

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีเพศต่างกัน หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและการจัดการเรียนรู้แบบคั่นพบ 2) ศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและการจัดการเรียนรู้แบบคั่นพบกับเพศที่ส่งผลต่อความสามารถในการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดพระญาติการาม(ศุภสุขบำรุง) จำนวน 2 ห้องเรียนๆ ละ 20 คน รวมเป็น 40 คน ซึ่งเป็นห้องเรียนตามสภาพจริง ซึ่งได้มาจากกลุ่มอย่างง่ายโดยการจับฉลาก และทำการสุ่มอีกครั้ง ได้กลุ่มทดลองที่ 1 จัดการเรียนรู้โดยใช้เกม และกลุ่มทดลองที่ 2 จัดการเรียนรู้แบบคั่นพบ ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง 20 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและแผนการจัดการเรียนรู้แบบคั่นพบ จำนวนอย่างละ 10 แผน และแบบวัดความสามารถในการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ใช้แบบการวิจัยกึ่งทดลองวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ โดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทาง

สรุปผลการวิจัย

1. ความสามารถในการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีเพศต่างกัน หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและการจัดการเรียนรู้แบบคั่นพบ ไม่แตกต่างกัน
2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและการจัดการเรียนรู้แบบคั่นพบกับเพศของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ไม่มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันส่งผลต่อความสามารถในการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

อภิปรายผล

จากการศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและการจัดการเรียนรู้แบบคั่นพบกับเพศที่มีต่อความสามารถในการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถอภิปรายผลเป็น 2 ประเด็นคือ

1. ความสามารถในการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีเพศต่างกัน หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและการจัดการเรียนรู้แบบคั่นพบไม่แตกต่างกัน อาจเป็นเพราะว่าวิธีการจัดการเรียนรู้ทั้ง 2 วิธี มีจุดเด่นทั้งสองวิธี คือการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม จะสร้าง

ความสนุกสนานและเกิดความสนใจ ความเข้าใจ และการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังช่วยให้นักเรียนจดจำบทเรียนช่วยพัฒนาความคิดและส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง พูด อ่านและเขียน ทั้งยังช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน ส่งเสริมความสามัคคี ส่วนการจัดการเรียนรู้แบบค้นพบ จะช่วยให้นักเรียนสนใจในการจำและแก้ปัญหา เพราะเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง ครูมีส่วนช่วยให้นักเรียนได้เกิดการค้นพบ โดยการกำหนดสถานการณ์ในรูปแบบที่นักเรียนจะต้องเผชิญกับปัญหา โดยครูจะจัดการเรียนรู้โดยตั้งคำถาม เพื่อให้นักเรียนหาคำตอบ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้วยตนเองจากสื่อ ซึ่งเรียนรู้จากตนเองเป็นสำคัญจะช่วยให้นักเรียนค้นหา คำตอบหรือความรู้ด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนได้แสดงความสามารถใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและเกิดการพัฒนาทางด้านความคิด เกิดความมั่นใจจากการเรียนรู้ เพราะนักเรียนเกิดความพยายามที่จะหาคำตอบ และมีความอดสาหะในการเรียน ในขณะที่เดียวกันความแตกต่างทางเพศ ก็ไม่ส่งผลให้ความสามารถในการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของทั้งสองกลุ่มแตกต่างกัน เพราะแต่ละเพศก็มีความถนัดทางภาษาที่แตกต่างกัน เพศชายมีความสามารถในการใช้ภาษาที่จะสื่อหรืออธิบายเหตุผล มีความถนัดในการคิดสร้างสรรค์ ค้นคว้าหาคำตอบ และนำไปใช้แก้ปัญหาต่างๆ ได้ดี ส่วนเพศหญิง จะมีความสามารถด้านภาษาไวยากรณ์ มีความตั้งใจในการทำกิจกรรม และใส่ใจในรายละเอียดของ ชิ้นงาน สรุปได้ว่า ความสามารถในการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีเพศต่างกัน หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและการจัดการเรียนรู้แบบค้นพบไม่แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับธิมพร สลุงสุข (2556 : บทคัดย่อ) ที่ได้เปรียบเทียบความสามารถในคำศัพท์ ภาษาอังกฤษและศึกษาเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนกับหลังเรียน โดยใช้เพลงและเกมประกอบการสอน พบว่าความสามารถในคำศัพท์ ภาษาอังกฤษและเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลงและเกมประกอบการสอนหลังเรียนไม่แตกต่างกัน สอดคล้องกับทิพา พรรณ ก.บัวเกสร (2542 : บทคัดย่อ) ที่ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เจตคติ ต่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม และความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนค้นพบด้วยตนเองกับการสอนแบบค้นพบ โดยมีการชี้แนะ พบว่าค่าเฉลี่ยของ คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากได้รับการทดลองของกลุ่มทดลองทั้งสองกลุ่มไม่แตกต่างกัน และสอดคล้องกับเบคอน (Bacon. 1992 : 160-178) ที่ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเพศ ความเข้าใจ วิธีการเรียนรู้ และการตอบสนองทางความคิดและอารมณ์ในการฟังภาษาที่สองของ นักศึกษาวิชาภาษาสเปนในสหรัฐอเมริกา พบว่าไม่มีความแตกต่าง ระหว่างนักเรียนชายและ นักเรียนหญิง

2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและการจัดการเรียนรู้แบบค้นพบกับเพศของนักเรียน
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ไม่มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันส่งผลต่อความสามารถในการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 อาจเป็นเพราะนักเรียนชายและนักเรียนหญิงมีความสนใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและการ
 จัดการเรียนรู้แบบค้นพบ มีความตั้งใจ และมีความสามัคคีในการทำกิจกรรม โดยนักเรียนหญิงจะมี
 ความสามารถในการใช้ถ้อยคำได้อย่างคล่องแคล่ว ปรับตัวโนให้เข้ากับสถานการณ์ได้ดี
 สามารถรับข้อมูลและนำมาคิดได้อย่างรวดเร็ว ส่วนนักเรียนชาย แม้จะให้ความร่วมมือในการทำ
 กิจกรรมน้อย ต้องอาศัยการกระตุ้นจากครูและเพื่อนร่วมกัน แต่มีทักษะการสังเกต การคิดแก้ปัญหา
 มีความเป็นผู้นำ มีความมั่นใจในการทำกิจกรรม กล้าแสดงออก และมีความคิดแปลกใหม่ มีความ
 มุ่งมั่น ไม่ยอมแพ้ในแต่ละกิจกรรม สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและการจัดการเรียนรู้
 แบบค้นพบกับเพศของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ไม่มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันส่งผลต่อ
 ความสามารถในการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งสอดคล้องอุษณีย์ อนุรุทธวงศ์ (2545 : 31-32)
 ที่กล่าวว่าสมองเพศชายกับเพศหญิงจะมีเหมือนและความแตกต่างกันทางด้านความสามารถทาง
 ภาษา ซึ่งสอดคล้องกับความสามารถการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ไม่แตกต่างกัน เพราะทั้งสองเพศ
 มีจุดเด่นทางภาษาที่แตกต่างกัน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้

1.1 ครูผู้สอนควรศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและการจัดการ
 เรียนรู้แบบค้นพบ โดยการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ เช่น ห้องสมุด หรือสืบค้น
 ข้อมูลจากห้องสมุด เป็นต้น

1.2 สถานศึกษาควรส่งเสริม ให้ครูนำวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและการจัดการ
 เรียนรู้แบบค้นพบ ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ ตลอดจนนิเทศภายในชั้นเรียน มีการติดตาม กำกับ
 ดูแลอย่างต่อเนื่อง

1.3 ผู้บริหารสถานศึกษา ควรเชิญวิทยากรในสถาบันการศึกษาให้ความรู้เกี่ยวกับการ
 จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและการจัดการเรียนรู้แบบค้นพบ ให้คณะครูในโรงเรียน ตลอดจน
 สนับสนุนด้านการจัดซื้อ วัสดุ อุปกรณ์ที่เหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้

1.4 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ควรกำหนดนโยบายหรือกำหนด
 แผนงานการฝึกอบรม การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและการจัดการเรียนรู้แบบค้นพบ เพื่อเป็น
 แนวทางในการพัฒนาบุคลากรทางการศึกษาต่อไป

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาวิธีการจัดการเรียนรู้อื่น เพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.2 ควรมีการวิจัยเพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและการจัดการเรียนรู้แบบค้นพบที่มีต่อความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ

2.3 ควรมีการติดตามผลหลังการทดลองการจัดการเรียนรู้ เพื่อศึกษาความคงทนของความสามารถในการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ