

(4) สรุปผลการวิจัย

1) ผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 สาขาธุรกิจค้าปลีก หลังใช้เกมสูงกว่าก่อนใช้เกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2) ผลการเปรียบเทียบการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 71.48 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70

3) ค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมในการพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 สาขาธุรกิจค้าปลีก มีค่าเท่ากับ 0.53

(5) การอภิปรายผลการวิจัย

การใช้เกมประกอบการสอน ช่วยให้นักเรียนมีพัฒนาการด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยสามารถอภิปรายผล ได้ดังต่อไปนี้

จากการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนพบว่า หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 11.44 ซึ่งมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ (ทศนา แหมมณี, 2550 : 365) ให้ความหมายว่า วิธีสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงของตนเองในจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษในบทเรียนได้อย่างแม่นยำมากขึ้น มีทัศนคติที่ดีในการอ่านออกเสียงและสนุกกับการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษอย่างเป็นหมวดหมู่ ในเวลาสอบการอ่านและจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จึงทำให้นักเรียนเกิดความมั่นใจที่จะเปล่งเสียงออกมาอย่างชัดเจน พร้อมทั้งยังสามารถจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างแม่นยำอย่างเห็นได้อย่างชัดเจน สายยศ และอังคณา สายยศ (2541 : 161) กล่าวว่า ความจำเป็นความสามารถในการระลึกนึกออกสิ่งที่ได้เรียนรู้ได้มีประสบการณ์ได้รับมาแล้ว ความจำเป็นความสามารถพื้นฐานอย่างหนึ่งของมนุษย์ซึ่งจะขาดเสียมิได้ แบบทดสอบวัดความจำจึงใช้วัดความสามารถในการระลึกนึกออกว่าสมองได้สั่งสมอะไรไว้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในชั้นเรียนของกนกวรรณ รอดคุ้ม ศิตา เยี่ยมขันติถาวร และอารีรักษ์ มีแจ้ง (2557 : บทคัดย่อ) ผลการใช้เกมที่มีต่อการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งมะขามป้อม จังหวัดตาก ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 18 คน ผลการวิจัยปรากฏว่า (1) การใช้เกมสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผลการวิจัยพบว่าผลการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน (2) การใช้เกมสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่านักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน

(6) ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในด้านการเรียนการสอน

1.1 ในการใช้เกมคำศัพท์ ครูผู้สอนควรชี้แจงวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมว่า เป็นการฝึกคำศัพท์โดยใช้กิจกรรมเกมเข้ามาประกอบการสอนเพื่อทำให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้มากขึ้น เพราะบางครั้งนักเรียนอาจไม่เข้าใจและเล่นเพื่อแข่งขันกับเพื่อนเท่านั้น

1.2 ในการแบ่งกลุ่มเล่นเกม ควรใช้วิธีการแบ่งกลุ่มหลากหลาย เพื่อให้นักเรียนได้เปลี่ยนกลุ่มในการทำกิจกรรมรวมกับผู้อื่น

1.3 ครูผู้สอนควรใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยคัดเลือกเกมที่มีประโยชน์และนำมาแทรกในขั้นตอนต่าง ๆ ของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

1.4 ครูให้นักเรียนเลือกเกมที่เหมาะแก่การเรียนการสอนเพื่อสร้างสัมพันธภาพอันดีระหว่างครูและนักเรียน

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาเทคนิควิธีการในการสอนที่แปลกใหม่ รวมไปถึงกิจกรรมที่หลากหลายมาสอนให้สอดคล้องกับชุดฝึก เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียนและกิจกรรมเหล่านี้ยังช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนมากยิ่งขึ้น

2.2 ควรมีการสร้างแบบฝึกทักษะในด้านอื่น ๆ ต่อไปตามสภาพปัญหาที่ผู้วิจัยค้นพบ ไม่ว่าจะเป็นทักษะการอ่าน การฟัง และการพูด ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นทักษะที่สำคัญทั้งสิ้น และเมื่อทราบปัญหาต่างๆ ของผู้เรียนและจัดทำแบบฝึกทักษะนั้น ๆ จนผู้เรียนสามารถนำทักษะนั้นไปใช้ได้อย่างถูกต้อง

2.3 ในการทำวิจัย ควรมีการศึกษาวิธีการสร้างแบบฝึกทักษะต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับเนื้อหาของผู้เรียน เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน เพื่อให้ชุดฝึกนั้นสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน และผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ได้จริง