

## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการศึกษาผลการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและความคงทนในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งมีขั้นตอนการวิจัย และผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. วัตถุประสงค์การวิจัย
2. กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย
5. ขั้นตอนในการรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูล
7. สรุปผลการวิจัย
8. อภิปรายผลการวิจัย
9. ข้อเสนอแนะ

#### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาค้นคว้าประสิทธิผลของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
3. เพื่อศึกษาความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

#### กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ศึกษากับกลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเหล่าหนาด ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 อำเภอเมือง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มหาสารคามเขต 1 จำนวน 10 คน

## เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ มี 2 ชนิด ได้แก่

1. แผนการจัดการเรียนรู้ เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้สร้างและพัฒนาขึ้นตามลำดับขั้นตอนในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมประกอบการสอน จำนวนทั้งสิ้น 12 แผน ใช้เวลาในการสอนแผนละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ เป็นแบบทดสอบที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น จำนวน 20 ข้อ ใช้ทดสอบ ทั้งก่อนการสอนและหลังการสอน และใช้ทดสอบ อีกครั้งหนึ่งหลังจากสอนไปแล้ว 2 สัปดาห์

## ขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย

การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังนี้

1. ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ จำนวน 20 ข้อ และเก็บคะแนนไว้
2. จัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นครบทั้งหมด 12 แผนการจัดการเรียนรู้
3. ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังเรียน (Posttest) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายอีกครั้งหนึ่งโดยใช้แบบทดสอบฉบับเดิม
4. หลังจากทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแล้วผู้วิจัยเว้นระยะ 14 วัน จึงทำการทดสอบวัดความคงทนในการเรียนรู้ โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชุดเดิมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
5. เก็บรวบรวมข้อมูลนำไปวิเคราะห์ผลต่อไป

## ขั้นตอนในการรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการ ตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ จำนวน 20 ข้อ
2. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อตามแผนการจัดการเรียนรู้ ตั้งแต่แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 จนถึงแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12

3. ทำการทดสอบหลังเรียน (Posttest) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษชุดเดิม

4. ทดสอบเพื่อวัดความคงทนการเรียนรู้
5. รวบรวมข้อมูลทั้งหมด และวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติ
6. สรุปผลการทดลอง

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่จัดเก็บ และรวบรวม ดังนี้

1. หาค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีของกู๊ดแมน เฟลทเซอร์ และชไนเคอร์

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน ใช้สถิติ t-test (Dependent Sample)

3. หาคความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนหลังเรียน 14 วัน (นับจากวันที่ทดสอบหลังเรียน) โดยใช้สถิติ t-test (Dependent Sample)

### สรุปผลการวิจัย

1. ดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีค่าเท่ากับ 0.8163 คิดเป็นร้อยละ 81.63

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียน พบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนกับหลังเรียน 14 วัน ค่าเฉลี่ยหลังเรียนมีค่าเท่ากับ 18.20 และค่าเฉลี่ยหลังเรียน 14 วัน มีค่าเท่ากับ 17.80 สำหรับค่าสถิติ t-test ได้ค่า 2.45 ซึ่งน้อยกว่าค่าที่เปิดจากตาราง จึงสรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน 14 วัน ไม่แตกต่างจากหลังเรียน แสดงให้เห็นว่านักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ มีความคงทนในการเรียนรู้

## อภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาผลการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและความคงทนในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบประเด็นที่ควรนำมาอภิปรายผลการวิจัย ดังนี้

### 1. ดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่ามีค่าเท่ากับ 0.8163 ซึ่งหมายความว่าหลังจากที่นักเรียนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ นักเรียนมีความรู้เพิ่มหรือมีคะแนนผลสัมฤทธิ์เพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ 81.63 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากกิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมประกอบ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีกิจกรรมที่แปลกใหม่ มีเกมประกอบที่น่าสนใจ นักเรียนมีแรงจูงใจ สนใจ และตั้งใจ นอกจากนี้ เกมยังทำให้นักเรียนมีโอกาสได้ฝึกปฏิบัติจริง เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองจากการลงปฏิบัติกิจกรรมจริง ทำให้เกิดความรู้ ความเข้าใจในการสะกดคำศัพท์ จึงทำให้ประสิทธิผลของคะแนนจากแผนการจัดการเรียนรู้เพิ่มขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กรชวล สุวรรณกลาง (2548 : 87-88) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีพัฒนาการทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เฉลี่ยอยู่ในระดับดีทุกทักษะ คิดเป็นร้อยละ 83.50 และมีคะแนนจากการทำแบบฝึกหัดและประเมินตามจุดประสงค์แต่ละแผนการเรียนรู้ มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับดี คิดเป็นร้อยละ 89.23 สอดคล้องกับงานวิจัยของ จินตนา พรหมเมตตา (2548 : 52-54) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาแผนการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเกมและเพลง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการศึกษาพบว่า ดัชนีประสิทธิผลของแผนการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่าเท่ากับ 0.634 แสดงว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นก่อนเรียนร้อยละ 63.40 และสอดคล้องกับงานวิจัยของสมจิต จันจุฬา (2551 : 44-49) ได้ศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ผลการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เท่ากับ 0.6943 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนร้อยละ 69.43

## 2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้แสดงว่าการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมประกอบทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ นักเรียนมีความสนใจเรียนดีขึ้น กระตือรือร้นในการเรียน เรียนอย่างมีความสุข สนุกสนาน และได้มีโอกาสแสดงออกจากการเล่นเกม มีโอกาสได้แสดงออกร่วมกับเพื่อน ๆ สามารถโต้ตอบเป็นภาษาอังกฤษได้เหมาะสมกับวัย และมีความรับผิดชอบต่อน้ำที่ที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นันทพร ทชศิริพงศ์ (2540 : 74- 80) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ศัพท์ภาษาอังกฤษ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ใช้เกมประกอบแบบฝึกหัด สูงกว่านักเรียนที่ไม่มีเกมประกอบแบบฝึกหัด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ สมพร วราวิทย์ศรี (2540 : 63-71) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนที่เรียน โดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ สูงกว่านักเรียนที่เรียน โดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ สิริลักษณ์ เฟื่องกาญจน์ (2541 : 70-75) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ และ ไม่มีเกมประกอบ ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนที่เรียน โดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ สูงกว่านักเรียนที่เรียน โดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และพบว่า เจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียน โดยมีเกมประกอบ สูงกว่านักเรียนที่เรียน โดยไม่มีเกมประกอบ

## 3. ความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียน

ผลการประเมินความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน กับหลังเรียน 14 วัน ค่าเฉลี่ยหลังเรียนมีค่าเท่ากับ 18.20 และค่าเฉลี่ยหลังเรียน 14 วัน มีค่าเท่ากับ 17.80 สำหรับค่าสถิติ t-test ได้ค่า 2.45 ซึ่งน้อยกว่าค่าที่เปิดจากตาราง จึงสรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน 14 วัน ไม่แตกต่างจากหลังเรียน แสดงให้เห็นว่านักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมประกอบ



กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มีความคงทนในการเรียนรู้ แสดงว่านักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมประกอบตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น นักเรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมด้วยความเข้าใจ มีโอกาสได้ร่วมคิด พิจารณา คัดค้านหรือสนับสนุน เพื่อหาข้อยุติที่ดีที่สุดสำหรับของตนและกลุ่ม ได้จดบันทึกสาระสำคัญต่าง ๆ เอาไว้เป็นความรู้เพื่อทบทวนในภายหลัง การที่บุคคลได้คิด พุด และจดบันทึกดังกล่าวก่อให้เกิดความเข้าใจอย่างแท้จริงในเรื่องนั้น ๆ เกิดการเรียนรู้ เกิดการประทับใจ และจดจำได้อย่างแม่นยำ เป็นความจำระยะยาว ดังที่ประสาธ อิศรปริดา (2531 : 137) ได้กล่าวไว้ว่า การจำก็คือการรักษาไว้ซึ่งผลที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือการเรียนรู้ให้คงอยู่ต่อไป และความจำระยะยาวก็คือความคงทนในการเรียนรู้ (Retention) นั่นเอง ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ นันทพร ศษศิริพงศ์ (2540 : 74- 80) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ศัพท์ภาษาอังกฤษ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่ใช้เกมประกอบแบบฝึกหัดมีความคงทนในการเรียนรู้ สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ สมพร วราวิทย์ศรี (2540 : 63-71) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

จากการทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย ทำให้ผู้วิจัยได้ข้อเสนอแนะสำหรับครูที่จะนำงานวิจัยนี้ไปใช้ดังนี้

1.1 ครูควรเลือกเกมที่กำลังได้รับความนิยม มีความง่ายและเหมาะสมกับวัยของนักเรียน เป็นเกมที่รู้จักกันดี มีกติกาง่ายๆ นักเรียนมีโอกาสเล่นได้ทุกคน เกมมีความเข้าใจทำ ทายความสามารถของนักเรียนให้เพิ่มมากขึ้น

1.2 ในการเลือกคำศัพท์ที่นำมาสร้างเกมนั้น ผู้สอนควรคำนึงถึงความรู้ หรือ ประสบการณ์เดิม ความสนใจ ตลอดจนความสามารถในการสะกดคำศัพท์ของนักเรียนเป็นหลัก เพราะปัจจัยดังกล่าวจะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น สนใจ ตั้งใจที่จะทำกิจกรรม ได้ดียิ่งขึ้น

1.3 การเล่นเกมแต่ละครั้ง ควรสื่อสาร และสร้างความเข้าใจ อธิบายขั้นตอน กฎ กติกาการเล่น ให้นักเรียนเข้าใจตรงกันก่อนจึงจะเริ่มเล่นเกม

1.4 ครูควรให้อิสระนักเรียนอย่างเต็มที่ในการทำกิจกรรม แต่อยู่ภายในระยะเวลาที่กำหนด ไม่ควรเข้มงวดกับนักเรียนมากนัก และไม่ควรแก้ไขข้อผิดพลาดเล็ก ๆ น้อย ๆ ในขณะที่นักเรียนทำกิจกรรม เช่นการใช้ภาษาแม่ในบางครั้ง การใช้ภาษาผิดหลักไวยากรณ์ เป็นต้น เพราะจะทำให้นักเรียนขาดความมั่นใจใ้การใช้ภาษา และไม่กล้าแสดงออก หากมีข้อผิดพลาดที่จำเป็นต้องแก้ไขอาจทำหลังจากที่นักเรียนทำกิจกรรมเสร็จสิ้นแล้ว เพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอน

## 2. ข้อเสนอแนะเพื่อทำการวิจัยครั้งต่อไป

จากผลการวิจัยพบว่า การใช้เกมทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และมีความคงทนในการเรียนรู้ ดังนั้นจึงควรจะต้องขอคการวิจัยดังนี้

2.1 ควรทำการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบตัวแปรอื่นในการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบ เช่น แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ และความฉลาดทางอารมณ์

2.2 ควรทำการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนและตัวแปรอื่น ระหว่างวิธีการเรียนรู้โดยใช้เกมกับการเรียนรู้แบบอื่นสำหรับนักเรียนระดับชั้นอื่น และกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นด้วย