

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 โปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

วัตถุประสงค์การวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมบทบาทสมมติที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดของนักศึกษาก่อนและหลังการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษหลังการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ

สมมติฐานการวิจัย

1. กิจกรรมบทบาทสมมติทำให้นักศึกษามีความสามารถในทักษะการพูดภาษาอังกฤษสูงขึ้นกว่าก่อนการใช้กิจกรรม
2. นักศึกษาที่เรียนด้วยกิจกรรมบทบาทสมมติมีความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 104 คน ซึ่งประกอบด้วย นักศึกษาโปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษจำนวน 2 ห้องเรียน จำนวน 82 คน โปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ 1 ห้องเรียน จำนวน 22 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 โปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จำนวน 22 คน โดยเลือกแบบเจาะจง

สรุปผลการวิจัย

1. ค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมบทบาทสมมติที่มีประสิทธิภาพอยู่ที่ระดับ 80.75/84.20
2. ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาในกลุ่มตัวอย่างที่เรียนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ ก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยที่คะแนนหลังการทดลองของนักศึกษาในกลุ่มตัวอย่างสูงกว่าก่อนการทดลอง
3. ความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ หลังการทดลอง โดยมีค่าเฉลี่ย 4.84 ซึ่งถือว่าอยู่ในระดับมากที่สุด

การอภิปรายผล

ผลการวิจัย การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 โปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการหาประสิทธิภาพการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

ผลการวิจัยพบว่าแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 4 โปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ มีประสิทธิภาพ 80.75/84.20 ดังปรากฏในตารางที่ 3 ซึ่งหมายความว่าแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติทำให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้เฉลี่ย 80.75 และสามารถเปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้จากแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อยู่ระดับ 84.20 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดคือ 75/75 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ

- 1.1 ในแต่ละขั้นตอนการจัดกระบวนการเรียนการสอน ผู้วิจัยเน้นด้านความพร้อมของนักศึกษาก่อน โดยผู้สอนจะมีกิจกรรมที่กระตุ้นให้นักศึกษารู้สึกผ่อนคลาย เช่น การเล่าเรื่องหรือเหตุการณ์จริงหรือจากเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน และเกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่จะศึกษา เพื่อให้นักศึกษาเกิดกระบวนการคิดและวิเคราะห์อย่างสร้างสรรค์ ซึ่งการที่นักศึกษาได้มีส่วนร่วมในการคิดและปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองนี้จะ

ทำให้นักศึกษาจดจำง่ายและคงทน สอดคล้องกับ เฟรมมิ่ง และ เลวี (1977; อ้างในทัศนาว บุตรจุษ. 2548 : 5) ได้ศึกษาไว้ ซึ่งพบว่า ประสบการณ์รูปธรรม จะทำให้การเรียนรู้ง่ายขึ้นและทำให้เกิดการเรียนรู้ เกิดการคงอยู่ของการเรียนและสามารถใช้สัญลักษณ์ที่เป็นนามธรรมได้

1.2 ผู้วิจัยจะเน้นให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ (Cooperative) นักศึกษามีปฏิสัมพันธ์และร่วมมือกันเป็นกลุ่มย่อย โดยให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการใช้ความคิด และการแก้ไขปัญหา ร่วมกันทำกิจกรรมต่าง ๆ เป็นกลุ่มและเดี่ยวสลับกัน และในการจัดกิจกรรม บทบาทสมมติ ผู้วิจัยยังได้นำเทคนิคการเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนมาสรุปในบทเรียน (Peer learning) โดยที่ให้นักศึกษาช่วยกันทำงาน การคิดร่วมกัน (Brainstorming) ซึ่งทำให้นักศึกษามีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และกล้าซักถามเมื่อมีความไม่เข้าใจเนื้อหา กับผู้วิจัยมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ พียาเจต์ (Piaget อ้างใน วรรณทิพา รong แรงคำ. 2540) ที่กล่าวว่า การสร้างความรู้ด้วยตนเองจะสามารถช่วยให้ความรู้ที่ได้รับเป็นความรู้ที่มีความหมายต่อนักศึกษาอย่างแท้จริง จึงทำให้ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาสูงขึ้น

2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาก่อนและหลังการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ ผลว่าผู้วิจัยพบว่าทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาที่เรียนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ ก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ดังที่ปรากฏในตารางที่ 4 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า

2.1 นักศึกษากลุ่มตัวอย่างไม่เคยเรียนเนื้อหาที่ใช้ในการทดลองมาก่อน และยังไม่เคยได้รับการทดสอบด้านทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยวิธีตอบปากเปล่าในรูปแบบของการสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยใช้มาก่อน จึงไม่สามารถตอบคำถามหรือพูดคุยภาษาอังกฤษในการทดสอบก่อนการทดลองได้ดีเท่าการทดสอบภายหลังการทดลอง

2.2 การเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ฝึกฝนและแสดงความสามารถโดยการพูด ซึ่งน่าจะเป็นทักษะที่นักศึกษาสามารถเปลี่ยนคำพูดในขณะสนทนาเพื่อเกิดความเข้าใจในการสื่อสารได้อย่างอิสระ และประการสำคัญคือ ตัวอย่างหรือข้อมูลทางภาษาที่นักศึกษาได้เรียนรู้ เพื่อที่จะใช้สื่อสารในรูปแบบของกิจกรรมบทบาทสมมตินั้น เป็นข้อมูลภาษาที่มีความหมาย เพราะใช้การสื่อสารได้อย่างเหมาะสมในสถานการณ์ที่มีบริบทคล้ายคลึงกับกิจกรรมบทบาทสมมติ ดังนั้นเมื่อการฝึกใช้ข้อมูลภาษาที่มีความหมายหรือสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์จริงได้เช่นนี้ นักศึกษาจึงเกิดความเข้าใจในข้อมูลภาษาและมองเห็นประโยชน์ในการนำไปใช้ได้ อย่างชัดเจน จึงสอดคล้องกับสมมติฐานเกี่ยวกับการรับรู้ทางภาษา (The input hypothesis) ที่ แครชเชน (Krashen 1978 : 35-40) ซึ่งได้กล่าวไว้ว่า ข้อมูลทางภาษาที่ใช้ในการเรียนการ

สอนนั้น ต้องเป็นข้อมูลที่ผู้เรียนสามารถเข้าใจได้ เป็นข้อมูลที่มีความหมาย มีเนื้อหาน่าสนใจ และเกี่ยวข้องกับผู้เรียน โดยที่เนื้อหาของข้อมูลภาษาต้องมีความรู้หรือเพิ่มระดับความรู้ใน ลักษณะ $i+1$ ขึ้นไปเรื่อย ๆ และนอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ เสาวลักษณ์ รัตนวิษย์ (2531:77) ที่กล่าวถึงการพัฒนาทักษะการพูดว่า หลังจากที่ผู้เรียนมีประสบการณ์ในการฟังมากพอ ผู้สอนควรพยายามจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พูดในชั้นเรียน ไม่ว่าจะเป็นการฝึกพูด ในกลุ่ม หรือกิจกรรมบทบาทสมมติที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ ล้วนแล้วแต่เป็นการพัฒนาทักษะ การพูด

ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่าทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาหลังการทดลอง สูงกว่าก่อนการทดลอง เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยหลังการทดลอง พบว่ามีคะแนนสูงขึ้น แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมบทบาทสมมติซึ่งเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ มีส่วนช่วยพัฒนา ความสามารถด้านทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนได้ดี

3. ในการศึกษาระดับความพึงพอใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักศึกษา หล โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ ผลการวิจัยพบว่าความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้ กิจกรรมบทบาทสมมติ (\bar{X} คือ 4.84) ดังปรากฏในตารางที่ 6 ซึ่งถือว่าอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า การสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมตินั้น เน้นการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อ การสื่อสารที่มีลักษณะเหมือนชีวิตประจำวันมากที่สุด นั่นคือผู้เรียนต้องสื่อสารกันถึงจะได้ ข้อมูลที่ต้องการจากอีกฝ่ายหนึ่ง เป็นการเน้นให้นักศึกษาสามารถนำภาษาอังกฤษไปใช้ได้จริง ในสถานการณ์จริง ซึ่งสอดคล้องกับลาดูซ (Ladousse, 2551 : 11) ซึ่งกล่าวว่าเมื่อผู้เรียน ตีความหมายของคำว่ากิจกรรมบทบาทสมมติ ไม่ว่าจะเป็นการแสดงเป็นบุคคลอื่นหรือไม่ว่า จะเป็นตนเอง บทบาทเหล่านั้นต่างทำให้ผู้แสดงลดความกังวลไปได้ ซึ่งคล้ายกับการเล่นหรือ แสดงบทบาทของเด็กเล็กโดยที่การแสดงเหล่านั้นดำเนินไปอย่างเป็นธรรมชาติในสถานการณ์ ที่เลือกไว้ ไม่ว่าจะเป็นการแสดงเป็นหมอ นางพยาบาล หรือการเล่นสอนหนังสือ ซึ่งการแสดง กิจกรรมบทบาทสมมตินี้ผู้แสดงจะไม่ต้องกลัวว่าใช้ภาษาผิด ซึ่งบางครั้งก็ต้องอาศัยกริยา ท่าทางประกอบเพื่อให้การสื่อสารเข้าใจกันได้ ช่วยให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในการใช้ภาษามาก ขึ้น และกลุ่มทดลองได้ฝึกทำกิจกรรมบทบาทสมมติที่ผู้วิจัยเลือกมา เช่น การแสดงบทบาท สมมติโดยใช้บัตรบทบาท (Role playing through controlled role cards) ซึ่งเป็นวิธีที่เหมาะสม กับผู้เรียนชั้นสูง ซึ่งจะทราบเฉพาะบทบาทของตนเอง แต่ไม่ทราบของผู้อื่น ดังนั้นผู้แสดงจะ ตั้งใจฟัง และคิด และตอบอย่างอัตโนมัติโดยไม่ได้เตรียมตัวล่วงหน้า (รัตนา ศิริลักษณ์, 2543

: 13-14) การแสดงบทบาทสมมติโดยให้บทความจากหนังสือพิมพ์ (Role playing controlled through an article)

เมื่อนักศึกษาสามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารกันได้มากขึ้น จะทำให้เห็นความก้าวหน้าและความสำเร็จของตนเองซึ่งเป็นไปตามหลักการในการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารตามที่ จอห์นสัน และมอร์โร (Johnson and Morrow. 1981 : 17-18) ได้กล่าวไว้ซึ่งสอดคล้องกับ ลิตเติลวูด (Littlewood. 1981 : 17-18) ที่ได้กล่าวถึงความสำคัญของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อการสื่อสารว่า เป้าหมายสูงสุดของผู้เรียนภาษาคือความสามารถสื่อสารกับผู้อื่นได้ การฝึกกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาจริง ๆ จะทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้นไปด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ ฮาร์เมอร์ (Harmer. 1986 : 6) ที่กล่าวถึงเรื่องความสำเร็จว่า เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้เกิดแรงจูงใจภายในได้ ซึ่งการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ถ้าเป็นกิจกรรมที่นักเรียนส่วนใหญ่สามารถปฏิบัติได้จนประสบผลสำเร็จจะทำให้เกิดความพึงพอใจภายในมากขึ้น ทั้งนี้สอดคล้องกับคำกล่าวของ วอลล์แมน (Wallman. 1992) ซึ่งกล่าวว่าความพึงพอใจเป็นความรู้สึกที่มีความสุขเมื่อเราได้รับผลสำเร็จตามจุดมุ่งหมาย ความต้องการ หรือแรงจูงใจที่กำหนดไว้ ทั้งนี้สอดคล้องกับคำกล่าวของ เบิร์น (Byrne. 1987 : 11) ในเรื่องความสัมพันธ์ของความพึงพอใจกับทักษะการพูดภาษาอังกฤษว่า ถ้าผู้เรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการพูดดีขึ้นก็จะช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้นไปด้วย นับว่าสอดคล้องกับคะแนนที่ได้จากการตอบแบบสอบถามวัดความพึงพอใจภายหลังการทดลอง ที่พบว่า นักศึกษากลุ่มทดลองลงความเห็นให้คะแนนรวมในแบบสอบถามข้อที่ 1 มากที่สุดคือ “ข้าพเจ้าชอบวิธีการสอนของอาจารย์วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ เพราะทำให้ผู้เรียนใช้ภาษาอังกฤษเพื่อติดต่อสื่อสารได้ดีขึ้น”

ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า เมื่อนักศึกษาเห็นความก้าวหน้าและความสำเร็จของตนเองในการใช้ภาษาอังกฤษ และเห็นว่าการพูดภาษาอังกฤษเป็นสิ่งที่มีความหมายและมีประโยชน์ จึงทำให้เกิดความพึงพอใจ ความสนใจ ความตั้งใจและความต้องการที่จะฝึกฝนพูดภาษาอังกฤษต่อไปอีก นั่นหมายความว่า กิจกรรมบทบาทสมมติทำให้นักศึกษาเกิดความพึงพอใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสูงขึ้น

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 โปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ผู้สอนควรแจ้งจุดประสงค์ก่อนการจัดกิจกรรมบทบาทสมมติ อธิบายและสาธิตการดำเนินกิจกรรมให้ชัดเจนเพื่อบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้

1.2 ผู้สอนควรพิจารณากิจกรรมให้เหมาะสมกับเนื้อหาที่ผู้เรียนต้องเรียนในชั้นเรียน ให้มีความยากง่ายและการใช้ภาษาเหมาะกับระดับของผู้เรียน

1.3 การจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติควรจัดทำบ่อยครั้ง เพื่อให้ผู้เรียนคุ้นเคยกับการใช้ภาษาและลดความหวาดกลัวในการพูดภาษาอังกฤษ

2. ข้อเสนอแนะเพื่อทำการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทำการวิจัยเกี่ยวกับการรูปแบบกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาทักษะอื่น ๆ เช่น ทักษะการอ่าน

2.2 ควรศึกษาวิจัยทัศนคติของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อประโยชน์ในการปรับปรุงการสอนของผู้สอนให้เหมาะสมกับผู้เรียน

2.3 ควรศึกษาการใช้รูปแบบการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติกับสาขาวิชาอื่น ๆ เช่น สาขาการท่องเที่ยวและการโรงแรม เป็นต้น