

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาการวิจัยเรื่อง ผลของการสอนโดยใช้เทคนิคการสอนโดยมีกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ในรายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้รูปแบบการวิจัย One Group Pre-test-Post-test Design เป็นการใช้กลุ่มทดลองกลุ่มเดียว และวัดผล 2 ครั้ง คือ ก่อนและหลังการทดลองกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 จำนวน 19 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนบ้านท่าม่วง อำเภอนอม จังหวัดนครศรีธรรมราช

สรุปผลการวิจัย

จากที่ผู้วิจัยได้ดำเนินวางแผน เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าทางสถิติจากการทำวิจัยของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนบ้านท่าม่วง อำเภอนอม จังหวัดนครศรีธรรมราช โดยสามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. คะแนนเฉลี่ยร้อยละที่นักเรียนทำได้ก่อนเรียน (Y1) เท่ากับ 48.95 และจากการทดสอบหลังเรียน (Y2) เท่ากับ 70.26 นั่นคือประสิทธิภาพของการใช้เทคนิคการสอนโดยมีกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนบ้านท่าม่วง อำเภอนอม จังหวัดนครศรีธรรมราช (Y1/ Y2) มีค่าเท่ากับ 48.95/70.26 ที่ผู้สอนใช้มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 70

2. คะแนนเฉลี่ยของผลการวิจัยพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการสอนโดยมีกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนบ้านท่าม่วง อำเภอนอม จังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวนนักเรียนทั้งหมด 19 คน ทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) คะแนนเต็ม 20 คะแนน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.79 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.53 และทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) คะแนนเต็ม 20 คะแนน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 14.05 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.15 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการทำแบบทดสอบหลังการสอน (Post-test) ของกลุ่มตัวอย่างด้วยการใช้เทคนิคการสอนโดยมีกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ทำให้กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยทางการเรียนภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียน

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยดังกล่าวมีประเด็นที่น่าสนใจและสามารถนำมาอภิปรายได้ดังต่อไปนี้

1.ผลของการใช้เทคนิคการสอนแบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ในรายวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ให้มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 พบว่าการทำแบบทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 70.26 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ว่า ทั้งนี้เพราะนักเรียนให้ความสนใจในบทเรียนมากขึ้นเมื่อนำเกมเข้ามาช่วยสอนและเป็นการฝึกให้นักเรียนได้ทบทวนความรู้ซ้ำๆผ่านการเล่นเกมที่สอดคล้องกับ งานวิจัยของ อีระศักดิ์ ไชยสัตย์ (2561: บทคัดย่อ) ได้วิจัยเรื่องผลการจัดการเรียนรู้แบบจำลองเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเคมีและความสามารถในการคิดเชิงผลิตภาพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนมัธยมขยายโอกาสจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเคมีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบจำลองเป็นฐานกับเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการคิดเชิงผลิตภาพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบจำลองเป็นฐานกับเกณฑ์ร้อยละ 70 กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 20 คนของโรงเรียนธนาคารออมสินซึ่งอยู่ในกลุ่มโรงเรียนมัธยมขยายโอกาสจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ปีการศึกษา 2560 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แบบจำลองเป็นฐานวิชาเคมี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่องอะตอมและโครงสร้างอะตอม (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเคมีและ (3) แบบประเมินทักษะและคุณลักษณะในการคิดเชิงผลิตภาพวิเคราะห์ข้อมูลโดยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีผลการวิจัยพบว่า (1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเคมีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบจำลองเป็นฐาน สูงกว่า เกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ (2) ความสามารถในการคิดเชิงผลิตภาพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบจำลองเป็นฐานสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.การใช้เทคนิคการสอนโดยมีกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 สามารถทำให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้นซึ่งผลการวิจัยเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ทั้งนี้เพราะนักเรียนมีความจำที่ดีขึ้นเมื่อนำความรู้ที่ได้จากการจัดการเรียนการสอนในห้องมาประยุกต์ใช้ในเกมและเมื่อมีการแข่งขันก็ยิ่งเป็นเหตุให้นักเรียนมีความพยายามในการฝึกฝนมากยิ่งขึ้นด้วยเพื่อจะได้ชนะการเล่นเกมนั้น ซึ่งสอดคล้องกับ งานวิจัยของ เรณู รื่นยุทธ (2558: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องการศึกษาผลการใช้กิจกรรมมุ่งงานปฏิบัติเพื่อพัฒนาทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบางขุนเทียนศึกษาสำนักงานเขตบางขุนเทียน กรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถด้านการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมมุ่งงานปฏิบัติสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. ควรนำเทคนิคการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศอย่างต่อเนื่อง เพราะเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาทักษะได้ทั้ง 4 ทักษะ คือ ฟัง พูด อ่าน เขียน
2. ครูควรมีการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายในชั้นกระบวนการสอน เพื่อเพิ่มความสนุกสนานในการเรียน และอาจช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้เร็วขึ้น และได้ผลดียิ่งขึ้นด้วย
3. เทคนิคการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) อาจไม่เหมาะกับนักเรียนที่ขาดความมั่นใจในตนเอง ไม่กล้าแสดงออกซึ่งมีทั้งการแสดงบทบาทสมมติ การจำลองสถานการณ์ ดังนั้นครูต้องใช้เวลาในการสร้างแรงจูงใจในการเรียน
4. สำหรับนักเรียนที่ยังมีคะแนนต่ำอยู่ถึงแม้จะผ่านเกณฑ์ แต่ก็ยังต้องพัฒนาให้มากขึ้น ครูอาจต้องใช้การสอนเพิ่มเติม และทำการฝึกนอกเวลาเรียนเพิ่มเติม

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ครูควรทำแบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ การพูดคุย เกี่ยวกับหัวข้อที่สอน ที่ผู้เรียนสนใจ ก่อนการดำเนินการวิจัย เพื่อเป็นการดึงความสนใจ และการเรียนการสอนจะได้ผลมากยิ่งขึ้น
2. ครูควรเพิ่มกิจกรรม หรือเครื่องมือ ที่ใช้วัดความเข้าใจด้านเนื้อหาในทักษะต่างๆ ของนักเรียนมากกว่าการทำแบบทดสอบเพียงอย่างเดียว
3. ควรนำเทคนิคการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) ไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศกับเนื้อหาหรือวิชาอื่นๆ
4. ควรมีการศึกษาวิจัยผลของการใช้เทคนิคการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) ที่ส่งผลต่อตัวแปรอื่นๆ เช่น การพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ การพัฒนาสมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียน เป็นต้น
5. ควรมีระยะเวลาที่จัดทำกรวิจัยนานกว่านี้และมีเนื้อหาในการสอนมากกว่านี้ เพื่อจะได้มีการแทรกกิจกรรมที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น