

## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษและศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู

#### ความมุ่งหมายในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยมีความมุ่งหมายในการวิจัยดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู
2. เพื่อศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู

#### สมมติฐานในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งสมมติฐานในการวิจัยไว้ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สอนโดยใช้เกมสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนที่สอนตามคู่มือครู
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู

#### วิธีดำเนินการวิจัย

##### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสระบุรีเขต 1 จำนวน 163 แห่ง รวมทั้งสิ้น 3,450 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งกำลังเรียนอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 2 ห้องเรียน รวม 55 คน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างได้มาโดยการสุ่มแบบเจาะจง ได้โรงเรียนอนุบาลหนองแขงคีลวุฒาจารย์ ซึ่งมีนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 27 คน และ 28 คน รวม 55 คน และสุ่มวิธีสอนให้กับห้องเรียนโดยการจับสลาก โดยห้อง 6/1 จำนวน 27 คน เรียนโดยใช้เกม และ ห้อง 6/2 จำนวน 28 คน เรียนตามคู่มือครู

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม จำนวน 5 แผน
2. แผนการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู จำนวน 5 แผน
3. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก 30 ข้อ จำนวน 1 ฉบับ

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้ดำเนินการตามขั้นตอน โดยการขอหนังสือ ขออนุญาต ทดลองเครื่องมือ และหนังสือขออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูลจาก คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี แล้วทำการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอนและกระบวนการของการทำวิจัย ดังนี้

1. ดำเนินการทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ โดยกลุ่มทดลองเรียนตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม และกลุ่มควบคุมเรียนตามแผนการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู
2. หลังสิ้นสุดการทดลองนำข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง
3. หลังการทดลองสิ้นสุดลงเป็นเวลา 2 สัปดาห์ (14 วัน) นำแบบทดสอบฉบับเดิมไปทดสอบอีกครั้งเพื่อศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่ม

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ จำนวนหาค่าทางสถิติ ดังนี้

1. ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation)
2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู (t- test independent)
3. ทดสอบความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่สอนโดยใช้เกม และการสอนตามคู่มือครู ด้วยสหสัมพันธ์อย่างง่ายแบบเพียร์สัน (Pearson correlation moment product coefficient)

### สรุปผลการวิจัย

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลและทำการวิเคราะห์ข้อมูล ผลการวิจัย สรุปได้ ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สอนโดยใช้เกมสูงกว่านักเรียนที่เรียนตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่สอนโดยใช้เกมสูงกว่าการสอนตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

### อภิปรายผล

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษและศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู ซึ่งผลการวิจัยในครั้งนี้สามารถอภิปรายดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สอนโดยใช้เกมสูงกว่า นักเรียนที่สอนตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งผลการวิจัยในครั้งนี้สอดคล้องกับปรีชา สังข์ทอง (2546, บทคัดย่อ) ได้ทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการเรียนโดยใช้เกมและการเรียนตามปกติ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนจากการเรียนคำศัพท์ของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกม และแบบปกติมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนอกจากนี้ผลการวิจัยในครั้งนี้ยังสอดคล้องกับ หน้าผิง ยาน่า (2550, บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้การสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 โรงเรียนอนุบาลวัดไตรรัตนาราม ซึ่งกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 30 คน ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังจากที่ใช้เกมในการจัดการเรียนรู้คิดเป็นร้อยละ 86.12 ซึ่งอยู่ในระดับดีมากตามเกณฑ์การวัดและประเมินผลของกระทรวงศึกษาธิการ เช่นเดียวกับ กรชวัล สุวรรณกลาง (2548, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการพัฒนาการเรียนรู้อำนาจภาษาอังกฤษด้วยเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่านักเรียนมีคะแนน พัฒนาการทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน เฉลี่ยอยู่ในระดับดีทุกทักษะทั้งนี้คิดเป็นร้อยละ 83.50 และมีคะแนนจากการทำแบบฝึกหัดและประเมินตามจุดประสงค์แต่ละแผนการเรียนรู้อีกมีคะแนน เฉลี่ยอยู่ในระดับดี คิดเป็นร้อยละ 89.23 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการสอนโดยใช้เกมนั้นทำให้นักเรียนเกิดความตื่นตัวอยู่เสมอ อีกทั้งในขณะที่เล่นเกมนักเรียนได้ฝึกคำศัพท์อยู่ตลอดเวลา และเกมยังทำให้นักเรียนเกิดการแข่งขันกันเพื่อที่จะมีส่วนร่วมในการเล่นให้มากที่สุด นอกจากนี้ความสนุกสนานของเกมยังทำให้นักเรียนไม่เกิดความวิตกกังวลเรื่องความยากของคำศัพท์ ด้วยเหตุผลดังกล่าวมานี้ นักเรียนที่ได้รับการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมจึงมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู

2. ผลการศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครูพบว่าความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่สอนโดยใช้เกมสูงกว่าการสอนตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่

ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับ สำเนา ศรีประมงค์ (2547, บทคัดย่อ) ซึ่งได้ศึกษาผลการใช้เกม คำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยองจากผล การศึกษาพบว่า การใช้เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษเข้ามาประกอบการสอนช่วยให้นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์มากขึ้น และนักเรียนยังชอบในกิจกรรมเกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอนในระดับขอบมาก ถึงมากที่สุด นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ แก้วดา บุปผเวส (2548, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความคงทนในการ จำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของเด็กออทิสติก ระดับอนุบาลจากการฝึกโดยใช้กิจกรรมเกม ซึ่งจาก การศึกษาพบว่า ความคงทนในการจำคำศัพท์ของเด็กออทิสติก มีความคงทนในการจำดีขึ้น ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมนั้น ในขณะที่เล่นเกม นักเรียนได้ทบทวน คำศัพท์อยู่ตลอดเวลา และการเรียนที่เกิดจากการเล่นนั้นเป็นประสบการณ์ตรงของนักเรียน อีกทั้งการเล่นเกมนำให้นักเรียนต้องเคลื่อนไหวร่างกายอยู่ตลอดเวลา และสมองได้รับการกระตุ้น จากสภาพแวดล้อมรอบตัวจึงทำให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้นาน ซึ่งตรงกับคำกล่าวของ ราตรี ศรีทองเทศ (2544, หน้า 40) กล่าวว่า เกมจะช่วยให้นักเรียนสามารถดัดแปลงคำศัพท์ และไวยากรณ์เป็นการเล่นเกมที่จะทำให้บทเรียนน่าสนใจขึ้น ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะทางภาษา รวมทั้งมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้น การใช้เกมนั้นจะเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการจำดังที่ ทิศนา แคมมณี (2547, หน้า 368) กล่าวว่า เกมจะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ซึ่งการเรียนรู้ ด้วยเกมเป็นความรู้ที่เกิดจากการเล่น ซึ่งผู้เล่นจะเห็นประจักษ์ด้วยตัวเองอันจะทำให้การเรียนรู้ นั้นมีความหมายและจดจำได้นาน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ อิดดอน และ วิลเลียม (Iddon, & William, 2005, p. 124) ได้กล่าวว่า การจดจำเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง และการเพิ่มความสามารถให้แก่ความทรงจำเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับการสร้างความตั้งใจ หรือกลเม็ดทาง ความทรงจำ เพื่อช่วยกระตุ้นกระบวนการทางความจำ ซึ่งวิธีที่จะช่วยให้จดจำสิ่งต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้นนั้นสามารถทำได้โดยใช้กลยุทธ์ภายในและกลยุทธ์ภายนอก เพื่อช่วยให้สามารถดึงความ ทรงจำได้อย่างง่ายดาย เช่น การใช้กลวิธีในการช่วยจำ โดยการท่อง ใช้คำคล้องจอง การนึก ภาพ เป็นต้น ซึ่งกลวิธีเหล่านี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเล่นเกมได้เป็นอย่างดี

จากผลการวิจัยและการศึกษาค้นคว้าที่กล่าวมาแล้วข้างต้นพอสรุปได้ว่า เกมมีประโยชน์ ในการสอนภาษา โดยเฉพาะการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาต่างประเทศ ทั้งนี้ เนื่องจากเกมเป็นกิจกรรมที่สนุกสนานและช่วยลดความตึงเครียดในการเรียนได้ดี ทำให้ผู้เรียน ไม่รู้สึกความกดดันในการเรียนรู้ และสามารถเรียนรู้ได้อย่างอิสระจึงทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนคำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงขึ้น ทั้งนี้เป็นเพราะเกม เป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่เกิดจากประสบการณ์จริง คือการเรียนรู้ที่เกิดจากการเล่น ดังที่ ทิศนา แคมมณี, อิดดอน, และวิลเลียม ได้กล่าวไว้แล้ว

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

จากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่สอนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนที่สอนตามคู่มือครู และมีความคงทนในการจำคำศัพท์สูงขึ้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะในการนำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมไปประกอบการสอนดังต่อไปนี้

1.1 ควรใช้เกมในการสอนคำศัพท์เพราะจากการวิจัยครั้งนี้พบว่านักเรียนที่เรียนคำศัพท์โดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

1.2 จากการวิจัยในครั้งนี้พบว่า การเล่นเป็นกลุ่มทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานมากกว่าเกมเดี่ยวและช่วยลดแรงกดดันในการเล่นเกมนั้น ดังนั้นจึงควรเลือกเกมที่สามารถเล่นเป็นกลุ่มได้

1.3 จากการวิจัยพบว่าขณะที่นักเรียนเล่นเกมนั้นก่อให้เกิดเสียงดัง ดังนั้นในการจัดกิจกรรมควรเลือกสถานที่ ที่เหมาะสมเพราะการเล่นเกมนั้นอาจรบกวนนักเรียนในชั้นเรียนอื่นได้

1.4 จากการวิจัยครั้งนี้พบว่า นักเรียนที่ตอบคำถามผิดมักจะอายเพื่อน ดังนั้นในขณะที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอนครูควรมีการเสริมแรงให้กับผู้เรียน คือ ครูควรชมเชยนักเรียนที่ตอบถูก หรือทำถูกต้องตามกติกา ขณะเดียวกันก็ให้กำลังใจนักเรียนที่ตอบผิดด้วย

### 2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

จากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้เห็นประเด็นสำคัญอันจะเป็นประโยชน์ในการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอน และช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และจะเป็นประโยชน์ในการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

2.1 ควรทดลองใช้เกมระหว่างนักเรียนชายและนักเรียนหญิง เพื่อศึกษาว่าเกมประเภทใดเหมาะกับนักเรียนในแต่ละเพศ ทั้งนี้จากการวิจัยสังเกตเห็นว่า นักเรียนแต่ละคนชอบเกมที่แตกต่างกันออกไป

2.2 ควรทดลองใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ในขั้นตอนอื่น ๆ ของการสอน เช่น ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน หรือขั้นสรุป เพราะจากการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้เกมในขั้นการฝึก ซึ่งหากทดลองใช้ในขั้นตอนอื่น ๆ อาจจะทำให้ผลการทดลองมีความแตกต่างกัน

2.3 ควรเพิ่มระยะเวลาในการทดลองให้มากขึ้นพอสมควร เช่น อาจใช้ระยะเวลา 1 – 2 ภาคเรียน เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของเกม ทั้งนี้เพราะหากเพิ่มระยะเวลาในการทดลองมากขึ้นผลการการใช้เกมในการสอนอาจจะมีประสิทธิภาพแตกต่างกันออกไป