

บทที่ 5



สรุปผลการวิจัยและขอเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จากวิธีสอนแบบใช้เกมและแบบชมรมคา
วัดอุปประสงค์การวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ห้า ระหว่างการสอนแบบใช้เกมและ
การสอนแบบชมรมคา

สมมติฐานของการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ห้าที่ได้รับการสอนแบบใช้เกมและแบบชมรมคาแตกต่างกัน

ตัวอย่างประชากร

ตัวอย่างประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ห้าของโรงเรียนวัดบางขุนนนท์และโรงเรียนวัดบางเสาธง เขตบางกอกน้อย กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2525 โรงเรียนละ 1 ห้อง ห้องละ 30 คน รวม 60 คน การเลือกตัวอย่างประชากรทั้ง 2 ห้อง เลือกโดยใช้คะแนนจากแบบทดสอบวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ห้า ประจำภาคต้น ปีการศึกษา 2525 ซึ่งทางกลุ่มโรงเรียนจัดทำขึ้น เลือกโรงเรียนละ 1 ห้อง โดยเลือกห้องที่นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานใกล้เคียงกัน แล้วทดสอบค่าที (t-test) เพื่อคู้ว่านักเรียน 2 ห้อง มีคะแนนผลการเรียนวิชาภาษาอังกฤษไม่แตกต่างกัน ตัวอย่างประชากรทั้ง 2 ห้องนั้นเป็นนักเรียนที่มีความสามารถใกล้เคียงกัน จับฉลากเลือกวิธีสอน 2 แบบ ให้กลุ่มที่ 1 ซึ่งเป็นนักเรียนวัดบางขุนนนท์ ได้รับการสอนแบบใช้เกม กลุ่มที่ 2 ซึ่งเป็นนักเรียนโรงเรียนวัดบางเสาธงได้รับการสอนแบบชมรมคา เวลาที่ใช้ในการทดลอง ทั้ง 2 กลุ่มเท่า ๆ กัน กลุ่มละ 20 คาบ (คาบละ 20 นาที) รวมเวลาในการสอนสี่ปีคาบละ 9 คาบ

สรุปผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนของนัก เรียนกลุ่มที่ไ้รับการสอนแบบใช้ เกมและ แบบธรรมดาแตกต่างกันอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นั่นคือผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนของนัก เรียนกลุ่มที่ไ้รับการสอนแบบใช้ เกมสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนของ นักเรียนกลุ่มที่ไ้รับการสอนแบบธรรมดา

2. ความคงทนในการจำของนัก เรียนกลุ่มที่ไ้รับการสอนแบบใช้ เกมและ แบบธรรมดาแตกต่างกันอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นั่นคือนักเรียนกลุ่มที่ไ้ รับการสอแนบธรรมดา

อภิปรายผลการวิจัย

จากการสรุปผลการวิจัยที่ผ่านมาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนการสะกด คำภาษาอังกฤษของนัก เรียนกลุ่มที่ไ้รับการสอนแบบใช้ เกมและกลุ่มที่ไ้รับการสอแนบธรรมดาแตกต่างกันอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาจากค่า เฉลี่ยแล้วสามารถกล่าวไ้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนและความคงทนในการจำของ นักเรียนกลุ่มที่ไ้รับการสอนแบบใช้ เกมสูงกว่ากลุ่มที่ไ้รับการสอแนบธรรมดา

ผลการวิจัยครั้งนี้เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ คือผลสัมฤทธิ์และความคงทนใน การจำการสะกดคำภาษาอังกฤษของนัก เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ห้า ระหว่างการสอนแบบ ใช้เกมและการสอแนบธรรมดาแตกต่างกันคือ ผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำการ สะกดคำภาษาอังกฤษของนัก เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ห้าที่ไ้รับการสอนแบบใช้ เกมสูงกว่า นักเรียนที่ไ้รับการสอแนบธรรมดา ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของคิกเกอร์สัน (Dickerson 1976:6456) และพินเตอร์ (Pinter 1977: 710 -711) ซึ่งไ้ได้ผล สรุปออกมาตรงกันว่า การสอนแบบใช้ เกมส่งผลต่อการ เรียนรู้ในคานทางๆไ้ดีกว่าการ สอนแบบไม่ใช้เกม เนื่องจากนักเรียนไ้เรียนจากกิจกรรมที่สนุกสนาน ทำให้นักเรียน เกิดการ เรียนรู้และคงทนคิ้ขึ้นโดยไม่รุ้ตัว นักเรียนจะจำสิ่งที่พอใจและพยายามลื้มสิ่งที่ ทำให้เกิดความคิ้บของใจ(คม ทองพูน 2518 : 12) ดังนั้นการ เรียนการสะกดคำภาษาอังกฤษของกลุ่มแบบใช้ เกมจึงมี ผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มที่ไ้รับ การสอแนบธรรมดา

สำหรับสถานการณ์ในการ เรียนนั้น ผู้วิจัยเห็นว่าข้อดีของกลุ่มที่ไ้รับการสอแนบแบบใช้ เกม นักเรียนจะรู้สึกสนุกสนานและคิ้นเตนมาก เพราะนักเรียนแต่ละคนในกลุ่ม

โคมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง แม้ว่านักเรียนจะได้รับการฝึกฝนสะกดคำศัพท์ที่ซ้ำซากแต่นักเรียนก็ไม่ได้อึดอัดหรือเบื่อหน่ายใด ๆ เลย เพราะในการสอนการสะกดคำภาษาอังกฤษในแต่ละครั้งจะนำเกมหลายเกมมาใช้ประกอบการสอนตลอดระยะเวลาในการสอนนั้น นักเรียนแต่ละคนจะมีใบหน้าที่ยิ้มแย้ม มีความกระตือรือร้นในการเรียนอย่างสม่ำเสมอ นักเรียนจะรู้สึกมีความสนใจอย่างมาก เมื่อผู้วิจัยนำอุปกรณ์ประกอบการเล่นเกมที่มีสีสันถูกต้องตามาให้นักเรียนเล่นและจะยกมือขอให้ตัวเองไต่ออกมาเล่นในเกมนั้น ๆ ด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพการ์ตูนตัวหุ่นโนบิตะและชิซุกะ ตัวเอกในเรื่องโคเรมอนซึ่งเป็นการ์ตูนที่นักเรียนนิยมชมชอบมาก (กรายละเอียดเกี่ยวกับแผนการสอนในภาคผนวก) เมื่อเอาภาพการ์ตูนนี้มาติดคู่สีที่นักเรียนจะสนใจภาพนี้เป็นจุดเดียวกันและเปล่งเสียงเรียกชื่อของตัวการ์ตูนทั้งสองอย่างพร้อมเพรียงกัน นักเรียนจะตั้งใจฟังกฎหรือกติกาการเล่นเกมนี้อย่างตั้งใจและมีท่าทีกระตือรือร้น อยากเล่นเกมเป็นอย่างมากซึ่งจะเห็นได้ว่าสิ่งใดที่เด็กชอบสิ่งนั้นจะสามารถสร้างความสนใจของเด็กได้ก็จริงควรนำสิ่งที่นักเรียนสนใจมาเป็นสื่อประกอบการเล่นเกมซึ่งจะเป็นการสร้างแรงจูงใจที่ประทับใจและทำให้จำความรู้ได้นานยิ่งขึ้น

ข้อเสียของกลุ่มที่ได้รับการสอนแบบใช้เกม ในระยะแรกของการเล่นเกมการสะกดคำภาษาอังกฤษ นักเรียนอาจจะยังไม่คุ้นเคยกับการปฏิบัติตามกฎหรือกติกาของการเล่นเกม ทำให้เกิดความสับสนวุ่นวายในการเล่นพอสมควรจึงต้องหนักแน่นและเสียเวลาในการชี้แจงกฎหรือกติกาการเล่นให้นักเรียนเข้าใจ เมื่อนักเรียนได้เล่นเกมบ่อยครั้งนักเรียนก็เริ่มจัดระเบียบการเล่นในกลุ่มได้มากขึ้น ในช่วงเวลาที่ 2 ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่านักเรียนบางคนในกลุ่มถูกเพื่อนสมาชิกในกลุ่มทักว่าทำให้กลุ่มเสียคะแนน ทำให้สมาชิกที่ถูกทักว่าไม่กล้าเล่นเกม ผู้วิจัยจึงได้ชี้แจงให้นักเรียนเข้าใจถึงความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา การแพ้ชนะเป็นเรื่องธรรมดา สิ่งสำคัญคือการเล่นเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ นักเรียนแต่ละกลุ่มเริ่มเข้าใจและปฏิบัติตาม ไม่มีการว่าผู้ทำให้เสียคะแนนของกลุ่มอีกเลย นอกจากนั้นขณะที่เล่นเกมนักเรียนจะเกิดความสุขสนุกสนานจนลืมตัวส่งเสียงเชียร์เพื่อนในกลุ่มของตนด้วยเสียงอึกทึกจนรบกวนห้องข้างเคียง ผู้วิจัยต้องคอยเตือนให้ลดเสียงลงเพื่อไม่ให้รบกวนห้องข้างเคียง จึงทำให้ครูเกิดปัญหา

ในเรื่องการควบคุมชั้น

ข้อดีของกลุ่มที่ได้รับการสอนแบบธรรมชาติ ขณะที่ผู้วิจัยทำการสอน นักเรียนจะตั้งใจเรียนไม่ส่งเสียงดัง นักเรียนจึงเป็นฝ่ายฟังและปฏิบัติตามอย่าง เป็นระเบียบ นอกจากนั้นยังง่ายแก่การควบคุมชั้นอีกด้วย

ข้อเสียของกลุ่มที่ได้รับการสอนแบบธรรมชาติ ในช่วงของชั้นการนำเข้าสู่บทเรียนและชั้นสอนผู้วิจัยสังเกตว่านักเรียนแต่ละคนมีความสนใจมาก เพราะนักเรียนได้เห็นอุปกรณ์ประกอบการสอนต่าง ๆ เช่นรูปภาพ ของจริง ทำให้นักเรียนแต่ละคนอยากมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนโดยการยกมือ แต่ผู้วิจัยก็เรียกใครเป็นบางคน นักเรียนที่ยกมือแต่ไม่ถูกเรียกก็จะรู้สึกน้อยใจ ในชั้นการฝึกการสะกดคำซึ่งต้องสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษในแต่ละคำหลาย ๆ ครั้ง ในระยะแรกก็มีความตั้งใจในการสะกดคำพอสมควร แต่พอสะกดคำบ่อยครั้ง เขานักเรียนเริ่มสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบเหนื่อยหน่ายอย่างเห็นได้ชัดหรือบางคนสะกดคำไปได้ 1-2 ครั้งพอครั้งที่ 3 นักเรียนบางคนก็หยุดสะกดไป เพราะมีไทม์กิจกรรมหรือเกมต่าง ๆ มาสลับให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียน ผู้วิจัยของคอยกระตุ้นให้สะกดนักเรียนจึงจะสะกดต่อไป ตลอดระยะเวลาที่ทำการสอนด้วยวิธีนี้ ผู้วิจัยรู้สึกว่าจะเป็นผู้มีบทบาทมากและรู้สึกว่า จะเหนื่อยกว่า การสอนแบบไชเกม

ข้อเสนอแนะ

ก. ข้อเสนอแนะในด้านการเรียนการสอน

1. ครูผู้สอนควรไชเกมเข้าไปเป็นส่วนประกอบในการเรียนการสอน เพื่อแก้ปัญหาความเบื่อหน่ายต่อการเรียนและการมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียน
2. เกมที่ไชสอนนักเรียนครูอาจคัดแปลงจากเกมที่ผู้อื่นคิดไว้แล้วก็ได้ หรือให้นักเรียนช่วยกันคิดเกมเองก็ได้
3. การสอนเกมไม่จำเป็นต้องไชเกมตลอดตั้งแต่เริ่มสอนจนถึงขั้นสรุปแต่อาจจะไชในการนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสรุปหรือชั้นอื่น ๆ ก็ได้
4. การแบ่งกลุ่มนักเรียนทำกิจกรรม ให้นักเรียนเปลี่ยนกลุ่มบ้าง นักเรียนจะไทม์โอกาสคุ้นเคยกันยิ่งขึ้น

5. การแบ่งกลุ่มนักเรียนทำกิจกรรมครูจะต้องชี้แจงให้นักเรียนเข้าใจถึงความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา อย่างมุ่งเอาชนะจนเกินไป

6. เพื่อช่วยให้บรรยากาศในการเล่นเป็นไปอย่างดี ครูผู้สอนควรมีใบหน้ายิ้มแย้มขณะที่นักเรียนกำลังเล่นเกม

ข. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรนำบทเรียนที่สอนแบบใช้เกมและแบบธรรมชาติที่สร้างขึ้นครั้งนี้ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ห้ากลุ่มอื่น เพื่อศึกษาดัชนีชี้วัดทางการเรียนและความคงทนในการจำ

2. ควรทำวิจัยเรื่องเดียวกันนี้ในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อรู้ว่าวิธีสอนแบบใช้เกมกับแบบธรรมดาคะใช้ไ้ผลดีกับการสอนในระดับชั้นอื่น ๆ เพียงใด

3. ควรทำวิจัยเรื่องเดียวกันนี้ในวิชาอื่น ๆ ดูบ้างว่าจะได้ผลอย่างไร

4. ควรทำการวิจัยค้นคว้าวิธีสอนแบบต่าง ๆ ที่เหมาะสมในการสอนการสะกดคำภาษาอังกฤษให้มากขึ้น เพราะการสะกดคำภาษาอังกฤษเป็นสิ่งที่จะต้องอาศัยการฝึกฝนอย่างมาก ถ้าครูใช้วิธีการฝึกฝนที่ซ้ำซาก อาจจะทำให้นักเรียนเบื่อหน่ายได้