถิติการวิจัย ดังนี้

1. หาค่าเฉลี่ยเลขคณิต (arithmetic mean) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation)

2. เปรียบเทียบความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนที่สอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านประกอบการสอนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้สถิติทดสอบที่ (dependent sample t- test)

3. เปรียบเทียบความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนที่สอนโดยใช้เกมประกอบการสอนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนโดยใช้สถิติทดสอบที่ (dependent sample t- test)

4. เปรียบเทียบความสามารถการอ่านและความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษระหว่างนักเรียนที่สอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านประกอบการสอน กับใช้เกมประกอบการสอน หลังการทดลอง โดยใช้สถิติทดสอบที่ (independent sample t – test)

สรุปผลการวิจัย

1. นักเรียนที่สอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านประกอบการสอนมีความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักเรียนที่สอนโดยใช้เกมมีความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนที่สอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านประกอบการสอน กับใช้เกมประกอบการสอนมีความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนไม่แตกต่างกัน

4. นักเรียนที่สอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านประกอบการสอน กับใช้เกมประกอบการสอนมีความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษไม่แตกต่างกัน

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบความสามารถการอ่านและความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่สอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านประกอบการสอนกับใช้เกมประกอบการสอน โรงเรียนบริหารแจ่มใสวิทยา 6 สหวิทยาเขตสามชุก อำเภอสามชุก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุพรรณบุรี เขต 3 ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลตามลำดับของสมมติฐาน ดังต่อไปนี้

1. ผลจากการทดลองสอนอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านประกอบการสอน พบว่า สามารถพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้ทดลองสูงขึ้น ซึ่งพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนของแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนเท่ากับ 18.10 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 25.53 ซึ่ง มีคะแนนเฉลี่ยโดยรวมทุกเรื่องหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก แบบฝึกทักษะการอ่านที่สร้างขึ้นมีเนื้อหาที่ง่ายเหมาะกับนักเรียน เป็นเรื่องราวใกล้ตัวและอยู่ในความสนใจของนักเรียน นักเรียนส่วนใหญ่มีความสนใจในรูปแบบกิจกรรม แบบฝึกทักษะ เนื้อหาและรูปภาพประกอบ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากข้อความและ

เนื้อหาที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในแบบฝึกทักษะ มีความแตกต่างจากบทเรียนหรือบทอ่านโดยทั่วไป สร้างความหลากหลาย ทันสมัย ทันต่อเหตุการณ์ มีความเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันและมีขอบเขตความรู้กว้างไกล ทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น สนใจในการอ่านรายละเอียดของข้อมูลทางภาษาอังกฤษและจูงใจให้นักเรียนทำกิจกรรมต่างๆ ต่อเนื่อง ซึ่งนักวิชาการหลายๆ ท่านได้กล่าวถึงผลการใช้แบบฝึกทักษะ เช่น กลิ่นพะยอม สุระกาย (2544, หน้า 56) กล่าวถึงตามแนวคิดของกรีนและเพทตี คือใช้เสริมหนังสือแบบเรียนในการเรียนทักษะต่าง ๆ เป็นสื่อการสอนที่ช่วยแบ่งเบาภาระครู เพราะเป็นแบบฝึกหัดที่ได้จัดทำขึ้นอย่างมีระบบ เป็นเครื่องมือที่ช่วยฝึกฝนและส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาให้ดีขึ้น แต่ทั้งนี้ต้องได้รับการดูแลและเอาใจใส่จากครูด้วย เป็นเครื่องมือวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากจบบทเรียนแต่ละครั้ง แบบฝึกที่จัดทำเป็นรูปเล่มจะอำนวยความสะดวกแก่นักเรียนในการเก็บรักษาไว้เพื่อทบทวนด้วยตนเองได้ ช่วยให้เด็กมีโอกาสฝึกทักษะอย่างเต็มที่ การฝึกทักษะโดยใช้แบบฝึกทักษะ โดยเฉพาะการเรียนการสอนทักษะทางภาษา กิจกรรมที่สำคัญที่ต้องจัดคือการฝึกให้ผู้เรียนมีทักษะทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ฟัง พูด อ่าน และเขียน แบบฝึกทักษะจัดเป็นเครื่องมือสำคัญอย่างหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีทักษะดังกล่าวได้ เพราะแบบฝึกเป็นสิ่งที่จะช่วยให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมต่างๆ ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นการฝึกด้วยการกระทำจริงจึงทำให้จดจำสิ่งที่เรียนรู้อย่างดี และนำไปแก้ปัญหาในสถานการณ์เดียวกันได้ เพราะได้รับประสบการณ์ตรงมาแล้วจากการทำแบบฝึก และผลการวิจัยนี้มีความสอดคล้องกับงานวิจัยแบบฝึกทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจสร้างขึ้นเพื่อฝึกทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจ จากแนวคิดของผู้เชี่ยวชาญทางการสอน อาทิ เช่น วิสาข์ จุติวัตร (2541, หน้า 24) และรูปแบบบทเรียนของอรุณี วิริยะจิตรา (2532, หน้า 32) เป็นแบบฝึกที่มีคุณภาพดีเพราะได้ผ่านขั้นตอนการทดลองหาประสิทธิภาพและปรับปรุงแก้ไขเป็นอย่างดี และเป็นแบบฝึกที่ประกอบด้วยกิจกรรมการฝึกทักษะการอ่านที่หลากหลาย เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการอ่านอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดความเข้าใจ สามารถแยกแยะถ่ายโอน รวบรวมและประเมินสิ่งที่อ่านได้ นอกจากนี้ในแต่ละกิจกรรมยังสอดแทรกการฝึกกลวิธีในการอ่านเพื่อให้ผู้เรียนฝึกการอ่านอย่างมีจุดมุ่งหมาย และสามารถนำกลวิธีที่เหมาะสมไปประยุกต์ใช้ในการอ่านหนังสือภาษาอังกฤษและเอกสารต่าง ๆ ในชีวิตจริง ซึ่งจะช่วยให้การอ่านมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น กลวิธีในการอ่านโดยทั่วไป ได้แก่ การอ่านแบบสำรวจ (surveying) การอ่านกวาด (scanning) การอ่านเอารายละเอียด (intensive reading) และการอ่านเชิงวิเคราะห์ (critical reading) เพื่อให้ได้ข้อมูลไปแก้ปัญหาในกิจกรรมต่าง ๆ ที่มีหลายรูปแบบโดยมีเป้าหมายให้ผู้เรียนเป็นผู้มีความสามารถในการสื่อสารได้ เช่น การใช้กลวิธีการอ่านแบบสำรวจโดยการอ่านย่อหน้า นำ ดูจากแผนที่ แผนภูมิ รูปภาพประกอบหรือตารางต่าง ๆ เพื่อการคาดคะเนเนื้อหาเป็นต้น นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของกลิ่นพะยอม สุระกาย (2544, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการพัฒนาแบบฝึกการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจที่มีภาพการ์ตูนประกอบ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่าประสิทธิภาพของแบบฝึกการอ่านเพื่อความเข้าใจที่มีภาพการ์ตูนประกอบมีค่า 62.75 / 41.58

ต่ำกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ด้านความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังจากการเรียนการสอนโดยใช้แบบฝึกสูงกว่าก่อนการใช้แบบฝึกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความคิดเห็นที่ดีต่อกิจกรรมแบบฝึกการอ่าน และสอดคล้องกับงานวิจัยของจินตอาภา ผลบุญรักษ์ (2544, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการพัฒนาแบบฝึกการอ่านเพื่อการสื่อสารโดยใช้เอกสารจริงจากอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัย ประสิทธิภาพของแบบฝึกการอ่านเพื่อการสื่อสารโดยใช้เอกสารจริงจากอินเทอร์เน็ตมีค่า 75.11 / 75.75 ด้านความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการฝึกอ่านโดยใช้แบบฝึกการอ่านภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนการฝึกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และนักเรียนมีความคิดเห็นต่อแบบฝึกการอ่านโดยใช้เอกสารจริงจากอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับสูง

2. ผลจากการทดลองสอนอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอน พบว่าสามารถพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้ทดลอง สูงขึ้น ซึ่งพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนของแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนเท่ากับ 18.07 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 27.07 ซึ่ง มีคะแนนเฉลี่ยโดยรวมทุกเรื่องหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 ทั้งนี้ จากการสังเกตขณะสอนนักเรียนมีความตื่นตัว กระตือรือร้นที่จะเล่นเกม ขณะที่นักเรียนช่วยกันคิดในกลุ่มของตนทำให้บรรยากาศในการเรียนการสอนเป็นไปอย่างสนุกสนาน ยอมรับกฎ กติกาในการแข่งขัน ไม่แสดงอาการเสียใจ หรือน้อยใจเมื่อแพ้ จากลักษณะดังกล่าวตรงกับความเห็นของ ทรัมเฮเลอร์ (Drumheler, 1972, p. 13) กล่าวว่า การแข่งขันระหว่างคู่แข่งซึ่งอาจเล่นเป็นทีม หรือรายบุคคลก็ได้ โดยมีกติกาที่กำหนดให้ถึงจุดมุ่งหมายของเกมที่ตั้งไว้ คุณค่าสำคัญของเกม คือ การพัฒนาด้านสังคม มนุษย์สัมพันธ์ การปรับปรุงลักษณะนิสัย ฝึกการเป็นผู้นำ ผู้ตามการยอมรับซึ่งกันและกัน ตลอดจนการทำงานร่วมกันเป็นหมู่คณะ ซึ่งจัดเป็นคุณค่าด้านการพัฒนาเสริมลักษณะนิสัย

การเล่นเกมเป็นวิธีการอย่างหนึ่ง ที่จะลดความเครียด การนำเกมไปใช้ประกอบการสอน ซึ่งเป็นการสอนให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน ไม่เบื่อหน่าย และได้เรียนใน

บรรยากาศที่ผ่อนคลาย ไม่ตึงเครียด ซึ่งมีความสอดคล้องตามที่สุกิจ ศรีพรหม (2544, หน้า 75) ได้กล่าวถึง ประโยชน์ของเกมมาใช้ประกอบในการเรียนการสอน คือ ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกฝนทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา ใช้เกมเป็นเครื่องมือในการให้นักเรียนฝึกเนื้อหาเรื่องใดเรื่องหนึ่งทำให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมเท่าเทียมกัน เป็นการสร้างบรรยากาศให้เกิดการแข่งขัน ช่วยให้นักเรียนได้ใช้ภาษาตามธรรมชาติ ครอบรู้ผลของการใช้ภาษาของนักเรียน ได้ทันที นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากที่สุด โดยครูไม่ต้องเหนื่อยแรงมากนัก เปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกทักษะเบื้องต้น คือ ฟัง พูด โดยการนำเอาความรู้ที่เรียนมาใช้ในสถานการณ์จำลองต่าง ๆ เป็นการกระตุ้นให้นักเรียนมีความสามารถฝึกทักษะการตัดสินใจ

และพัฒนานิสัย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม จึงทำให้มีความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น รู้จักทำงานร่วมกัน ตลอดจนสร้างบรรยากาศในการเรียน การสอนให้เป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ฐิติพร กัญจนชูมาบูรพ (2545, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมฝึกภาษา กับการสอนตามคู่มือครู ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2545 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมแบบฝึกภาษา มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสูงกว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยของยุพิน จันทร์ศรี (2546, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการใช้เกมประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ และความคงทนในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบหลังเรียนสูงกว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบ และนักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากผลการวิจัยดังกล่าว เป็นผลมาจากผู้เรียนได้ทำกิจกรรมการอ่านภาษาอังกฤษ ด้วยการปฏิบัติจริงอย่างเป็นอิสระทางด้านความคิด และเรียนรู้ด้วยการแก้ปัญหาด้วยตนเอง มีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับครูผู้สอน ที่คอยดูแลแนะนำอย่างใกล้ชิด มีการเสริมแรงอย่างสม่ำเสมอ การใช้เกมกับการอ่านเนื้อเรื่องหรือข้อความ ผู้เรียนสามารถจับประเด็นสำคัญ และรายละเอียดของเรื่องได้ แล้วถ่ายทอดความเข้าใจออกมาในรูปของการแสดงออก ส่งผลสู่ความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษของผู้เรียนได้ง่ายขึ้น

3. ผลการเปรียบเทียบความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านประกอบการสอน กับใช้เกมประกอบการสอนไม่แตกต่างกันซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 3 ที่ตั้งไว้ ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับผลการวิจัยของสิริลักษณ์ เฟื่องกาญจน์ (2531, หน้า 63) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้ความหมายคำศัพท์ของกลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยมีเกมประกอบและไม่มีเกมประกอบ พบว่า ผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ของนักเรียนทั้งสองกลุ่มไม่แตกต่างกัน โดยกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนผลการเรียนรู้เท่ากับ 95.27 สูงกว่ากลุ่มควบคุมซึ่งมีค่าเฉลี่ยของคะแนนผลการเรียนรู้เท่ากับ 91.97 ซึ่งผู้วิจัยดังกล่าวได้ให้เหตุผลว่าเป็นเพราะนักเรียนไม่คุ้นเคยกับวิธีการสอนแบบมีเกมประกอบเนื่องจากเป็นเกมเพื่อการสื่อสาร นอกจากนี้กลุ่มทดลองทั้งสองกลุ่มมีความคุ้นเคยกับการเรียนคำศัพท์ แบบท่องจำความหมายและสะกดคำอยู่ก่อนแล้ว แต่อย่างไรก็ตามจากการวิจัยครั้งนั้น ผู้วิจัยมีความมั่นใจว่า หากนักเรียนปรับตัวเข้ากับวิธีการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนจะทำให้ผลการเรียนรู้ดีขึ้นอย่างแน่นอน

และสอดคล้องกับผลการวิจัยของวิชัย สายคำอิน (2541, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการใช้เกมที่มีผลต่อการเรียนรู้และความคงทนในการจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการศึกษาพบว่า ผลการเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ของกลุ่มทดลองที่เรียนแบบมีเกมประกอบ และกลุ่มที่เรียนแบบไม่มีเกมประกอบแตกต่างกันโดยกลุ่มทดลองที่เรียนแบบไม่มีเกมประกอบซึ่งมีค่าเฉลี่ยของคะแนนผลการเรียนรู้เท่ากับ 75.43 สูงกว่ากลุ่มทดลองที่เรียนแบบมีเกมประกอบมีค่าเฉลี่ยของคะแนนผลการเรียนรู้เท่ากับ 69.3 ซึ่งผู้วิจัยตั้งกล่าวได้ให้เหตุผลว่า

1. นักเรียนที่สอนโดยใช้เกมประกอบการสอน ยังไม่ค่อยคุ้นเคยกับวิธีการเรียน ซึ่งต้องมีการเคลื่อนไหว จัดกลุ่มเพื่อการแข่งขัน นักเรียนส่วนใหญ่อาจเกิดความสับสน ประกอบกับระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง มีเพียง 10 ชั่วโมง เป็นระยะเวลาสั้น นักเรียนยังปรับตัวให้คุ้นเคยกับวิธีดังกล่าวได้น้อย จึงทำให้ผลการเรียนรู้ความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษไม่สูงเพิ่มขึ้นมากนัก แต่อย่างไรก็ตามหากนักเรียนได้ปรับตัวจนคุ้นเคยกับวิธีสอนที่ใช้เกมประกอบการสอนแล้ว อาจทำให้มีผลการเรียนรู้ความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษสูงขึ้น

2. การสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน ต้องมีการอธิบายกติกาและนักเรียนต้องเคลื่อนไหวออกจากที่นั่ง ทำให้เสียเวลากับการควบคุมห้องเรียนค่อนข้างนาน ส่วนการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านประกอบการสอนผู้เรียนไม่ต้องเสียเวลาในการจัดกลุ่มหรือฟังกติกา จึงมีเวลาในการฝึกทบทวนเนื้อหา จึงทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดี

3. เกมบางเกมต้องอาศัยการร่วมมือของสมาชิกในกลุ่ม หากสมาชิกบางคนไม่เข้าใจกติกาหรือไม่เต็มใจเข้าร่วมกิจกรรม อาจทำให้การเล่นเกมนั้นล้มเหลว ซึ่งทำให้การเรียนรู้บกพร่องได้

4. ในการวิจัยครั้งนี้ ประชากรที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนในชนบทที่คุ้นเคยกับการใช้แบบฝึกหัดมาตั้งแต่ขณะเรียนอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษา ซึ่งการเรียนโดยใช้แบบฝึกหัดเพื่อทบทวนเนื้อหาที่เรียนนักเรียนจะคุ้นเคย จึงทำให้ผลการเรียนรู้ความสามารถการอ่านสูงขึ้น

นอกจากนี้ยังขัดแย้งกับงานวิจัยของจินตนา ชูเชิด (2549, หน้า 84) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำยาก ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึก ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนที่สอนโดยใช้เกมกับการใช้แบบฝึกแตกต่างกัน เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำยากภาษาไทยกลุ่มที่สอนโดยใช้เกม เท่ากับ 10.90 สูงกว่ากลุ่มที่สอนโดยใช้แบบฝึกมีค่าเฉลี่ยของคะแนนผลการเรียนรู้เท่ากับ 8.36 ซึ่งผู้วิจัยตั้งกล่าวได้ให้เหตุผลว่า จากการสังเกตขณะสอน พบว่านักเรียนกลุ่มทดลองทั้งสองกลุ่มมีความสนใจและตั้งใจในการร่วมกิจกรรมการเรียน เท่า ๆ กัน แต่ในตอนขึ้นการฝึกโดยการใช้อุปกรณ์ใช้แบบฝึก นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมมีความตื่นตัวกระตือรือร้นที่จะเล่นเกมในการเขียนสะกดคำยากอยู่ตลอดเวลา แสดงว่าเกมที่น่าสนใจนำไปใช้ในรูป

ของการแข่งขันเป็นกลุ่ม เป็นนวัตกรรมทางการเรียนที่ดีเพราะนักเรียนเป็นผู้ใช้สื่อการเรียนโดยตรง และมีครูคอยแนะนำอย่างใกล้ชิด ด้วยวิธีสอนลักษณะนี้ นักเรียนจึงสนใจและกระตือรือร้น ทำให้บรรยากาศทางการเรียนดี ฉะนั้น เกมจึงนำมาใช้ประกอบการเรียนการสอนกับนักเรียนได้ทุกวัย และทุกระดับ

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ทำให้นักเรียนที่สอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านประกอบการสอนกับใช้เกมประกอบการสอนมีความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษไม่แตกต่างกัน ผลจากการวิจัยหากพิจารณาคะแนนเฉลี่ยความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษ พบว่า กลุ่มทดลองที่สอนโดยใช้เกมประกอบการสอนมีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}=27.07$) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มทดลองที่สอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านประกอบการสอน ($\bar{X}=25.53$) ซึ่งอาจพิจารณาต่อไปได้ว่า เกมช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ เพราะในการเล่นบางเกมนักเรียนต้องร่วมมือกัน ทำให้มีโอกาสในการช่วยเหลือและแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน นอกจากนี้จากการสังเกตของผู้วิจัยพบว่านักเรียนกลุ่มที่สอนโดยใช้เกมประกอบการสอนนั้น มีความกระตือรือร้นในการเรียน และบรรยากาศในห้องเรียนเป็นไปด้วยความสนุกสนานมากกว่า

4. การเปรียบเทียบความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่สอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านประกอบการสอน กับใช้เกมประกอบการสอนไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ อภิปรายผลได้ว่า

4.1 นักเรียนที่สอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านประกอบการสอน มีความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษโดยรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.41 ซึ่งมีค่าอยู่ในระดับปานกลาง ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่าน ซึ่งมีนักวิชาการ นักการศึกษาได้กล่าวถึงความสำคัญของการสร้างเสริมทักษะ เช่น เดวิส (Davies, 1981, p. 51) กล่าวถึงความสำคัญของการสร้างเสริมทักษะไว้ว่า การสร้างเสริมทักษะเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญยิ่ง เช่นเดียวกับ การให้ข้อมูลใหม่แก่ผู้เรียน โดยมีเป้าหมายหลักเพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะและความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่เรียนมาแล้วดียิ่งขึ้น นอกจากนี้กาญจนา คุณานุรักษ์ (2539, หน้า 8-10) กล่าวถึงประโยชน์ของแบบฝึกไว้ว่า เป็นประโยชน์แก่ผู้เรียน เพราะเป็นการเน้นความแตกต่างระหว่างบุคคล ซึ่งถ้าครูเพิกเฉยต่อการเรียนรู้ที่แตกต่างกันของนักเรียนแต่ละบุคคลจะทำให้การสอนไม่มีประสิทธิภาพเท่าที่ควร แบบฝึกจึงเหมาะกับเอกลักษณ์ของผู้เรียนแต่ละคน และสอดคล้องกับชาวณิ คำเลิศลักษณ์ (2542, หน้า 37) กล่าวว่า แบบฝึกมีส่วนช่วยให้นักเรียนฝึกฝนเพื่อเพิ่มความสามารถในการใช้ทักษะทางภาษา อีกทั้งนักเรียนจะมีทักษะทางภาษาที่คงทน เนื่องจากได้รับการฝึกเสริมเพิ่มเติมจากแบบฝึกที่มีอยู่ในแบบเรียน ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจร่วมปฏิบัติกิจกรรมด้วยดี ซึ่งสอดคล้องกับ สุจิตรา เวทยาวงศ์ (2545, หน้า 71) ได้สรุปสาเหตุของความสนใจไว้ ดังนี้ บุคคลจะเกิดความสนใจต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด เนื่องจากการได้รับรู้เกี่ยวกับสิ่งนั้น แล้วเอาใจจดจ่อใน สิ่งที่ได้รับรู้อย่างต่อเนื่อง จนเกิดความรู้สึกตอบสนองอย่างเต็มที่

หรือพอใจสิ่งนั้น ในที่สุดก็กลายเป็นความสนใจในสิ่งที่รับรู้ นั้น ๆ ความสนใจ อาจเกิดขึ้นจากหลายสาเหตุขึ้นอยู่กับเหตุผลของแต่ละบุคคล

4.2 นักเรียนที่สอนโดยใช้เกม นักเรียนมีความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษโดยรวมเฉลี่ย 3.53 ซึ่งอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เพราะการพัฒนาความสามารถการอ่านโดยใช้เกมประกอบการการสอน เป็นการสอนเน้นกิจกรรมกลุ่ม นักเรียนสามารถซักถามความคิดเห็นกันได้ กิจกรรมได้สร้างบรรยากาศของการเรียนแบบสนุกสนานไม่เครียด กระตือรือร้นไม่เบื่อหน่าย ซึ่งมีความสอดคล้องกับ เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2542, หน้า 2) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกมหมายถึงกิจกรรมทางภาษาที่จัดขึ้นเพื่อที่จะทดสอบ (test) และเสริมสมรรถภาพ (enlarge) ในการเรียนภาษาของผู้เรียนโดยเน้นหนักไปในทางผ่อนคลาย (relax) เพื่อให้เกิดความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้ทั้งในรายบุคคลและสมาชิกในกลุ่มภายใต้เงื่อนไข (condition) ที่กำหนด นอกจากนี้ สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545, หน้า 90) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม คือ

1. เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ ด้วยความสนุกสนาน และทำพยายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้ประสบการณ์ตรง

2. เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกทักษะและเทคนิคต่าง ๆ การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ มีโอกาสแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น ดังนั้นการสอนโดยใช้เกมจึงเป็นวิธีการสอนที่ทำให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี สอดคล้องกับ จิราพร สุจริต (2543, หน้า 32) ได้สรุปความหมายของความสนใจในลักษณะเดียวกันว่า ความสนใจ หมายถึง ความรู้สึกนึกชอบหรือพอใจ เอาใจใส่ กระตือรือร้น ตลอดจนความอยากรู้อยากเห็น อยากร่วมกิจกรรม ซึ่งความสนใจเกิดจากความต้องการ ความถนัด สภาพแวดล้อม ซึ่งส่งผลให้บุคคลเกิดความพากเพียรพยายามให้เกิดความสำเร็จ

จากการสอนกลุ่มทดลองทั้งสองกลุ่ม ต่างก็มีความสนใจในรูปแบบการเรียนที่เรียนจนทำให้เกิดความสนใจที่กล่าวมาข้างต้น ดังนั้นเมื่อมีความสนใจก็就会有ความกระตือรือร้นและส่งผลให้เกิดความสำเร็จหรือบรรลุในกิจกรรมที่สนใจนั้น ๆ จึงทำให้ผลการวิจัย นักเรียนที่สอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านประกอบการสอน กับใช้เกมประกอบการสอนมีความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษไม่แตกต่างกัน

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

จากการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่อาจจะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนและการวิจัยครั้งต่อไป

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ควรมิกิจกรรม มที่จะช่วยให้ผู้เรียน ได้จดจำคำศัพท์ได้ง่าย และหลากหลายรูปแบบ โดยที่ผู้เรียนไม่ต้องท่องคำศัพท์กับครูผู้สอน เพราะอาจทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายการเรียนภาษาอังกฤษ

1.2 ในการเลือกเนื้อหาและสื่อเพื่อฝึกทักษะทางภาษา เช่นการอ่าน รวมทั้ง กิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนต้องวิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน วิเคราะห์ผู้เรียน ระดับ ความยากง่ายของเนื้อหาหรือ บทอ่าน เนื้อหาควรมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับชีวิตประจำวันของ ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีความสุขและสนุกกับการเรียน

1.3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ควรให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม โดย ผู้เรียนมีความรับผิดชอบ จะทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น สนใจ และเห็นความสำคัญของการเรียนซึ่งจัดว่าเป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

1.4 ขณะที่นักเรียนเล่นเกมครูควรจะคอยดูแลและให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในเรื่องที่กำลังสอน

1.5 ระยะเวลาในการเล่นเกมที่แต่ละครั้งไม่ควรใช้เวลามากหรือน้อยเกินไป จะทำ ให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย และนักเรียนอาจไม่เกิดการเรียนรู้ในเรื่องนั้น ๆ ได้ดี

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาวิจัยลักษณะของเกมที่เหมาะสมกับลักษณะทางบุคลิกภาพ ของนักเรียน เช่น ลักษณะชอบเก็บตัว – ชอบแสดงออก เป็นต้น

2.2 ควรมีการทดลองใช้การสอนทั้งสองแบบกับนักเรียนที่มีสติปัญญาสูง กลาง ต่ำ เพื่อศึกษาว่าการสอนทั้งสองแบบนี้เหมาะกับนักเรียนในระดับสติปัญญาในระดับใดมากที่สุด

2.3 ควรนำเนื้อหาที่พบจากสื่อในชีวิตประจำวันมาสร้างเป็นแบบฝึกทักษะเพื่อ พัฒนาทักษะในด้านการฟัง พูด อ่านและเขียนภาษาอังกฤษ