บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร ที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี ให้ได้ตามเกณฑ์ 75/ 75 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรีก่อนและหลังการเรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 3) เพื่อศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี ก่อนและหลังการเรียน หลังจากเรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และ 4) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผู้วิจัยสร้างขึ้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ภาคปกติ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี เฉพาะนักศึกษาที่ลงทะเบียน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 ในรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับครูจำนวน 30 คน เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร โดยการสุ่มอย่างง่ายที่ใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่มโดยวิธีจับฉลากจำนวน 30 คน จากประชากร 6 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 175 คน

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย สามารถสรุปผลได้ดังต่อไปนี้

1. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยนำมาใช้สอน มีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.39 / 77.76 ซึ่งมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 75/75 ที่กำหนดไว้

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาคณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี หลังการเรียนด้วยเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียนด้วยเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี หลังจากเรียนด้วยนักศึกษาคณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

4. ผลจากการศึกษาความคิดเห็นซึ่งมี 5 ระดับของนักศึกษาที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ในด้านรูปแบบ ด้านเนื้อหา และด้านประโยชน์ จากการเรียนรู้ พบว่า นักศึกษามีความคิดเห็นที่ดีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับสูงโดยมีค่าเฉลี่ย($\overline{X}$) เท่ากับ 4.10 (S.D. = 0.46)

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

บทที่มีค่าระดับเฉลี่ยสูงสุด คือบทที่ 1 Family ($\overline{X}$ = 4.14 , S.D. = 0.44) บทที่ได้รับค่าเฉลี่ยต่ำสุด ได้แก่ บทที่ 7 Weather ($\overline{X}$ = 4.02 , S.D. = 0.55)

โดยสรุป ค่าเฉลี่ยที่นักเรียนมีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเท่ากับ 4.10 ซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับสูง หมายความว่านักศึกษามีความคิดเห็นที่ดีต่อการเรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยนำมาประยุกต์ใช้

การอภิปรายผล

จากการวิเคราะห์ผลการทดลองเพื่อตรวจสอบสมมติฐานของการวิจัยครั้งนี้พบว่า

1. ผลจากการหาประสิทธิภาพของแบบฝึกกิจกรรมเพิ่มพูนคำศัพท์ร่วมกับการอ่านจากเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ 75 / 75 พบว่า เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.39 / 77.76 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ หมายความว่า เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีประสิทธิภาพเท่ากับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้อาจมาจากสาเหตุดังต่อไป

1.1 เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยนำมาใช้ นั้น ได้นำคำศัพท์ที่ได้มาวิเคราะห์แนวเรื่องที่พบบ่อยในชีวิตประจำวัน มาสร้างเป็นเนื้อหาในเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งคำศัพท์เหล่านี้นักศึกษาส่วนใหญ่จะได้พบเห็นในชีวิตประจำวัน (Lado 1988: 119-120) เช่น คำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ อากาศ อาหารและเครื่องดื่ม เป็นต้น จึงทำให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้ได้ดีและเร็วยิ่งขึ้น นอกจากนี้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยนำมาใช้นั้น ได้ผ่านการตรวจสอบและหาประสิทธิภาพโดยการทดลองใช้ครั้งที่ 1 ในขั้นทดลองรายบุคคลกับนักศึกษา 3 คน แล้วนำผลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขบทเรียน และจึงนำไปทดลองใช้ครั้งที่ 2 ในขั้นทดลองกลุ่มเล็กกับนัก ศึกษา 9 คน แล้วนำผลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขบทเรียนอีกครั้ง จากนั้นนำไปทดลองใช้ครั้งที่ 3 ในขั้นทดลองภาคสนามกับนัก ศึกษา 30 คน แล้วจึงนำข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไข ก่อนที่จะนำบทเรียนไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

1.2 เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยนำมาใช้ ผู้วิจัยได้สร้างกิจกรรมที่หลากหลายแบบเน้นคำศัพท์ในแต่ขั้นตอน และมีการให้ทำกิจกรรมโดยใช้คำศัพท์ที่กำหนดซ้ำๆ เพื่อช่วยสร้างความรู้ ความเข้าใจของตนเองให้มากขึ้นซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จันทิมา จันตาบุตร (2543 : 79) ได้เปรียบเทียบทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษในการเรียนโดยใช้เกมการศึกษาและไม่ใช้เกมการศึกษา และเพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่ได้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมการศึกษา หลังจากให้นักศึกษาทำแบบสอบถามพบว่า นักศึกษาต้องการให้มีเกมการศึกษาในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษทุกครั้ง นักศึกษาเกิดความรู้สึกชอบการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น และนักศึกษาเรียนภาษาอังกฤษด้วยความสนุกสนาน นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังมีการเรียงลำดับความยากง่ายของเกมและกิจกรรมแต่ละขั้นตอน มีการวางลำดับความยากง่ายอย่างมีระบบ ซึ่งคำศัพท์ในแบบฝึกเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้จากการสะกดคำศัพท์ ความหมายของคำศัพท์ และการนำไปใช้ (Nation 2006: 35) โดยเริ่มจากขั้นตอนการสะกดคำศัพท์ เพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้โดยการสะกดคำศัพท์ให้ถูกต้อง

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

และแม่นยำ ตามด้วยขั้นการรู้ความหมายคำศัพท์ เพื่อให้นักศึกษาสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในบริบทที่แตกต่างกัน สุดท้ายเป็นขั้นการนำไปใช้ เพื่อให้นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปแต่งประโยคได้ ซึ่งวัดความสามารถในการเรียนตามจุดประสงค์ที่บรรจุไว้ ทำให้ประสิทธิภาพของแบบทดสอบเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

1.3 เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ได้เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ร่วมกันทำงานเป็นทีม ได้แชร์ประสบการณ์ต่างๆมากมายซึ่งทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จิราพร สุขกรง (2553) ที่กล่าวไว้ว่า การเล่นเกมทำให้รู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่น รู้จักการเป็นผู้ตามและเป็นผู้นำในเวลาเดียวกัน เนื่องจากเกมเป็นกิจกรรมที่ต้องมีกฎกติกาและต้องมีฝ่ายแพ้และฝ่ายชนะ จึงอาศัยความร่วมมือกันไม่ว่าจะเป็นคู่หรือเป็นกลุ่ม และในบางครั้งนักศึกษาอาจต้องเป็นผู้นำและผู้ตามด้วย ทำให้ภายในกลุ่มต้องมีความร่วมมือสามัคคีกันในการที่จะช่วยให้ทีมของตนประสบความสำเร็จ สิ่งเหล่านี้เป็นประโยชน์จากการใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และยังสอดคล้องกับ Arun (2009) ซึ่งกล่าวว่าผู้เรียนวัยผู้ใหญ่เป็นวัยที่มีความเห็นแก่ตัวค่อนข้างสูง ดังนั้นการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนนั้นจะสามารถช่วยแก้ไขปัญหานี้ได้ เนื่องจากการเล่นเกมต้องอาศัยความร่วมมือและความสามัคคีกันของผู้เรียน

2. ผลจากการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างหลังการเรียนด้วยเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สูงกว่าก่อนการเรียนเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทั้งนี้อาจจะมีสาเหตุดังนี้

2.1 คำศัพท์ที่ผู้วิจัยนำมาสร้างเป็นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยได้คัดเลือกคำศัพท์มาจากหนังสือเรียนของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของสุไร พงษ์ทองเจริญ (2526: 93-94) ที่กล่าวถึงการเลือกคำศัพท์เพื่อนำมาสอน ควรเป็นคำศัพท์ที่ปรากฏในหนังสือเรียน นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนทำแบบทดสอบความรู้ความหมายคำศัพท์ และนำผลการตรวจมาเป็นเกณฑ์คัดเลือก โดยเลือกคำศัพท์ที่มีผู้ตอบถูกน้อยกว่าร้อยละ 30 ที่มีความหมายในแนวเดียวกันมาจัดไว้เป็นหมวดหมู่เดียวกัน แล้วนำมาใช้ในการเรียนด้วยเกมคำศัพท์ และในแต่ละบทจะสอนคำศัพท์ไม่มากหรือน้อยจนเกินไปเพราะผู้วิจัยได้คำนึงถึงระดับอายุของผู้เรียนด้วย จึงเป็นสาเหตุทำให้คำศัพท์ใน แบบฝึกนั้นง่ายต่อการเรียนรู้และจดจำ ซึ่งสอดคล้องตามแนวคิดของ Lado (1988: 119 – 120) ได้กล่าวถึงการสอนศัพท์ไว้ว่า ไม่ควรมีคำศัพท์มากเกินไปหรือน้อยเกินไปในบทเรียนนั้นๆ แต่ควรเหมาะสมกับวุฒิภาวะทางสติปัญญาของผู้เรียน และควรเป็นคำศัพท์ที่ผู้เรียนมีโอกาสนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

2.2 การนำเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมาใช้ในการสอนคำศัพท์ เป็นการสร้างแรงจูงใจในการเรียน ทำให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติจากสถานณ์การจริง เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจและมีการพัฒนาทักษะเพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้เกมทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์โดยไม่รู้ตัว ไม่ต้องใช้การท่องจำมากนัก และทำให้สามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในชีวิตจริงได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จิราพร สุขกรง (2553) ที่กล่าวไว้ว่า นักศึกษาที่แสดงความคิดเห็นส่วนใหญ่ (ร้อยละ 86.67) กล่าวว่า เมื่อก่อนไม่เคยชอบเรียนภาษาอังกฤษ เพราะน่าเบื่อ ต้องท่องจำมาก รู้สึกว่าเรียนเท่าไรก็ไม่เก่ง และไม่สามารถนำไปใช้ แต่เมื่อนำเกมมาใช้ในการเรียนก็ทำให้สนุก ไม่เครียด และกล้านำภาษาไปใช้มากขึ้น

3. การศึกษาความคงทนในการเรียนรู้ของนักศึกษา หลังจากเรียนด้วยเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านไประยะเวลาหนึ่ง โดยการทดสอบนักศึกษาด้วยแบบทดสอบวัดความคงทนในการจำ ซึ่งเป็นฉบับเดียวกันกับแบบทดสอบวัดระดับความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผลการศึกษาพบว่า เมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ และจากแบบทดสอบวัดความคงทนในการจำ ผลปรากฏว่าความคงทนในการเรียนรู้ของผู้เรียนหลังจากเรียนด้วยเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษทันทีและหลังการเรียนด้วยเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านไประยะเวลาหนึ่ง (14 วัน) ไม่แตกต่างกัน ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งเนื่องมาจากผู้เรียนได้ผ่านการฝึกคำศัพท์ซ้ำๆหลายครั้งจากกิจกรรมที่หลากหลายในเกม ซึ่งเกมเป็นปัจจัยในการเสริมให้ทักษะความคงทนให้กับผู้เรียน โดยมีการฝึกซ้ำหลายๆ ครั้ง (วนิดา สุขวนิช 2536: 36) ซึ่งสอดคล้องกับ Houston et al. และคณะ (1983: 214-215) ที่ได้เสนอวิธีทดสอบความคงทนจากการเรียนซ้ำ (relearning) โดยให้นักเรียนฝึกบทเรียนในช่วงเวลาหนึ่งแล้วกลับมาฝึกซ้ำอีก เนื่องจากการจำคำศัพท์ได้ จะต้องมีการกระตุ้นการใช้คำศัพท์ 5 ถึง 16 ครั้ง ในกิจกรรมหรือบทความต่างๆ (Nation: 1990) ดังนั้นถ้าคำศัพท์ถูกใช้อย่างซ้ำๆในเกมและกิจกรรมที่แตกต่างกัน ความรู้คำศัพท์ของผู้เรียนจะเกิดความคงทนมากขึ้น

4. จากผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบสอบถามวัดความคิดเห็นพบว่า ผู้เรียนมีความคิดเห็นต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษในภาพรวมโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับสูง โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.10 บทเรียนที่มีค่าระดับเฉลี่ยสูงกว่าบทอื่นๆ คือ บทที่ 1 Family ($\overline{X}$ = 4.15 , S.D. = 0.46) อาจเนื่องมาจากบทที่ 1 ซึ่งเป็นคำศัพท์เกี่ยวกับครอบครัวนั้นเป็นสิ่งที่ใกล้ตัวผู้เรียนและพบในชีวิตประจำวัน จึงทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ดีและเร็วยิ่งขึ้น (Lado 1988: 119-120) เมื่อพิจารณาบทที่ได้ค่าเฉลี่ยต่ำกว่าบทอื่นๆ คือ บทที่ 7 Weather ($\overline{X}$ = 4.02 , S.D. = 0.55) เป็นเรื่องเกี่ยวกับสภาพอากาศโดยคำศัพท์ที่นักเรียนพบเจอในบทนี้จะใช้คำคุณศัพท์บรรยายซึ่งเป็นคำศัพท์ที่ผู้เรียนไม่คุ้นเคยและไม่ได้พบเจอบ่อยครั้ง ดังนั้นจึงทำ

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

ให้นักเรียนสนใจน้อยกว่าบทอื่นๆ และเมื่อวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษในด้านต่างๆ ผลปรากฏดังนี้

4.1 ด้านรูปแบบของเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่าผู้เรียนมีความคิดเห็นต่อรูปแบบบทเรียนโดยภาพรวมอยู่ในระดับสูง ($\overline{X}$ = 4.13 , S.D. = 0.52) ข้อที่ได้ค่าระดับเฉลี่ยสูงสุด คือ ตัวอักษรอ่านง่ายและชัดเจน ($\overline{X}$ = 4.27 , S.D. = 0.67) เนื่องจากผู้วิจัยใช้ตัวอักษรที่อ่านง่ายเหมาะสมสำหรับผู้เรียน นอกจากนี้รูปแบบกิจกรรมในแต่ละเกมมีความหลากหลาย อาทิเช่น ให้เรียงคำศัพท์ใหม่ จับคู่คำศัพท์กับภาพ การสร้างคำใหม่ การเดาความหมายคำศัพท์จากบริบทใหม่ เรียงลำดับคำในประโยค รวมไปถึงการแต่งประโยคจากนำคำศัพท์ไปใช้ในบริบทที่แตกต่างกัน ซึ่งลักษณะกิจกรรมให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน และทำงานเป็นทีม ร่วมกันคิดร่วมกันสร้างสรรค์ผลงาน ทำให้นักเรียนรู้สึกเกิดการแข่งขันในการทำคะแนนของกลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของบำรุง โตรัตน์ (2540 : 147) ที่กล่าวไว้ว่า “เกมมีประโยชน์ในการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจเรียนมากยิ่งขึ้น ทำให้นักเรียนเพลิดเพลินกับการเล่มเกมและยังช่วยในการทบทวนบทเรียน” และยังสอดคล้องกับคำกล่าวของ วนา ชลประเวศ (2541 : 20) ที่ว่าเกมเปลี่ยนสภาพห้องเรียนให้สนุกสนาน เกมทำให้นักเรียนเกิดความคุ้นเคยกัน เกมช่วยให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ทำให้นักศึกษาอยากเรียนภาษาอังกฤษและยังช่วยสรุปบทเรียนช่วยให้นักเรียนเข้าใจในบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น

4.2 ด้านเนื้อหาของเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่าผู้เรียนมีความคิดเห็นต่อเนื้อหาบทเรียนโดยภาพรวมอยู่ในระดับสูง ($\overline{X}$ = 4.06 , S.D. = 0.44) ข้อที่ได้ค่าระดับเฉลี่ยสูงสุด คือ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน($\overline{X}$ = 4.22 , S.D. = 0.85) อันเนื่องมาจากผู้วิจัยได้บอกถึงจุดประสงค์และคำแนะนำในเกมการแข่งขันที่ผู้เรียนทำอย่างชัดเจน พร้อมทั้งมีตัวอย่างประกอบในแต่ละกิจกรรม ซึ่งทำให้ผู้เรียนเข้าใจง่ายและสามารถฝึกด้วยตนเองได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุชาติ ทั่งสถิรสิมา และสถาพร ขันโต (2554) ซึ่งได้ศึกษาการใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ด้านความคิดเห็นพบว่านักศึกษามีความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมโดยรวมพบว่าด้านรูปแบบมีค่าเฉลี่ย 4.86 อยู่ในระดับสูงมาก ซึ่งมาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีการกำหนดจุดมุ่งหมาย กติกาและวิธีเล่นที่ชัดเจนเข้าใจง่าย และมีความยากง่ายที่เหมาะสม คือไม่ยากหรือง่ายจนกินไป

4.3 เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่ผู้วิจัยได้นำมาใช้มีรูปแบบในเชิงปฏิบัติมากกว่าเชิงทฤษฎีและการทดสอบ เป็นการเน้นกระบวนการเรียนรู้โดยผ่านกิจกรรมของผู้เรียน สอดคล้องกับ ทิศนาแขมมณี (2547) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นวิธีที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถโดยให้ผู้เรียนเล่นเอง ทำ ให้ได้รับประสบการณ์ตรงการเล่นเกมยังทำ ให้เด็กได้นำ ความรู้มาใช้ในสถานการณ์จำลองต่าง ๆสอดคล้องกับ และสอดคล้องกับงานวิจัยของนริสากัลยา (นริสา,2552) พบว่าการใช้เกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำ ศัพท์ภาษาอังกฤษ

พบว่านักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 คิดเป็นร้อยละ 73.33 และมีจำนวนนักศึกษาคิดเป็นร้อยละ 73.18 ผ่านเกณฑ์จำนวนนักศึกษาที่กำหนดไว้ร้อยละ 70

4.4 ด้านประโยชน์จากการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่านักศึกษามีความคิดเห็นต่อด้านประโยชน์บทเรียนโดยภาพรวมอยู่ในระดับสูง ($\overline{X}$ = 4.09 , S.D. = 0.43) ข้อที่ได้ค่าระดับเฉลี่ยสูงสุด คือ การเล่นเกมร่วมกันเป็นกลุ่ม ช่วยให้นักศึกษาคุ้นเคยกับการทำงานร่วมกับผู้อื่น ($\overline{X}$ = 4.19 , S.D. = 0.67) ทั้งนี้เนื่องจากการเรียนคำศัพท์จากเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ นักศึกษารู้สึกว่าตนเองได้เรียนรู้การสะกดอย่างแม่นยำและเข้าใจความหมายของคำศัพท์ต่างๆ และสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในบริบทที่แตกต่างกันได้อย่างถูกต้อง นอกจากนี้มีการกระตุ้นการใช้คำศัพท์ในแต่ละเกมซ้ำๆ ช่วยให้ผู้เรียนบอกความหมายได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Laufer Batia (2001) ได้ทำการวิจัยที่เกี่ยวกับการเปรียบเทียบการเรียนรู้คำศัพท์โดยกิจกรรมที่เน้นคำศัพท์ และการเรียนคำศัพท์แบบไม่ได้ตั้งใจในภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง ซึ่งจากงานวิจัยรายงานว่าการเรียนรู้คำศัพท์จากการอ่านบทความเพียงอย่างเดียวได้คำศัพท์ในปริมาณน้อย จึงเปรียบเทียบการอ่านโดยเพิ่มกิจกรรมที่เน้นคำศัพท์ ซึ่งได้ปริมาณคำศัพท์ที่มากกว่า และจากหลักฐานการวิจัยการเรียนรู้คำศัพท์โดยกิจกรรมที่เน้นคำศัพท์เป็นแหล่งการเรียนรู้คำศัพท์ที่ดีอีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการนำไปใช้เพื่อการสอนด้วยเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตลอดจนการเรียนการสอนภาษาอังกฤษและการวิจัยครั้งต่อไป

1.ข้อเสนอแนะในการนำเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษไปใช้ในด้านการเรียน การสอน

ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการนำไปใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ดังนี้

1.1 ครูผู้สอนควรศึกษาขั้นตอนในการสอนศัพท์และขั้นการฝึกคำศัพท์อย่างละเอียดเพื่อนำเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษไปประยุกต์ใช้กับทักษะอื่นๆ เช่น การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน

1.2 เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นแนวทางสำหรับ ผู้สอนที่จะนำไปพัฒนาความสามารถทางด้านคำศัพท์ของนักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ๆ และเสริมสร้างความคงทนแก่ผู้เรียน

1.3 ผู้สอนสามารถศึกษากิจกรรมที่หลากหลายของเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และสามารถนำไปพัฒนาทักษะด้านอื่นๆ ตามความเหมาะสมของผู้เรียน

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป มีดังนี้

2.1 เนื่องจากในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ทำข้อมูลเชิงปริมาณ ซึ่งในครั้งต่อไปควรมีการศึกษาข้อมูลเชิงคุณภาพ เช่น สำรวจการเรียนรู้ภาษาอังกฤษว่าเพศใดส่งผลต่อการเรียนรู้ได้มากกว่ากัน เป็นเพราะสาเหตุใด เพื่อที่จะนำผลงานวิจัยมาคิดนวัตกรรมการเรียนรู้ใหม่ๆ

ปัญหาที่พบในการวิจัย

ปัญหาที่พบในการวิจัย มีดังนี้

1.ปัญหาเรื่องสถานที่ในการจัดกิจกรรม เนื่องจากเกมเป็นการเน้นการปฏิบัติแต่เนื่องด้วยสถานที่มีจำกัดจึงอาจจะทำให้ห้องเรียนค่อนข้างวุ่นวาย เสียงดัง และการเคลื่อนย้ายโต๊ะ เก้าอี้ค่อนข้างลำบากเช่นกัน

2. ผู้เรียนบางคนไม่ให้ความร่วมมือในการเล่นเกม เพราะไม่ชอบทำกิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหว หรือบางคนไม่กล้าแสดงออก ไม่กล้าแสดงความคิดเห็นในการเสนอแนวคิด หรือตอบคำตอบเพราะกลัวว่าจะตอบผิดและเกิดความรู้สึกเขินอาย

3. ผู้เรียนบางคนมีทัศนคติที่ไม่ดีกับภาษาอังกฤษ เพราะคิดว่ายากและไม่ได้มีความจำเป็นในการใช้ในชีวิตประจำวัน จึงทำให้การดำเนินกิจกรรมล่าช้าไปบ้าง แต่เมื่อร่วมกันทำงานเป็นทีมช่วยเหลือซึ่งกันและกันจึงทำให้กิจกรรมดำเนินไปในแนวทางที่ดีขึ้น

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี