

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมประกอบการสอน ขอสรุปและอภิปรายผลดังนี้คือ

ความมุ่งหมายการวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมประกอบการสอนตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบ ทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษของสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนก่อนเรียนกับหลังเรียน
3. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนปกติ

สมมติฐานการวิจัย

1. ทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมหลังการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. ทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมสูงกว่าการจัดการเรียนรู้โดยการสอนปกติ

วิธีการดำเนินการวิจัย

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2550 กลุ่มโรงเรียนประถมศึกษาในอำเภอหนองม่วง จังหวัดลพบุรี จำนวน 5 โรงเรียน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดหนองม่วง อำเภอหนองม่วง จังหวัดลพบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 2 ห้องเรียน ได้มาโดยการสุ่มแบบเจาะจง (purposive random sampling) และนำมาคละกันโดยแบ่งเป็นเด็กเก่ง เด็กปานกลาง และเด็กอ่อน จากนั้นเจด็ยโดยเท่ากันทั้ง 2 ห้องคือ กลุ่มทดลอง 1 ห้องเรียน จำนวน 30 คน ที่สอนโดยใช้เกมประกอบการสอน และกลุ่มควบคุม 1 ห้องเรียน จำนวน 30 คนที่สอนโดยใช้การสอนแบบปกติ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน จำนวน 8 แผน
2. แผนการจัดการเรียนรู้ปกติ จำนวน 8 แผน
3. แบบทดสอบทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยมีลำดับขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้

1. ทำการทดสอบก่อนเรียน (pre-test) กับนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งผ่านการตรวจสอบหาคุณภาพแล้ว
2. ดำเนินการวิจัย โดยผู้วิจัยทำการสอนทั้งสองกลุ่มโดยใช้เนื้อหาเดียวกัน ระยะเวลาเท่ากัน กลุ่มทดลองสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน กลุ่มควบคุมสอนด้วยการสอนแบบปกติตามขั้นตอนการดำเนินการวิจัยของแต่ละแบบ
3. เมื่อสิ้นสุดการสอนในแต่ละแผนแล้วผู้วิจัยทำการทดสอบระหว่างเรียนกับนักเรียนกลุ่มทดลอง
4. เมื่อสิ้นสุดการวิจัยผู้วิจัยทำการทดสอบหลังเรียน (post-test) กับนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นชุดเดียวกันกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน
5. ตรวจสอบผลการทดสอบ แล้วนำคะแนนมาวิเคราะห์โดยใช้วิธีการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐานต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้คอมพิวเตอร์โปรแกรมสำเร็จรูปโดยมีรายละเอียดดังนี้

1. หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมประกอบการสอนตามเกณฑ์มาตรฐาน $E_1 : E_2$ 80/80
2. เปรียบเทียบผลคะแนนการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษโดยใช้เกมด้วยสถิติที (t-test แบบ dependent)
3. เปรียบเทียบผลคะแนนการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษโดยใช้เกมกับ

นักเรียนที่ได้รับการสอนทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษโดยการสอนแบบปกติ ด้วยสถิติที (t-test แบบ independent)

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกม สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ ทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมประกอบการสอนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.75 / 80.45 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน มีทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน มีทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษสูงกว่าการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

จากการวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกม ผู้วิจัยอภิปรายผลได้ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้สำหรับโดยใช้เกมประกอบการสอน มีประสิทธิภาพ 81.75/80.45เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 สาเหตุที่ทำให้เกิดผลเช่นนี้ คือ

1.1 วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน เป็นวิธีหนึ่งที่ส่งเสริมการเรียนรู้ให้ มีบรรยากาศในการเรียนที่สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ มีการแข่งขัน มีแรงจูงใจเพื่อให้ผู้เล่นสนใจในเนื้อหาที่ผู้สอนต้องการจะสอน ซึ่งการจัดการเรียนรู้เช่นนี้เป็นการเรียนรู้ที่ทำให้เกิดความทรงจำระยะยาว ที่สำคัญที่สุดเรียกว่าความทรงจำอันเกี่ยวเนื่องกับอารมณ์ และความรู้สึกของผู้เรียนที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง นั่นจึงหมายความว่าอารมณ์นั้นเป็นสิ่งที่สำคัญยิ่งที่สามารถก่อให้เกิดความทรงจำระยะยาวได้ดี ดังนั้นหากนักเรียนอยู่ในบรรยากาศที่ผ่อนคลาย สนุกสนานและน้อมยอมรับความรู้ที่ผู้สอนมอบให้ก็จะทำให้นักเรียนเกิดความจำในบทเรียนนั้นๆได้ดี ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของเกรกอรี (Gregory, 2006, pp.17-22) และงานวิจัยของโบว์แมน (Bowman, 2003) กับทอมสัน (Thompson, 2002, บทคัดย่อ)

1.2 กิจกรรมการเรียนรู้การสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนนั้น มีขั้นตอนการสอนที่เร้าให้ผู้เรียนติดตามอยู่ตลอดเวลา ต่อเนื่องอย่างเป็นระบบ นอกจากผู้เรียนจะได้ความรู้และเรียนรู้ด้วยประสบการณ์และสถานการณ์ที่ผู้สอนสร้างให้โดยใช้เกมเป็นสื่อแล้ว ผู้เรียนยังได้ฝึก

พัฒนาการใช้ทักษะด้านความจำและมีสมาธิในการเรียนอีกด้วย จึงทำให้นักเรียนกลุ่มทดลองมีพัฒนาการในด้านทักษะที่ทดสอบคล้อยกับงานวิจัยของบีทริซ (Beatriz, 2006, บทคัดย่อ) ไคอันจี (Kyunghee, 2005, บทคัดย่อ) และ เลฟวี (Levy, 2001, บทคัดย่อ)

จากเหตุผลดังกล่าว สรุปได้ว่า กระบวนการเรียนการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนมีขั้นตอนการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนติดตามอยู่ตลอดเวลาผู้เรียนจะได้ความรู้และเรียนรู้ด้วยประสบการณ์และสถานการณ์ที่ผู้สอนสร้างให้โดยใช้เกมเป็นสื่อและได้ฝึกพัฒนาการใช้สมองเป็นฐานในด้านความจำและสมาธิในการเรียนอีกด้วยเมื่อนักเรียนมีความรู้สึที่ดีต่อบรรยากาศการเรียนแล้วจึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ของคะแนนในการเรียนของกลุ่มทดลองเป็นไปตามเกณฑ์ดังกล่าว

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของกลุ่มทดลอง ที่ได้รับการพัฒนาทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามโดยใช้เกม หลังเรียนมีทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ในข้อที่ 2 และสอดคล้องกับงานวิจัยของวิชัย สายคำอิน (2540) ส่งศรี สาริบุตร (2541) ศิริพร ชัยรังษี (2543) ที่ทำการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน สำหรับสาเหตุที่หลังการทดลองมีคะแนนสูงกว่าก่อนการทดลองของกลุ่มทดลองนั้นด้วยเหตุผลดังต่อไปนี้

2.1 วิชาภาษาอังกฤษนั้นเป็นวิชาที่ค่อนข้างยากกับการเรียนและการทำความเข้าใจจึงเป็นวิชาที่ผู้เรียนไม่ให้ความสนใจ ประกอบกับวิธีการสอนโดยทั่วไปเป็นวิธีการสอนแบบบรรยายซึ่งบรรยากาศในการเรียนค่อนข้างน่าเบื่อ ไม่เข้าใจ แต่เมื่อผู้สอนนำวิธีการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนเข้ามามีบทบาทในการเรียนการสอนจึงทำให้บรรยากาศในการเรียนสนุกสนานและน่าเรียนมากขึ้น ซึ่งในขั้นตอนการเรียนการสอนส่งเสริมให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะด้านต่างๆโดยเฉพาะการพัฒนาทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษให้ดียิ่งขึ้น

จากเหตุผลดังกล่าวสรุปได้ว่ากระบวนการเรียนการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนนั้นเป็นวิธีการสอนหนึ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนเรียนได้อย่างสนุกสนาน ได้ฝึกพัฒนาทักษะในด้านต่างๆ ให้ผู้เรียนได้เห็นประโยชน์และคุณค่าจากการเรียนรู้โดยใช้ความรู้สึกที่ดีในวิชาที่เรียน ซึ่งจะส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ของคะแนนดีขึ้นด้วย

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอน หลังเรียนมีทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ในข้อ 3 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ วิชัย สายคำอิน (2540) ส่งศรี สาริบุตร (2541) ศิริพร ชัยรังษี (2543) สุชา พรรณโกสม (2543) อุทัย กุยรัตน์ (2544) ที่ทำการศึกษานักเรียนโดยใช้วิธีการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน สำหรับสาเหตุที่ทำให้ผลการเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้ด้านการพัฒนาทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองหลังเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุมของงานวิจัยครั้งนี้ เพราะเหตุผลต่อไปนี้

3.1 วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสุข สนุกสนาน ได้พัฒนาความคิด และเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ในระยะก่อนการทดลองผู้สอนจะจัดประชุมนิเทศเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจถึงวิธีการเรียน บทบาทของผู้เรียน เป้าหมาย จุดประสงค์ และวิธีการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ ในวิธีการสอนในชั้นแรกนั้นผู้สอนจะแจกใบความรู้พร้อมกับอธิบาย รวมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหา เมื่อเข้าใจดีแล้วจึงเสริมแทรกเกมเข้าไป ในวิธีการเล่นเกมในในแต่ละเกมที่นำมาประกอบการสอนผู้สอนจะอธิบายกฎ กติกา และวิธีการเล่นตลอดจนสาธิตการเล่นก่อนการเริ่มเล่นทุกครั้งเพื่อให้วิธีการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนนั้นเกิดประสิทธิภาพอย่างสูงสุด

3.2 กระบวนการเรียนการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนนั้น มีความแตกต่างจากวิธีสอนแบบปกติ เพราะวิธีสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนนั้นเน้นที่นักเรียนเป็นศูนย์กลาง กิจกรรมเกมที่เสริมแทรกเข้าไปในกระบวนการเรียนการสอนนั้นช่วยสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนให้เกิดความทรงจำในระยะยาวและสามารถดึงความรู้ที่ได้นั้นออกมาใช้ได้เมื่อต้องการ เพราะอารมณ์และความรู้สึกที่ดีในระหว่างการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญในการจำของเด็ก เช่นความทรงจำที่เกิดจากความสุขเมื่อได้เล่นเกมประกอบกับการเรียนรู้ เพราะโดยธรรมชาติแล้วนั้นเด็กจะสนใจการเล่นมากกว่าการอ่านหนังสือหรือการเรียนในห้องเรียนแบบปกติ

จากเหตุผลข้างต้นดังกล่าวสรุปได้ว่าวิธีสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน เป็นวิธีสอนที่ก่อให้เกิดความสุข สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อและผ่อนคลาย การสร้างบรรยากาศในการเรียนให้สนุกสนาน และผ่อนคลายนั้นจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เกิดความทรงจำที่ดีในวิชา และสิ่งที่เกิดขึ้น ณ ช่วงเวลานั้นๆด้วย เมื่อเกิดความทรงจำที่ดีแล้ว ต่อมาจะเป็นสิ่งที่ผู้เรียนอยากที่จะจดจำและสามารถจดจำได้ในระยะยาว ฉะนั้นการใช้กิจกรรมเกมเข้ามาประกอบการสอนจึงนับว่าเป็นผลดี นอกเหนือจากสิ่งกล่าวมาแล้วนั้น เกมยังช่วยให้ผู้เรียนมีพัฒนาการในด้านอื่นๆ อีกด้วย กล่าวคือเกมนั้นแม้จะมุ่งเน้นความสนุกสนานและการแข่งขัน แต่ผู้เล่นยังต้องเคารพในกติกา ภาควิไมใจในขณะให้พอดี และสามารถยอมรับซึ่งความพ่ายแพ้ได้ อย่างผู้มีน้ำใจนักกีฬา การยอมรับในการตัดสินใจของผู้อื่น การทำงานร่วมกับผู้อื่น ต่างๆเหล่านี้เป็นต้น อย่างไรก็ตามการใช้เกมเป็นเครื่องมือในการสร้างความสนใจและกระตือรือร้นในกิจกรรมการเรียนการสอนนั้นสามารถช่วยพัฒนาทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามได้เป็นอย่างดี สามารถใช้เกมในรูปแบบต่างๆ มาประกอบการเรียนรู้เพื่อให้เกิดการจำ เข้าใจ และพัฒนาทักษะในการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ ซึ่งจากการเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้ในการพัฒนาทักษะในการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษของนักเรียนในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมพบว่า นักเรียนในกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ในการพัฒนาทักษะคำนำหน้าคำนามสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการเรียนการสอน

1.1 ครูควรเตรียมความพร้อมในการเรียนการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน คือ ผู้สอนควรเตรียมเอกสารความรู้เพื่อทำความเข้าใจ รวมทั้งมีตัวอย่างของประโยคมากพอที่จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหาให้มากที่สุด นอกจากนั้นผู้สอนควรเตรียมอุปกรณ์ในการเล่นเกมนำพร้อมเพราะจะช่วยให้การสอนราบรื่นและประสบผล ซึ่งการเรียนจะแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอนคือ การสอนแบบบรรยายกับการเล่นเกม ซึ่งขั้นตอนที่ 1 นั้นเป็นการสอนตามใบความรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจในเนื้อหาวิชาโดยวิธีการบรรยายควบคู่ไปกับการยกตัวอย่างให้ผู้เรียนได้เข้าใจมากยิ่งขึ้น ขั้นตอนที่ 2 การเล่นเกมเมื่อผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหาดังกล่าวแล้วผู้สอนจะนำเนื้อหามาทบทวนและเสริมแรงให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้นั้นมาใช้ด้วยความรวดเร็ว เข้าใจ และถูกต้อง เพราะเกมนั้นมีการแข่งขัน มีกฎ กติกา ให้ผู้เล่นได้ใช้กระบวนการคิดเพื่อฝึกพัฒนาทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามให้ดีขึ้น

1.2 ผู้สอนควรตระหนักอยู่เสมอว่า วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนนั้นเป็นวิธีการสอนที่มุ่งเน้นการสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้ผ่อนคลายเพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกดีต่อวิชาที่สอน เพราะเมื่อผู้เรียนรู้สึกดีและผ่อนคลายแล้ว ผู้เรียนจะเกิดความรู้สึกที่พึงพอใจที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียน ดังนั้นการสอนจึงควรมีลักษณะค่อยเป็นค่อยไปและมุ่งประเด็นไปการเล่น เกม เน้นหนักให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในเกมเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดทบทวนในเนื้อหาที่ได้เรียนไป เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ฝึกพัฒนาทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษให้ดียิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาวิจัยวิธีสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับตัวแปรอื่น เช่น การอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ การแต่งประโยคภาษาอังกฤษ การฟังเพื่อจับใจความ เพื่อศึกษาว่าตัวแปรข้อใดส่งผลดีต่อวิธีการสอนมากที่สุด

2.2 ควรมีการศึกษาวิจัยการใช้เกมประกอบการสอนกับนักเรียนที่มีสติปัญญาสูง กลาง ต่ำ เพื่อศึกษาถึงผลการสอนว่าสามารถใช้ได้กับนักเรียนในระดับสติปัญญาใดบ้าง