

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านโคกบัวคือ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1 ผลการวิจัยสรุปได้ ดังนี้

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

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียน โดยใช้ชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน ของคะแนนหลังเรียนกับก่อนเรียน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนด้วยชุดเกม ประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน ที่พัฒนาขึ้น

สรุปผล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านโคกบัวคือ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1 ผลการวิจัยสรุปได้ ดังนี้

1. ชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ 85.69/83.23 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ 80/80

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้ชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน ของคะแนนหลังเรียนกับก่อนเรียน พบว่า คะแนนก่อนเรียน มีคะแนนเฉลี่ย 16.23 คิดเป็นร้อยละ 40.56 ส่วนคะแนนหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ย 33.29 คิดเป็นร้อยละ 83.23 สรุปได้ว่านักเรียนที่เรียนด้วยชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกันเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ จะพบว่า การเรียนด้วยชุดเกม มีความสนุกสนาน และเร้าความสนใจ ทำให้อยากเรียนภาษาอังกฤษ มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ 4.77 รองลงมาคือ นักเรียนรักครูสอนภาษาอังกฤษที่ให้เล่นเกมประกอบการเรียน และนักเรียนรู้สึกกระตือรือร้นที่จะเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้ชุดเกมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.61 น้อยที่สุด คือ นักเรียนรู้สึกเสียใจเมื่อถูกเรียกให้ออกไปทำกิจกรรมหน้าชั้นเรียนเมื่อเรียนแบบร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกันมีค่าเฉลี่ย 3.97 เมื่อพิจารณาทั้งฉบับจะพบว่า มีคะแนนเฉลี่ยรวมทั้งฉบับ คือ 4.43 คะแนนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.76 แสดงว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกันอยู่ในระดับมาก

การอภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านโลกบัวคือ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1 ผลการวิจัยสามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. ประสิทธิภาพชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.69/83.23 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะว่า ชุดเกมมีลักษณะเด่นคือ สามารถตอบสนองผู้เรียน และกระตุ้นผู้เรียนให้สนใจ ตื่นเต้น สนุกสนาน ผู้เรียนไม่เบื่อหน่ายในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพราะได้นำเกมหลาย ๆ รูปแบบมาใช้ในการฝึกสอนคำศัพท์ เช่น เกม Word Matching เกม Touch Things เกม Jigsaw เกม Look and Write เกม

Magic Bag เกม Spy Codes ฯลฯ มาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนนั่นเอง อีกประการหนึ่ง ผู้เรียนได้รับการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน โดยจัดกลุ่มให้แต่ละกลุ่มมีทั้งเด็ก เก่ง ปานกลาง และอ่อน จึงทำให้กลุ่มมีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน สามารถเกิดการเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมลงมือปฏิบัติจริง ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

จากการสังเกตของผู้วิจัยพบว่า นักเรียนมีความต้องการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น ก่อน จะถึงชั่วโมงเรียนภาษาอังกฤษ นักเรียนจะรีบขึ้นมาที่ห้องเรียน เพื่อที่ว่านักเรียนต้องการจะเล่นเกมและมีส่วนร่วมในเกมนั้นๆ ในขณะที่ครูสอนนักเรียนจะให้ความสนใจกับเนื้อหาที่ครูสอน และพยายามในการเรียนรู้คำศัพท์ เพราะนักเรียนต้องการชนะในการเล่นเกมนั้นๆ อีกทั้งในการเล่น เกมนักเรียนจะใจจดจ่อกับเกมตลอดการแข่งขัน ดังนั้นเกมจึงช่วยให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ และ เนื้อหาในบทเรียนได้ดีขึ้น เนื่องจากสามารถฝึกอ่านออกเสียง พูด และเขียนคำศัพท์หรือ ประโยคซ้ำ ๆ ได้หลายครั้งโดยไม่เบื่อ สอดคล้องกับ เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2536 : 3-4) ที่ กล่าวว่า เกมช่วยสร้างความสนใจในบทเรียนสำหรับผู้เรียน เกมช่วยลดความเขັมของเนื้อหา ทำ ให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน อยากมีส่วนร่วม กล้าแสดงออก ซึ่งสอดคล้องกับ ยูนิ จันท์ศรี (2546 : 61) วิจัยเรื่อง ผลการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถ ในการเรียนรู้คำศัพท์ และความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบส่วนใหญ่จะสนใจ สนุกสนานและกระตือรือร้น ต้องการที่จะเรียน และได้มีโอกาสแสดงออกจากการเล่นเกม แม้นักเรียนที่ไม่ชอบเรียน ภาษาอังกฤษเมื่อได้ร่วมกิจกรรมแล้วก็เกิดความพอใจสนุกสนานและต้องการแสดงออกกับ เพื่อน ๆ และยังสอดคล้องกับจริญญา สอนสุด (2549 : 87) ที่ศึกษาเรื่อง ผลการสอนโดยใช้เกม ที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมี ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05 และผ่านเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม จำนวนมากกว่าร้อยละ 70 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งคล้ายกับกรรณา ดิษเจริญ (2548 : 63) ที่พบว่านักเรียนที่ ได้รับการสอนโดยใช้เกม มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และจำนวนร้อยละ 86.67 มีความสามารถในการ เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผ่านเกณฑ์คะแนนร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม โดยนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม มีคะแนนเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ .05

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียน โดยใช้ชุดเกมประกอบการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน ของคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ได้ค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 40.56 และค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 83.23 ซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างเห็นได้ชัด เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจากการเรียนด้วยชุดเกม โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกันทำให้นักเรียนมีความรู้ในเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษดีขึ้น อีกประการหนึ่ง ชุดเกมทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียน ในขณะที่เดียวกันก็ทำให้นักเรียนจดจำและเรียนรู้คำศัพท์ได้ทันทีโดยไม่รู้ตัว ซึ่งสอดคล้องกับรังสิมา แจ่มจินทา (2549 : 70) กล่าวว่า นักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่สอนโดยไม่ใช้เกม และยังสรุปว่า เกมและกิจกรรมต่าง ๆ มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของนักเรียน ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนสนใจในเนื้อหาบทเรียน และมีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งส่งผลถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนดีขึ้น และสอดคล้องกับ วรารักษ์ จิตต์หมวด (2548 : 43) ที่วิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนแบบมีเกมประกอบและไม่มีเกมประกอบ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการเรียนแบบมีเกมประกอบมีผลการเรียนรู้แตกต่างจากผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบไม่มีเกมประกอบ โดยกลุ่มทดลองมีผลการเรียนรู้สูงกว่ากลุ่มควบคุม ซึ่งเหมือนกับจิราวรรณ ปัญญาวิท (2547 : 72) ที่ศึกษาผลการสอนโดยใช้เกมประกอบที่มีต่อความสามารถในการพูดเพื่อการสื่อสารและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่าความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้เกมประกอบ สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และยังคงคล้ายกับธัญญา เรืองเกษม (2547 : 57) ที่ศึกษาเรื่องการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน พบว่านักเรียนที่ได้รับการสอน โดยการใช้เกมสามารถพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์เพิ่มขึ้นจากก่อนเรียนร้อยละ 39.00 และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสุกัลยา จิตมานะ (2548 : 92) ได้วิจัยเรื่องการพัฒนาการเขียนภาษาอังกฤษ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือสำหรับ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ในการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียน หลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยชุดเกม ประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยทั้งหมด คือ 4.43 แสดงว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยชุดเกม ประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน อยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ นักเรียนได้มีโอกาสร่วมมือกันเป็นกลุ่มในการเล่น เกม แข่งขัน ได้ช่วยกันระดมความคิดร่วมกัน และการเล่นเกมเป็นสิ่งที่นักเรียนในวัยนี้ชื่นชอบอยู่แล้ว ไม่ว่าจะเป็นเกมคอมพิวเตอร์ที่เด็กนักเรียนบางคนชอบเล่น อีกทั้งเกมที่ผู้วิจัยนำมาทดลองใช้มีความแปลกใหม่ มีรูปภาพสวยงาม น่าสนใจ ตื่นเต้น เร้าใจ เพราะทุกเกมมีการแข่งขันกัน ในแต่ละกลุ่ม โดยธรรมชาติแล้วนักเรียนมักจะชอบเอาชนะ จึงมีความกระตือรือร้นในการเล่น เกมอย่างมากเช่นเกม Touch Things เกม Jigsaw และเกม Spy Codes ฯลฯ ซึ่งแต่ละเกมทำให้ เด็กสามารถเรียนรู้ และฝึกฝนคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี ดังนั้นนักเรียนจึงมีความพึงพอใจต่อการ ใช้ชุดเกมประกอบการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกันอยู่ในระดับมาก จึงสอดคล้อง กับ รังสิมา แจ่มจันทา (2549 : 71) ที่ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียน โดย แผนการจัดการเรียนรู้ที่มีเกมประกอบ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก และเหมือนกับ อรทัย ทองมั่ง (2547 : 48) ที่วิจัยเรื่อง ผลการใช้เกมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนและความพึงพอใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอน โดยใช้เกม มีความพึงพอใจในการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลจากการวิจัยครั้งนี้ สรุปได้ว่า การใช้ชุดเกมในการจัดการเรียนรู้โดยจัดการเรียนรู้ แบบกลุ่มร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน สามารถส่งเสริมการเรียนรู้การสะกดคำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนได้เป็นอย่างดี โดยนักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองจากการเล่นเกม ได้ แสดงความคิดเห็น ได้มีการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายในขณะที่กำลังเรียนรู้ ทำให้เกิด การปฏิสัมพันธ์กันภายในกลุ่ม ได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกันอย่างเต็มที่ จึงทำให้เกิดความสัมพันธ์ ที่ดีระหว่างนักเรียนกับนักเรียน และนักเรียนกับครู อีกทั้งทุกคน ได้มีส่วนร่วมในเกม นักเรียนที่ เรียนเก่งก็เต็มใจที่จะช่วยเพื่อนที่เรียนอ่อน และเกมยังช่วยให้ให้นักเรียนที่เรียนอ่อนเข้าใจ ใน บทเรียนมากขึ้น จากที่ไม่ชอบภาษาอังกฤษ และไม่ยอมเรียนวิชานี้ เพราะเรียนไม่รู้เรื่องก็

เปลี่ยนเป็นชอบวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น สนใจในการเรียนมากขึ้น ดังนั้นการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมจึงสามารถช่วยให้นักเรียนที่มีปัญหาในการเรียนรู้และจดจำคำศัพท์ไม่ได้ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น สามารถอ่าน สะกดคำ และนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ ซึ่งจะส่งผลให้การเรียนรู้ภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพมากขึ้น อีกทั้งยังมีความสุขสนุกสนานกับการเรียนจึงเป็นการเรียนรู้อย่างแท้จริง

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านโคกบัวคือ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาการศึกษามหาสารคาม เขต 1 ผู้วิจัยพบว่า เกมที่สร้างขึ้นแต่ละเกม ครูสามารถนำไปใช้ในการสอนได้หลาย ๆ ชั้นเรียน หรือใช้ในการสอนซ่อมเสริมได้ โดยใช้ในเนื้อหาบทเรียนที่คล้ายคลึงกัน เพื่อให้ใช้เกมได้อย่างคุ้มค่า กับการลงทุนสร้างเกม ซึ่งสิ้นเปลืองทั้งเวลาและค่าใช้จ่าย และการนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนก็มีข้อจำกัดอยู่บางประการ จึงมีข้อเสนอแนะไว้ ดังนี้

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้

จากการวิจัยพบประเด็นในการนำชุดเกมประกอบการเรียนรู้แบบร่วมมือไปใช้ในการสอนวิชาภาษาอังกฤษ จึงขอเสนอแนวทางสำหรับครูท่านที่สนใจจะนำไปใช้ ดังนี้

1. ครูผู้สอนควรจัดเตรียมอุปกรณ์ ข้อตกลง กฎ กติกาการเล่นให้ครบถ้วนและเพียงพอกับจำนวนผู้เล่น เพื่อให้การเล่นในแต่ละครั้งประสบผลสำเร็จอย่างสมบูรณ์
2. การสอนคำศัพท์โดยการใช้เกมนั้น ครูผู้สอนสามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมได้ทั้งชั้นเตรียมความพร้อม ชั้นสรุปเนื้อหาบทเรียน โดยเฉพาะชั้นฝึกปฏิบัติจะทำให้ นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี
3. ในการสอนเกมควรปลูกฝังนิสัยให้กับนักเรียน ไม่ให้มุ่งแต่การแข่งขันเพื่อเอาชนะ แต่ควรให้นักเรียนรู้จักเป็นทั้งผู้แพ้ และผู้ชนะ ไม่เห็นแก่ตัว และมีความซื่อสัตย์ต่อตนเองและผู้อื่น
4. ก่อนเล่นเกมทุกเกม ครูผู้สอนควรยกตัวอย่างวิธีการเล่นที่ถูกต้อง อย่างน้อย 1-2 ตัวอย่าง เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจก่อนลงมือแข่งขันเล่นเกม
5. ควรตรวจสอบพื้นฐานความรู้ของนักเรียนในเนื้อหาคำศัพท์ที่จะใช้เล่นเกม เพื่อให้การเล่นประสบผลสำเร็จ และเกิดความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น

6. การเล่นเกมประกอบการเรียนรู้แบบร่วมมือนั้น ควรฝึกให้นักเรียนเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี ฝึกให้มีความสามัคคีช่วยเหลือกันในกลุ่ม และรู้จักรักและให้อภัยกัน

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

ผลจากการวิจัยครั้งนี้ ยังขาดประเด็นที่ยังไม่สมบูรณ์ ดังนั้นจึงควรทำการวิจัยต่อเนื่องในเรื่องดังต่อไปนี้

1. ควรมีการวิจัยในลักษณะนี้กับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์แก่นักเรียน เป็นการวางรากฐานการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษแก่นักเรียน
2. ควรมีการวิจัยการใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษในเนื้อหาที่สามารถพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้าน คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน
3. ควรมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมบูรณาการเนื้อหาสาระการเรียนรู้อื่นที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันได้
4. ควรมีการศึกษาทดลองการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือในรูปแบบอื่น ๆ เพื่อเปรียบเทียบผลการศึกษาว่าจะเหมือนหรือต่างกันอย่างไร