

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมฝึกทักษะการฟังและทักษะการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านแคนคำ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาศุรินทร์ เขต 2 ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. วัตถุประสงค์การวิจัย
2. สรุปผลการวิจัย
3. อภิปรายผล
4. ข้อเสนอแนะ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนในทักษะการฟัง-การพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการวิจัย เรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านแคนคำ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาศุรินทร์ เขต 2 สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการประเมินประกอบแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม จำนวน 8 แผนการจัดการเรียนรู้ โดยแบ่งออกเป็น 4 วงจรปฏิบัติการ กล่าวคือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-2 ประจำวงจรปฏิบัติการที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3-4 ประจำวงจรปฏิบัติการที่ 2 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5-6 ประจำวงจรปฏิบัติการที่ 3 และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7-8 ประจำวงจรปฏิบัติการที่ 4 ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทักษะการฟังและทักษะการพูดภาษาอังกฤษ พบว่า นักเรียนมีคะแนนพัฒนาการทักษะการฟังและทักษะการพูดภาษาอังกฤษอยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 88.22 และมีคะแนนจากการทำแบบฝึกหัด คิดเป็นร้อยละ 84.39 ซึ่งเมื่อพิจารณาเป็นวงจรปฏิบัติการสรุปรายละเอียดได้ดังนี้

วงจรปฏิบัติการที่ 1 นักเรียนมีคะแนนพัฒนาการทักษะการฟัง-พูด เฉลี่ยร้อยละ 79.99 โดยมีคะแนนร้อยละพัฒนาการทักษะการฟัง คิดเป็นร้อยละ 76.66 และมีคะแนนร้อยละพัฒนาการทักษะการพูด คิดเป็นร้อยละ 73.33 และคะแนนจากการทำแบบฝึกหัด คิดเป็นร้อยละ 80.44

วงจรปฏิบัติการที่ 2 นักเรียนมีคะแนนพัฒนาการทักษะการฟัง-พูด เฉลี่ยร้อยละ 90.00 โดยมีคะแนนร้อยละพัฒนาการทักษะการฟัง คิดเป็นร้อยละ 90.00 และมีคะแนนร้อยละพัฒนาการทักษะการพูด คิดเป็นร้อยละ 90.00 และคะแนนจากการทำแบบฝึกหัด คิดเป็นร้อยละ 79.39

วงจรปฏิบัติการที่ 3 นักเรียนมีคะแนนพัฒนาการทักษะการฟัง-พูด เฉลี่ยร้อยละ 88.33 โดยมีคะแนนร้อยละพัฒนาการทักษะการฟัง คิดเป็นร้อยละ 93.33 และมีคะแนนร้อยละพัฒนาการทักษะการพูด คิดเป็นร้อยละ 83.33 และคะแนนจากการทำแบบฝึกหัด คิดเป็นร้อยละ 84.67

วงจรปฏิบัติการที่ 4 นักเรียนมีคะแนนพัฒนาการทักษะการฟัง-พูด เฉลี่ยร้อยละ 93.33 โดยมีคะแนนร้อยละพัฒนาการทักษะการฟัง คิดเป็นร้อยละ 76.66 และมีคะแนนร้อยละพัฒนาการทักษะการพูด คิดเป็นร้อยละ 73.33 และคะแนนจากการทำแบบฝึกหัด คิดเป็นร้อยละ 80.44

จากนั้นผู้ทำวิจัยได้นำแบบทดสอบไปวัดทักษะการฟัง-พูดหลังเรียนด้วยแบบทดสอบจำนวน 30 ข้อ ซึ่งผลปรากฏว่าคะแนนรวม 397 คะแนน เฉลี่ยเท่ากับ 26.47 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 88.22

จากข้างต้นแสดงให้เห็นว่า แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมที่สร้างขึ้นมีค่าเท่ากับ 84.39/88.22 หมายความว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ (E_1) คิดเป็นร้อยละจากคะแนนแบบฝึกและแบบสังเกตทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ เท่ากับ 83.39 และค่าประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียน (E_2) คิดเป็นร้อยละจากคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียน เท่ากับ 88.22 ดังนั้นแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมที่สร้างขึ้นจึงมีประสิทธิภาพมากกว่าเกณฑ์ 70/70 ที่ตั้งไว้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการด้านการพัฒนาทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

อภิปรายผล

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลการดำเนินการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนแบบร่วมมือ (Collaborative Classroom Action Research) เรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะฟัง-พูด ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านแคนดำ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาศรีนครินทร์ เขต 2 พบว่า นักเรียนมีคะแนนพัฒนาการทักษะการฟัง-พูดอยู่ในระดับดีมาก และมีคะแนนจากการทำแบบฝึกหัดประจำแผนการจัดการเรียนรู้ของแต่ละวงจรปฏิบัติการ มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก ซึ่งเมื่อพิจารณาเป็นวงจรปฏิบัติการสามารถสรุปรายละเอียดได้ดังนี้

1. ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยผ่านแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม คือ

วงจรปฏิบัติการที่ 1 นักเรียนเล่นเกม “เรียงคำศัพท์แสนสนุก” โดยแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5 คน จำนวน 3 กลุ่ม ครูแจกของคำศัพท์ที่เตรียมไว้คือของละ 10 คำ ครูตัดพหุญชนะแต่ละตัวในคำนั้น ๆ ออกจากกันและคละกัน โดยครูให้ตั้งชื่อแต่ละกลุ่มเป็นชื่อสัตว์ กลุ่มที่ 1 ชื่อกลุ่ม Cat กลุ่มที่ 2 ชื่อกลุ่ม Rat และกลุ่มที่ 3 ชื่อกลุ่ม Bat ซึ่งนักเรียนแต่ละกลุ่มหลังจากที่ได้รับให้ช่วยกันเรียงคำศัพท์ไว้บน โต๊ะให้ถูกต้องและรวดเร็วที่สุด ผลปรากฏว่า กลุ่มที่ 3 คือ กลุ่ม Bat สามารถเรียงคำศัพท์ได้เร็วที่สุดและถูกต้องจึงเป็นกลุ่มที่ชนะ โดยได้รับคำชมจากครูและได้รับเสียงปรบมือให้กำลังใจจากเพื่อน ๆ ในห้องเรียน จากนั้นกลุ่มที่ชนะร่วมกับครูอ่านคำศัพท์ให้เพื่อนฟังทีละคำ และนักเรียนเล่นเกม “Mobile My Friend” โดยให้นักเรียนเดินอ่านข้อมูลใน โหมบายของเพื่อน ๆ ที่แขวนไว้รอบห้องเรียนซึ่งใช้เวลา 5 นาที และให้จำข้อมูลของเพื่อนแต่ละคนให้ได้มากที่สุด จากนั้นแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม จากนั้นครูจะถามคำถามจากข้อมูลของนักเรียน โดยที่ครูจะตั้งคำถามไว้จำนวน 12 ข้อ เพื่ออ่านให้นักเรียนทั้ง 2 ทีมฟังแล้วตอบเป็นภาษาอังกฤษ ถ้าทีมใดสามารถตอบได้ถูกต้องและรวดเร็วจะได้ 1 คะแนน ทีมที่หนึ่งชื่อทีม Bicycle และทีมที่สองชื่อทีม Motorcycle ผลปรากฏว่าทีม Bicycle สามารถเอาชนะด้วยคะแนน 7 ต่อ 5 คะแนน ครูและเพื่อนปรบมือให้เป็นกำลังใจ และนักเรียนร่วมเล่นเกม Hangman เพื่อสรุปคำศัพท์ที่เรียนมา โดยครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ทีม ๆ ที่หนึ่งชื่อ ทีม Mickey Mouse และทีมที่สองชื่อ ทีม Banana Boat ผลปรากฏว่า ทีม Mickey Mouse สามารถเอาชนะการเล่นเกม Hangman นักเรียนและคุณครูช่วยกันปรบมือให้และครูให้กำลังใจทีม Banana Boat ด้วยเช่นเดียวกัน

วงจรปฏิบัติการที่ 2 นักเรียนเล่นเกม “ทายเสียงจู่อาชีพ” และ “Guessing Jobs” โดยแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มละ 3 คน ครูเปิดเทปอาชีพครูกับเสียง โดยที่กลุ่มไหนสามารถตอบได้ให้รีบยกมือขึ้นตอบ ถ้ากลุ่มใดสามารถตอบเป็นภาษาอังกฤษก่อนกลุ่มอื่นและถูกต้องจะได้ 1 คะแนน ผลปรากฏว่า กลุ่มที่ 4 คือ “กลุ่มเค้กดี” สามารถชนะด้วยคะแนน 5 คะแนน ผลการสังเกตพบว่า นักเรียนเก่งในกลุ่มนี้จะเป็นคนตอบจากเสียงได้ ส่วนกลุ่มที่อื่นให้ความสนใจเป็นอย่างดี และเกม

“ทายเสียงคู่อาชีพ” โดยที่ครูจะเปิดเทปให้นักเรียนแต่ละกลุ่มฟังกลุ่มใดที่ยกมือขึ้นตอบก่อนและถูกต้อง โดยมีคะแนนสูงสุดจะเป็นกลุ่มที่ชนะการแข่งขันของเกม

วงจรกิจกรรมที่ 3 นักเรียนร่วมเล่นเกม “Mining Picture” โดยแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 3 คน ให้แต่ละกลุ่มคิดทำทางประกอบคำศัพท์โดยให้กลุ่มที่เหลือเดาว่าเป็นท่าทางของอาชีพอะไรซึ่งให้แต่ละกลุ่มตอบได้เพียง 1 ครั้ง โดยตัวแทนกลุ่มที่แสดงหน้าชั้นจะพูดประโยคว่า “What am I?” กลุ่มที่เหลือจะเปลี่ยนกันเป็นผู้ตอบว่า “You are a.....” เพื่อเป็นการให้นักเรียนได้ฝึกฟังและพูดภาษาอังกฤษ ทั้งนี้ครูจะให้แต่ละกลุ่มเขียนคำตอบของกลุ่มตัวเองไว้ด้วย โดยที่ครูได้พยายามชี้แนะให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในกิจกรรมการสอนและให้ความช่วยเหลือ นักเรียนที่เรียนไม่เข้าใจ และนักเรียนเล่นเกม “Matching Places” โดยให้นักเรียนแบ่งออกเป็น 5 กลุ่ม ๆ ละ 3 คน ซึ่งนักเรียนแต่ละกลุ่มจะได้รับภาพและคำศัพท์เหมือนกันและจำนวนเท่ากัน ซึ่งทั้งภาพและและคำศัพท์จะถูกคว่ำไว้บนโต๊ะ นักเรียนจะรีบช่วยกันจับคู่คำศัพท์กับภาพให้ถูกต้อง ในกิจกรรมนี้นักเรียนให้ความสนใจและร่วมมือเป็นอย่างดี โดยสังเกตจากพฤติกรรมการเล่นของนักเรียนโดยภาพรวมนักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนใจที่จะเรียน

วงจรกิจกรรมที่ 4 นักเรียนเล่นเกม “Simon Says” โดยครูอธิบายวิธีเล่นเกม เช่น ถ้าครูพูดว่า Simon Says Dog ให้นักเรียนออกเสียง “bow bow” ถ้าครูไม่พูดคำว่า Simon Says นักเรียนไม่ต้องพูดเสียงร้องของสัตว์ชนิดนั้น และนักเรียนเล่นเกม “Tell your secrets” โดยแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม และให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนกลุ่มทีละ 1 คน ออกมาหน้าชั้นเรียนแล้วกระซิบประโยคเกี่ยวกับการชอบ ไม่ชอบ กลัว สัตว์ต่าง ๆ ที่ได้เรียนมาให้ครูฟัง แล้วให้กลุ่มตรงกันข้ามเดาว่าประโยคที่อีกกลุ่มกระซิบครู ไปนั้นเป็นประโยคอะไร เช่น I love cats. และกลุ่มที่เดาอนุญาตให้เดาไม่เกิน 2 ครั้ง ถ้าไม่ถูกต้องให้เจ้าของคนที่กระซิบเฉลย และเปลี่ยนกันเล่นจำนวน 10 ชื่อ

จากวงจรกิจกรรมที่ 1-4 สรุปได้ว่า นักเรียนที่ได้เรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านแคนคำ ทำให้พัฒนาการทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของทรงสิทธิ์ ทองจรัส (2544 : บทคัดย่อ) ซึ่งได้วิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกม พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เกมที่พัฒนาโดยใช้กระบวนการของวิจัยเชิงปฏิบัติการมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสูงกว่าเกณฑ์ความรู้ที่กำหนดไว้ และผลการวิจัยของอนุภาพ คลโสภณ (2540 : บทคัดย่อ) พบว่า นักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน สูงกว่ากลุ่มที่เรียนด้วยคู่มือครู และสอดคล้องกับงานรายงานผลการวิจัยของฉวีวรรณ จ้อยจิตร ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาแผนการ

สอนทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามแนวคู่มือการจัดกิจกรรมเตรียมความพร้อมภาษาอังกฤษ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนได้คะแนนความพร้อมในด้านทักษะการพูดและการฟังภาษาอังกฤษมากกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ประทีป เสริมสำราญ พบว่า การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เกมส่งผลให้นักเรียนมีความสุขสนุกสนาน มีความสุขกับการเรียน และมีพัฒนาการทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสูงขึ้น

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการพัฒนาทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนเท่ากับ 10.73 คิดเป็นร้อยละ 35.78 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.13 ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเท่ากับ 26.47 คิดเป็นร้อยละ 88.22 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.80 คะแนนเฉลี่ยหลังการทดลองสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลองแสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางด้านทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของกลุ่มเป้าหมายในการใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม น่าจะมีเหตุผลมาจาก แผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ได้ผ่านกระบวนการหาคุณภาพที่เชื่อถือได้และกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะฟัง-พูดภาษาอังกฤษได้อย่างมีความสุขเพราะผู้เรียนใช้หนังสือภาพเป็นนวัตกรรมที่ใช้สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ และการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อดำเนินการสอนนั้น ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและหลักการสอนภาษาอังกฤษด้านทักษะการฟัง-พูดเพื่อความเข้าใจความหมายที่ครูผู้สอนสามารถเร้าความสนใจของเด็กได้ด้วยเกม การจัดกิจกรรมจะเน้นในเรื่องการให้เด็กมีส่วนร่วมในการสอน ซึ่งในการวางแผนการจัดกิจกรรม โดยคำนึงถึงการเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในการสอนพร้อมด้วยการใช้สื่อการสอนที่มีประสิทธิภาพและตรงตามจุดมุ่งหมายของการจัดการเรียนการสอนด้วยการจัดทำหนังสือภาพให้เป็นภาพการ์ตูน ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลิน เข้าใจในบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น เมื่อทำการทดสอบคะแนนด้านทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังจากเรียนด้วยเกมสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน ซึ่งสอดคล้องผลการวิจัยของ ทรงสิทธิ์ ทองจรัส (2544 : บทคัดย่อ) และ อนุภาพ คลโสภณ (2540 : บทคัดย่อ) พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะภาษาเพื่อการสื่อสารสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยคู่มือครู และสอดคล้องกับงานวิจัยของ กาญจนา มานิตย์ พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมประกอบการเรียนทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษและในด้านพฤติกรรมของนักเรียนสังเกตพบว่า นักเรียนมีความกระตือรือร้น มีความพยายามที่จะสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ สนุกสนานในการเรียน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม
 - 1.1 ก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกม ครูผู้สอนควรศึกษาเกี่ยวกับเกม และเลือกให้เหมาะสมกับการพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ
 - 1.2 ก่อนจัดกิจกรรมในวงจรปฏิบัติการที่ 1 ครูควรทำข้อตกลงหรือทำความเข้าใจระหว่างนักเรียนว่ามีใครทำอะไร และนักเรียนต้องทำอะไรบ้าง
 - 1.3 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยเกม ประกอบด้วยขั้นตอนและกิจกรรมที่ต้องใช้เวลานานกว่าที่กำหนดไว้ ดังนั้นครูผู้สอนอาจจะยืดหยุ่นระยะเวลาให้เหมาะสมกับการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยเกม
 - 1.4 การสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในแต่ละกิจกรรม ควรมีความรอบคอบและควรบันทึกพฤติกรรมต่าง ๆ อย่างละเอียดเพื่อนำมาประกอบการวิเคราะห์ข้อมูลร่วมกับผู้ร่วมทำวิจัย
 - 1.5 การบันทึกกล้องดิจิทัล ควรให้ผู้ทำหน้าที่ถ่ายกล้องและผู้สังเกตได้สร้าง ความคุ้นเคยก่อนเพื่อไม่ให้นักเรียนและผู้ร่วมสังเกตรู้สึกประหม่าและไม่กล้าแสดงออกในการทำกิจกรรม
2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป
 - 2.1 ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับเกมอื่น ๆ เพื่อพัฒนาทักษะการฟัง-พูด ภาษาอังกฤษ
 - 2.2 ควรมีการนำวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนไปใช้กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายในระดับต่าง ๆ และในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ
 - 2.3 ควรมีการนำเกมไปพัฒนาเกี่ยวกับทักษะด้านการอ่านและเขียนกับกลุ่มเป้าหมายในระดับต่าง ๆ