

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์ ซึ่งสรุปเป็นขั้นตอนได้ดังนี้

1. วัตถุประสงค์ของการวิจัย
2. วิธีดำเนินการวิจัย
3. สรุปผลการวิจัย
4. อภิปรายผลการวิจัย
5. ข้อเสนอแนะ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วยวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์
2. เพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีขั้นตอนการดำเนินงานดังต่อไปนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี จำนวน 5 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนวัดพลับ (จันทบุรีชิบาอุทิศ) จำนวน 31 คน โรงเรียนวัดพลับปลา (อินทราษฎร์ประสิทธิ์) จำนวน 27 คน โรงเรียนวัดไผ่ล้อม จำนวน 25 คน โรงเรียนวัดจันทนาราม (ศรีรองเมืองอุทิศ) จำนวน 34 คน และโรงเรียนบ้านแก้ว จำนวน 73 คน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 1. 2555 : 10)
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนบ้านแก้ว อำเภอเมืองจันทบุรี จังหวัดจันทบุรี ที่ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจงกลุ่มตัวอย่างที่ใช้แบ่งเป็นจำนวน 2 ห้อง คือ ห้อง 5/1 จำนวน 36 คน และห้อง 5/2 จำนวน 37 คน

รวมทั้งสิ้น 73 คน ทั้งนี้กำหนดกลุ่มทดลองโดยการจับฉลาก ซึ่งกลุ่มทดลองที่ 1 จะใช้การสอนแบบเกม และกลุ่มทดลองที่ 2 จะใช้การสอนแบบบัตรคำศัพท์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

1. แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 8 แผน ประกอบด้วย หัวข้ออาชีพ คุณลักษณะของคน ของใช้ และอาการป่วย
2. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน-หลังเรียน เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นแบบทดสอบชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ
3. แบบทดสอบความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ใช้ข้อสอบชุดเดียวกับแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลไว้ดังนี้

1. ชั้นเตรียมการ ผู้วิจัยเตรียมนักเรียนกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม โดยให้คำชี้แจงเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับการเรียนเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ใช้เกมและบัตรคำศัพท์
2. ดำเนินการทดลอง โดยให้กลุ่มทดลองที่ 1 เรียนโดยใช้สื่อการสอนแบบใช้เกม ส่วนกลุ่มที่ 2 เรียนโดยใช้สื่อการสอนแบบใช้บัตรคำศัพท์ 8 แผนการเรียน เป็นเวลา 4 วัน หลังจากนั้นให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
3. ทดสอบซ้ำเพื่อวัดความคงทนในการเรียนรู้ของกลุ่มทดลองทั้ง 2 กลุ่ม ในสัปดาห์ที่ 2 หลังจากการจบการทดลอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปคอมพิวเตอร์คำนวณเพื่อวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ค่าสถิติ ดังนี้

1. สถิติขั้นพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. การหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ด้วยวิธีการหาค่าความยากของข้อสอบ การหาค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ และการหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder-Richardson
3. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมุติฐาน โดยใช้ t-test

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. นักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบใช้เกม และบัตรคำศัพท์ก่อนและหลังการทดลอง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน
2. นักเรียนที่สอนด้วยเกมและบัตรคำศัพท์ มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ไม่แตกต่างกัน

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยได้แยกอภิปรายผลเป็นประเด็นต่าง ๆ ไว้ดังนี้

1. จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์ก่อนและหลังการทดลองไม่แตกต่างกัน เนื่องจากการสอนด้วยแบบเกมและบัตรคำศัพท์เป็นการทำกิจกรรมให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริง เป็นประเภทของเกมเคลื่อนไหวเหมือนกัน จึงทำให้นักเรียนมีการเรียนรู้และจดจำได้เท่ากัน ๆ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน ดังเช่นงานวิจัยของวัลภาภรณ์ คงถาวร (2539 : 83) พบว่า นักเรียนในวัยประถมศึกษาเป็นวัยที่ชอบความสนุกสนาน ไม่ชอบอยู่นิ่ง และเป็นช่วงวัยที่มีการพัฒนาทางภาษามาก วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและบัตรคำศัพท์ทางภาษาจะช่วยให้ นักเรียนเกิดความสนุกสนานและจดจำบทเรียน ได้ดียิ่งขึ้น และจะเห็นได้ว่าเกมและบัตรคำศัพท์ฝึกภาษามีประโยชน์ในการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจภาษาอังกฤษมากขึ้น

นอกจากนี้คอลเลอร์ (Collier. 2001 : 253) ได้จัดทำรายงานการบรรยายเกมสร้างสรรค์ สำหรับผู้ใช้ภาษากิจกรรมที่สร้างแรงจูงใจในการใช้ภาษา พบว่า บัตรคำเป็นสื่อเสริมให้นักเรียนแต่ละคนใช้ภาษาได้สอดคล้องยิ่งขึ้น และภาวิณี ทองสูงเนิน (2543 : บทคัดย่อ) ได้วิจัยพบว่า การสอนคำศัพท์โดยใช้เกมแบบฝึกหัดเสริมทักษะบัตรภาพและบัตรคำ สามารถพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ ทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการปฏิบัติกิจกรรมและการจัดกิจกรรมมีประสิทธิภาพ เป็นเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ ส่วนปราโมทย์ บุญมุสิก (2543 : 79) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและบัตรคำศัพท์ พบว่ามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน

2. ผลการศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนด้วยการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์ไม่แตกต่างกัน ซึ่งปราโมทย์ บุญมุสิก (2543 : 79) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและบัตรคำศัพท์ พบว่า มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ

ไม่แตกต่างกัน นอกจากนี้ ฟินเตอร์ (Pinter, 1997 : 710-711-A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลการสะกดคำ ซึ่งสอนโดยใช้เกมคำศัพท์และสอนตามตำรากับนักเรียนระดับ 3 พบว่า กลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ มีความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มที่เรียนจากการสอนตามตำรา

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ครูควรจัดให้มีการวัดแบบทดสอบเสริม สำหรับนักเรียนที่มีผลการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ มาตรฐานที่กำหนดไว้
2. ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษควรดำเนินการวิจัยในชั้นเรียนด้วยตนเอง เพื่อเข้าใจถึงปัญหา ที่เกิดขึ้นและสามารถหาแนวทางในการแก้ไขปัญหานั้นได้
3. ผู้วิจัยควรเข้าไปศึกษาพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างและสร้างความคุ้นเคยด้วยการเป็น ผู้ช่วยสอนในชั้นเรียน หรือเข้าไปช่วยสอนกลุ่มตัวอย่าง

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. การวิจัยครั้งนี้มีข้อจำกัดด้านเวลาในการสอน ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไปควรเพิ่ม ระยะเวลาในการทดลองให้มากขึ้น
2. ควรเพิ่มแผนการสอน สื่อ หรือนวัตกรรมในการเรียนรู้ เพื่อใช้ในการพัฒนานักเรียน ให้มีประสิทธิภาพการเรียนรู้มากขึ้น