

## บทที่ 5

### การอภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์ สมมติฐาน วิธีดำเนินการวิจัย เครื่องมือในการวิจัย วิธีดำเนินการทดลอง การวิเคราะห์ข้อมูล และสรุปผลการวิจัย ซึ่งนำมากล่าวโดยสรุปดังต่อไปนี้

#### วัตถุประสงค์

เพื่อเปรียบเทียบความเข้าใจการอ่านภาษาอังกฤษที่สอนด้วยวิธีสอน โดยใช้กิจกรรม 3 แบบ ได้แก่ วิธีสอนโดยใช้กิจกรรมแบบใช้เกมกิจกรรมเรียงภาพการ์ตูนประกอบเรื่อง วิธีสอนโดยใช้กิจกรรมแบบบทบาทสมมติ และวิธีสอนแบบธรรมคา ว่าแตกต่างกันหรือไม่

#### สมมติฐาน

ความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้กิจกรรมแบบใช้เกมกิจกรรมเรียงภาพการ์ตูนประกอบเรื่อง โดยใช้กิจกรรมแบบบทบาทสมมติ และแบบธรรมคา แตกต่างกัน

#### วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนกลุ่มประสบการณ์พิเศษ (วิชาภาษาอังกฤษ) และกำลังเรียนอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2536 ของ 3 อำเภอ ได้แก่ อำเภอเมืองยะลา อำเภอยะหา และอำเภอรามัน สังกัดสำนักงานการประถมศึกษา

จังหวัดยะลา จำนวน 90 คน แบ่งนักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้กิจกรรมแบบใช้เกมกิจกรรม  
เรียงภาพการ์ตูนประกอบเรื่อง (Identifying Sequences through Cartoons) จำนวน  
30 คน นักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้กิจกรรมแบบบทบาทสมมติ (Role Play) จำนวน 30 คน  
และนักเรียนที่เรียนแบบธรรมดา (Traditional Method) จำนวน 30 คน

### เครื่องมือในการวิจัย

#### เครื่องมือในการวิจัย

1. แบบเรียน English Is Fun
2. แผนการสอน
3. แบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษทั้ง 10 ข้อ มีค่าความยากง่าย .31-.70  
ค่าอำนาจจำแนก .23-.41 และค่าความเชื่อมั่น .76

### วิธีดำเนินการทดลอง

1. ผู้วิจัยเรียกชื่อผู้รับการทดลอง และแจกเนื้อเรื่องตามที่กำหนดไว้
2. นำวิธีสอนทั้ง 3 วิธี ไปทดลองกับนักเรียนแต่ละอำเภอของโรงเรียน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง
3. ให้ผู้รับการทดลองทำแบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ

### การวิเคราะห์ข้อมูล

1. หาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)
2. วิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว
3. เปรียบเทียบพหุคูณโดยใช้วิธีของเชฟเฟ้ (Scheffé's Method)

### สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยสรุปผลได้ดังนี้

ความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้กิจกรรมแบบใช้เกมกิจกรรมเรียงภาพการ์ตูนประกอบเรื่อง เรียนโดยใช้กิจกรรมแบบบทบาทสมมติ และนักเรียนที่เรียนโดยวิธีสอนแบบธรรมดา แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยนักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมแบบใช้เกมกิจกรรมเรียงภาพการ์ตูนประกอบเรื่อง และโดยใช้กิจกรรมแบบบทบาทสมมติ มีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยวิธีสอนแบบธรรมดา ส่วนนักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมแบบใช้เกมกิจกรรมเรียงภาพการ์ตูนประกอบเรื่อง และเรียนโดยใช้กิจกรรมแบบบทบาทสมมติ มีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษไม่แตกต่างกัน

### อภิปรายผล

สมมติฐานกล่าวว่า ความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้กิจกรรมแบบใช้เกมกิจกรรมเรียงภาพการ์ตูนประกอบเรื่องโดยใช้กิจกรรมแบบบทบาทสมมติและแบบธรรมดา แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลการวิจัยนี้เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของทุกอำเภอ ที่เรียนโดยใช้กิจกรรมแบบใช้เกมกิจกรรมเรียงภาพการ์ตูนประกอบเรื่อง และโดยใช้กิจกรรมแบบบทบาทสมมติ สูงกว่าความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนโดยวิธีสอนแบบธรรมดา ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ จวีธร แหวนทอง (2527) ที่ว่าการเรียนจากภาพการ์ตูนและเกมนั้น ช่วยกระตุ้นให้ผู้อ่านได้คิดแปลความหมาย พิจารณาวิเคราะห์ วิจัยเรื่องที่อ่านได้ดีกว่านักเรียนที่เรียนจากวิธีอ่านแบบธรรมดา และสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุมิตรา อังวัฒนกุล (2535 : 190) และประทีป แจ็งจิตต์ (2529) ซึ่งกล่าวว่า เมื่อนักเรียนได้เรียนการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมหลายอย่าง จะช่วย

ทำให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหาและมีความแม่นยำในเรื่องที่อ่านยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งกิจกรรมที่เรียนจากการ์ตูนและเกม จะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนรู้จักคิด แปลความหมาย วิเคราะห์เรื่องที่อ่านได้เป็นอย่างดี ในการที่นักเรียนได้เปลี่ยนกิจกรรมทุกครั้งที่เปลี่ยนวิธีสอน ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน ไม่เบื่อหน่ายในการเรียน ซึ่ง ซี โอนีล และคณะ (C. O'Neill et al., 1981 : 54) ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมซึ่งเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่นิยมใช้กันแพร่หลายว่าเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับการฝึกภาษาเบื้องต้น และเกมจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารซึ่งกันและกันได้อย่างดี นอกจากนี้เกมยังช่วยลดความตึงเครียดให้ความเพลิดเพลิน สร้างความสำคัญและทำให้นักเรียนรู้จักทำงานเป็นกลุ่ม โดยมีกติกาและอาจมีการกำหนดสถานการณ์ด้วย

นักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมแบบใช้เกมกิจกรรมเรียงภาพการ์ตูนประกอบเรื่อง และโดยใช้กิจกรรมแบบบทบาทสมมติทำให้นักเรียนมีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ไม่แตกต่างกันนั้น เพราะว่าการเรียนทั้ง 2 วิธีนี้ ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติเอง ซึ่งตรงกับปรัชญาการศึกษาของ จอห์น ดิวอี้ (John Dewey, 1944 : 139-151) ที่ว่าการเรียนโดยการกระทำ (Learning By Doing) ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีจากการลงมือกระทำด้วยตนเอง และสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของบรูเนอร์ (Bruner, 1960 : 97) ที่ว่าเด็กจะเรียนรู้โดยการกระทำของตนเองก่อนการเรียนรู้จากจินตนาการและสัญลักษณ์ นอกจากนี้สอดคล้องกับการศึกษาสำรวจของนักวิจัยหลายท่าน เช่น วิดตี้ (Witty, 1952 : 138-147) ซึ่งพบว่าเด็กในวัย 9-12 ปี มีความสนใจในการอ่านการ์ตูนเรื่อง และชอบอ่านการ์ตูนมากที่สุด และสมศรี ทองชั้น (2524) ได้วิจัยเกี่ยวกับการอ่านของเด็กประถมศึกษาตอนปลายพบว่า หนังสือที่นักเรียนอ่านและเข้าใจได้ดีที่สุดคือการ์ตูนเรื่อง เพราะการ์ตูนเรื่องมีความเป็นรูปธรรม จึงทำให้นักเรียนสนใจและเข้าใจเรื่องราวที่อ่านดียิ่งขึ้น ทั้งยังเกิดความสนุกสนานและกระตุ้นให้นักเรียนรู้สึกอยากเรียน และสัมพันธ์กับงานวิจัยของ ประสงค์ สุรสิทธิ์ (2515) ที่กล่าวว่าความเป็นรูปธรรมในการ์ตูนเรื่องเป็นสิ่งสำคัญมาก ถึงแม้ว่าเนื้อหาที่เป็นเรื่องยาก และมีความเป็นนามธรรม เมื่อนำมาเขียนเป็นการ์ตูนเรื่องก็จะลดความสลับซับซ้อนของเนื้อเรื่องลงได้ ทำให้ง่ายแก่การเข้าใจมากขึ้น ดังนั้นนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนแบบการ์ตูนจึงมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนแบบข้อความแบบธรรมดา

ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมแบบบทบาทสมมติ สันต์ วรศิริ (ม.ป.ป. : 19) กล่าวว่า วิธีสอนแบบแสดงบทบาทสมมติเป็นการสอนที่ใช้ในสถานการณ์ที่เป็นจริงตามที่ผู้แสดงเข้าใจ และผู้เรียนเกิดความคิด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุจิตรา บัวคำภา (2525 : 20) และสุวรรณ ดรีขันธ์ (2530 : 42-46) ที่ศึกษาผลของการแสดงบทบาทสมมติพบว่า นักเรียนที่ได้รับการทดลองโดยใช้บทบาทสมมติ มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มควบคุม

ในการเรียนการสอนภาษาโดยทั่วไปนักเรียนมักจะไม่กล้าแสดงออก เนื่องจากต้องเรียนภาษาซึ่งไม่ใช่ภาษาของตน ครูจึงต้องทำความรู้จักกับนักเรียนและให้ความเป็นกันเอง จึงจะทำให้ให้นักเรียนเกิดความสบายใจ ไม่กลัวหรืออายที่จะลองใช้ภาษา กิจกรรมการเรียนการสอนก็จะดำเนินไปด้วยความราบรื่นและได้ผลดี ความคิดนี้สอดคล้องกับผลวิจัยของ โรเจอร์ (Roger, 1979 : 7-8) ซึ่งพบว่าความสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียนจะเป็นปัจจัยตัวแรกที่จะนำไปสู่ความสำเร็จหรือล้มเหลวของการเรียนภาษาต่างประเทศ ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ครูสามารถใช้เทคนิคการสอนหลายอย่าง แต่ละอย่างมีจุดเน้น ความมุ่งหมายและคุณค่าแตกต่างกันออกไป ครูควรใช้ดุลยพินิจ และพิจารณาในการตัดสินใจนำเทคนิคใดเทคนิคหนึ่งมาใช้ให้เหมาะกับเนื้อหา และความมุ่งหมายที่จะสอน ในการวิจัยครั้งนี้นักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมแบบใช้เกมกิจกรรมเรียงภาพการ์ตูนประกอบเรื่อง และโดยใช้กิจกรรมแบบบทบาทสมมติมีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษไม่แตกต่างกัน อาจจะเป็นเพราะว่าทั้งสองวิธีต่างก็เป็นวิธีที่ดีในระดับเดียวกัน

#### ข้อเสนอแนะ

ผลของเกมและบทบาทสมมติในชั้นเรียนที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานประถมศึกษาจังหวัดยะลา ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้
  - 1.1 ครูควรใช้รูปแบบของการ์ตูนสอนเกี่ยวกับบทสนทนาภาษาอังกฤษ ทำให้นักเรียนสนใจ และใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้

- 1.2 ควรวิจัยบทบาทสมมติเกี่ยวกับการเรียนการสอนบทเรียนที่เกี่ยวกับเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน เช่น อาชีพ การซื้อขาย และกิจวัตรประจำวัน
  - 1.3 ควรศึกษาหาความรู้ใหม่ ๆ เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้การ์ตูน และบทบาทสมมติ จะทำให้นักเรียนเรียนด้วยความสนุกสนานและจะทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น
  - 1.4 ในการเรียนการสอนโดยใช้การ์ตูนและบทบาทสมมติ ควรให้ความสำคัญและความสนใจในการใช้สื่อ วัสดุอุปกรณ์ เช่น ของจริง บัตรคำ บัตรภาพ เทปบันทึกเสียง รวมทั้งกิจกรรมต่าง ๆ เช่น เพลง และเกม
  - 1.5 ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับวงการศึกษา ควรให้ความสนใจและให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้การ์ตูนและบทบาทสมมติ โดยจัดให้มีการอบรม เทคนิคและวิธีการสอนใหม่ ๆ
2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป
    - 2.1 ควรศึกษาผลของเกมและบทบาทสมมติในวิชาอื่น ๆ เช่น วิชาภาษาไทยเพื่อดูว่าผลจะเป็นเช่นไร
    - 2.2 ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการหาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษด้านอื่น ๆ เช่น การฟัง การพูด และการเขียน
    - 2.3 ควรจะมีการศึกษาผลของเกมและบทบาทสมมติกับนักเรียนที่มีระดับชั้นสูงกว่าประถมศึกษา เช่น มัธยมศึกษา
    - 2.4 ควรศึกษารูปแบบวิธีสอนแบบต่าง ๆ ที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษในระดับชั้นอื่น ๆ
    - 2.5 ควรทำการวิจัยเรื่องนี้ซ้ำอีกโดยเพิ่มเนื้อหาบทเรียนและระยะเวลาในวิธีสอนแต่ละวิธี