

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ



ความมุ่งหมายของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนหลักภาษาไทย ด้วยการสอนแบบบรรยายโดยการชี้และไม่ชี้เกมและเพลงประกอบการสอน

ตัวอย่างประชากร

ตัวอย่างประชากรที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนวชิรธรรมสาริต จังหวัดกรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา ๒๕๒๓ จำนวน ๘๔ คน แบ่งเป็นกลุ่มควบคุม ๑ ห้องเรียน จำนวน ๔๓ คน กลุ่มทดลอง ๑ ห้องเรียน จำนวน ๔๑ คน โดยใช้คะแนนทดสอบความรู้พื้นฐานทางภาษาไทยเป็นเกณฑ์ในการเลือกตัวอย่างประชากร

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

๑. แบบทดสอบความรู้พื้นฐานทางภาษาไทย เป็นแบบปรนัยแบบเลือกตอบ ๔ ตัวเลือก จำนวน ๕๐ ข้อ แบบสอบนี้มีความแม่นยำเชิงเนื้อหา และมีค่าความเชื่อถือได้เท่ากับ .๗๘

๒. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการเรียน ๔ ชุด เป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ ๔ ตัวเลือก

ชุดที่ ๑ ไตรยางศ์ จำนวน ๒๐ ข้อ มีระดับความยาก (p) ตั้งแต่ .๓ - .๗๖ ค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ .๒ - .๘๘ สัมประสิทธิ์แห่งความเชื่อถือได้ .๗๓

ชุดที่ ๒ วรรณยุกต์ จำนวน ๒๐ ข้อ มีระดับความยาก (p) ตั้งแต่ .๒๒ - .๘๔ ค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ .๒ - .๗๖ สัมประสิทธิ์แห่งความเชื่อถือได้ .๗๖

ชุดที่ ๓ คำเป็น - คำตาย จำนวน ๓๐ ข้อ มีระดับความยาก (p) ตั้งแต่
.๒๒ - .๘๔ คำอ่านจําจำแนก (r) ตั้งแต่ .๒ - .๖๘ สัมประสิทธิ์แห่งความเชื่อถือได้ .๗๔

ชุดที่ ๔ อักษรนำ - อักษรควบ จำนวน ๓๐ ข้อ มีระดับความยาก (p) ตั้งแต่
.๒๘ - .๗๒ คำอ่านจําจำแนก (r) ตั้งแต่ .๒ - .๘ สัมประสิทธิ์แห่งความเชื่อถือได้ .๗๑

๓. แผนการสอน ๔ หน่วย หน่วยที่ ๑ ไตรยางศ์ หน่วยที่ ๒ วรรณยุกต์ หน่วย
ที่ ๓ คำเป็น - คำตาย หน่วยที่ ๔ อักษรนำ - อักษรควบ

วิธีดำเนินการวิจัย

๑. สร้างแบบทดสอบความรู้พื้นฐานทางภาษาไทย เป็นแบบปรนัย วัดความรู้
ความเข้าใจเรื่องหลักภาษาและการใช้ภาษาไทย นำแบบทดสอบนี้ไปให้ครูผู้สอนภาษาไทย
๕ ท่าน ตรวจสอบความตรงในเนื้อหา เมื่อแก้ไขปรับปรุงแล้วจึงนำไปทดสอบกับนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ รวม ๒ ครั้ง ครั้งที่ ๑ จำนวนนักเรียน ๔๘ คน ครั้งที่ ๒ จำนวน
นักเรียน ๘๘ คน แล้ววิเคราะห์หาค่าความยาก (p) และคำอ่านจําจำแนก (r) จากนั้น
หาสัมประสิทธิ์แห่งความเชื่อถือได้ โดยใช้สูตรของ คูเคอร์ ริชาร์ดสัน ๒๑ (Kuder
Richardson ๒๑)

๒. สร้างแผนการสอน โดยเลือกบทเรียนภาษาไทย ๑ บท จากหนังสือเรียน
หลักภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น เล่ม ๑ ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ
พ.ศ. ๒๕๒๑ ตามจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมที่ตั้งไว้ แล้วนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ ๕ ท่านตรวจ
สอบลำดับขั้นตอนการสอน ความถูกต้องในเนื้อหา จากนั้นนำไปทดลองสอนนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ ๑ จำนวน ๘๖ คน เพื่อตรวจสอบลำดับขั้นตอนการสอน ความเหมาะสมของ
การใช้เกมและเพลง และดูเวลาที่ใช้สอนด้วย

๓. สร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการเรียน ๔ ชุด เป็นแบบปรนัย

ชุดที่ ๑ เรื่องไตรยางศ์

ชุดที่ ๒ เรื่องวรรณยุกต์

ชุดที่ ๓ เรื่องคำเป็น-คำตาย

ชุดที่ ๔ เรื่องอักษรนำ-อักษรควบ

นำแบบทดสอบทั้ง ๔ ชุด ไปทดสอบกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ รวม ๒ ครั้ง ครั้งที่ ๑ จำนวนนักเรียน ๔๔ คน ครั้งที่ ๒ จำนวนนักเรียน ๘๖ คน แล้ววิเคราะห์หาค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) จากนั้นหาสัมประสิทธิ์แห่งความเชื่อถือได้ โดยใช้สูตรของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน ๒๑ (Kuder Richardson 21)

๔. นำแบบทดสอบความรู้พื้นฐานทางภาษาไทย ไปทดสอบกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ของโรงเรียนวชิรธรรมสาริต จำนวน ๕ ห้องเรียน แล้วคัดเลือกห้องที่มีคะแนนเฉลี่ยไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ๒ ห้องเรียน เป็นกลุ่มควบคุม ๑ ห้อง จำนวนนักเรียน ๔๓ คน กลุ่มทดลอง ๑ ห้อง จำนวนนักเรียน ๔๑ คน กลุ่มควบคุมสอนแบบบรรยาย กลุ่มทดลองสอนแบบบรรยายโดยใช้เกมและเพลงประกอบการสอน

๕. ทดลองสอนตามแผนการสอน ใช้เวลาสอน ๖ สัปดาห์ สัปดาห์ละ ๑ คาบ ทดสอบทันทีที่สิ้นสุดการทดลองแต่ละคาบ และหลังจากนั้นอีก ๒ สัปดาห์ ทดสอบอีกครั้งหนึ่ง เพื่อดูความคิดทนของเนื้อหา ด้วยแบบทดสอบชุดเดิม

๖. ตรวจสอบผลการสอบจากแบบสอบผลสัมฤทธิ์ในการเรียน
๗. วิเคราะห์ผลจากคะแนนการสอบ
๘. สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

๑. นำคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังการสอนของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองมาวิเคราะห์ ดังนี้

๑.๑ นำคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์มาหาค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าเฉลี่ย (\bar{x})

๑.๒ เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม แล้วหาค่า Z (Z - Test) เพื่อทดสอบความมีนัยสำคัญทางสถิติ

๒. นำคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ (ซุกเกิม) หลังการสอน ๒ สัปดาห์ของแต่ละห้องมาหาความแตกต่างของความคิดเห็นในเนื้อหาวิชา ดังนี้

๒.๑ นำคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์มาหาค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และหาค่าเฉลี่ย (\bar{x})

๒.๒ เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแล้วหาค่า Z (Z - Test) เพื่อทดสอบความมีนัยสำคัญทางสถิติ

สรุปผลการวิจัย

๑. ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนหลักภาษาของกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีบรรยายกับกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยวิธีบรรยายโดยมีเกมและเพลงประกอบการสอน ปรากฏว่า

๑.๑ ผลสัมฤทธิ์ในการเรียน หน่วยที่ ๑ เรื่องไทรยางศ์ กับหน่วยที่ ๔ เรื่องอักษรนำอักษรควบ ระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง คะแนนเฉลี่ยไม่มีความแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ .๐๑

๑.๒ ผลสัมฤทธิ์ในการเรียน หน่วยที่ ๒ เรื่องวรรณยุกต์ กับหน่วยที่ ๓ เรื่องคำเป็นคำตาย ระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง คะแนนเฉลี่ยมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .๐๑ เมื่อพิจารณาคะแนนเฉลี่ยเห็นว่ากลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มควบคุม

๒. ความคิดเห็นหรือความจำในเนื้อหาวิชาของกลุ่มควบคุมที่เรียนหลักภาษาด้วยวิธีบรรยาย กับกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยวิธีบรรยายโดยมีเกมและเพลงประกอบการสอน ภายหลังจากเรียนแล้ว ๒ สัปดาห์ ปรากฏว่า

๒.๑ คะแนนเฉลี่ย หน่วยที่ ๑ เรื่องไทรยางศ์ กับหน่วยที่ ๔ เรื่องอักษรควบ-อักษรนำ ของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .๐๑

๒.๒ คะแนนเฉลี่ยหน่วยที่ ๒ เรื่องวรรณยุกต์ กับหน่วยที่ ๓ เรื่องคำเป็นคำตาย ของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองมีความแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ .๐๑ เมื่อพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยของคะแนนความคิถนนั้น กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มควบคุม

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการทดลองครั้งนี้ปรากฏว่า เมื่อให้นักเรียน ๒ กลุ่ม คือกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ซึ่งมีความสามารถในการเรียนภาษาไทยใกล้เคียงกัน ได้เรียนบทเรียนหลักภาษาเรื่อง ไตรยางศ์ ซึ่งแบ่งเป็น ๔ หน่วย ใช้เวลาเรียน ๖ คาบเท่ากัน โดยให้กลุ่มควบคุมเรียนด้วยวิธีสอนแบบบรรยายมีอุปกรณ์ประกอบตามสมควร และให้กลุ่มทดลองเรียนด้วยวิธีสอนแบบบรรยายมีเกมและเพลงประกอบการสอน เมื่อสอนจบบทเรียนแต่ละหน่วยได้ทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนทันที แล้วนำคะแนนสอบของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองมาเปรียบเทียบกัน ปรากฏว่านักเรียนทั้ง ๒ กลุ่ม มีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนหลักภาษา หน่วยที่ ๑ กับหน่วยที่ ๔ ไม่แตกต่างกัน แสดงว่าการเรียนหลักภาษาคด้วยวิธีสอนแบบบรรยายมีเกมและเพลงประกอบการสอน นักเรียนได้รับความรู้ไม่น้อยกว่าการเรียนหลักภาษาคด้วยวิธีบรรยาย แต่ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนหลักภาษา หน่วยที่ ๒ กับหน่วยที่ ๓ ของนักเรียนทั้ง ๒ กลุ่ม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ .๐๑ โดยกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุม แสดงว่าการเรียนหลักภาษาคด้วยวิธีสอนแบบบรรยายมีเกมและเพลงประกอบการสอน ให้ความรู้มากกว่าวิธีสอนแบบบรรยายเพียงอย่างเดียว

จากการสังเกตของผู้วิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนแบบบรรยายมีเกมและเพลงประกอบการสอนมีความสนใจ และเรียนอย่างสนุกสนานเพลิดเพลิน บรรยากาศในการเรียนดีกว่าการสอนนักเรียนด้วยวิธีบรรยายมาก

ผู้วิจัยได้เว้นระยะเวลาจากวันที่เรียนจบแต่ละหน่วยไป ๒ สัปดาห์ แล้วนำแบบสอบวัดผลสัมฤทธิ์ชุดเดิมมาสอบเด็กทั้ง ๒ กลุ่ม ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏว่า คะแนนเฉลี่ยหน่วยที่ ๑ กับหน่วยที่ ๔ ของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง ไม่แตกต่างกัน แสดงว่านักเรียนทั้ง ๒ กลุ่มมีความจำในเนื้อหาวิชาที่เรียนไปแล้ว ๒ สัปดาห์ได้ดีเท่ากัน ส่วนคะแนนเฉลี่ยหน่วยที่ ๒ กับหน่วยที่ ๓ ของนักเรียนทั้ง ๒ กลุ่มแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ .๐๑ โดยกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่า แสดงว่าการเรียนหลักภาษาคด้วยวิธีบรรยายมีเกมและเพลงประกอบการสอนมีความคิดทบทวนหรือความจำในเนื้อหาวิชาดีกว่าวิธีการสอนแบบบรรยาย

ปัญหาที่พบในการวิจัย

๑. นักเรียนยังไม่คุ้นเคยกับวิธีสอนโดยใช้เกมและเพลงประกอบการสอน และไม่คุ้นเคยกับผู้วิจัย อาจทำให้ผลการสอนคลาดเคลื่อนไปบ้าง
๒. ผู้วิจัยไม่รู้จักนักเรียนแต่ละคนเป็นอย่างดี การแบ่งกลุ่มนักเรียนเมื่อทำกิจกรรม เด็กเก่งกับเด็กเรียนอ่อนอาจไม่ใกล้เคียงกลุ่มกันทั่วถึงก็ได้
๓. เวลาที่ใช้ทดลองสอนความละ ๕๕ นาทีเท่านั้น หากใช้เวลา ๒ คาบติดต่อกันจะช่วยให้มีเวลาคำเนินกิจกรรมต่าง ๆ มากขึ้น
๔. นักเรียนบางคนไม่กล้าแสดงออกแต่นางคนกลับชอบแสดงออกจนผู้อื่นหมดโอกาส
๕. ห้องเรียนที่ใช้ทดลองสอนอยู่ติดกับห้องเรียนอื่น ๆ ทำให้นักเรียนไม่สามารถทำกิจกรรมหรือสนุกสนานได้เต็มที่เพราะจะส่งเสียงรบกวนผู้อื่น

ข้อเสนอแนะ

๑. ข้อเสนอแนะในการแก้ปัญหา
 - ๑.๑ เพื่อให้ นักเรียนคุ้นเคยกับผู้วิจัยและวิธีสอน ผู้วิจัยควรทดลองสอนบทเรียนหลักภาษาที่มี ใช้เป็นบทเรียนในการวิจัยเสียก่อน
 - ๑.๒ เพื่อให้ผู้วิจัยรู้จักนักเรียนแต่ละคนเป็นอย่างดี ผู้วิจัยควรใช้เวลาศึกษานักเรียนแต่ละคนพอสมควร หรือมีฉันทันทีปรึกษาครูประจำชั้นเพื่อขอความรู้เกี่ยวกับนักเรียน
 - ๑.๓ ผู้วิจัยควรติดต่อกับทางโรงเรียนล่วงหน้า เช่นในระยะที่มีการจัดการวางสอนของโรงเรียน เพื่อขอความร่วมมือในการจัดเวลาเรียนเป็น ๒ คาบติดต่อกัน ทั้งนี้เพื่อให้มีเวลาในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ มากขึ้น
 - ๑.๔ ในการแก้ปัญหาที่ว่านักเรียนบางคนไม่กล้าแสดงออกนั้น ผู้วิจัยควรชักชวนนักเรียนให้ช่วยกันตั้งกฎว่าทุกคนต้องมีส่วนร่วมในกิจกรรมของกลุ่ม เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความสามารถอย่างทั่วถึงกันด้วย
 - ๑.๕ หากมีทางจัดได้ ผู้วิจัยควรติดต่อกับทางโรงเรียนเพื่อขออนุญาตใช้ห้องทดลองสอนโดยเฉพาะ นักเรียนจะได้แสดงออกอย่างเต็มที่และไม่ส่งเสียงรบกวนผู้อื่นด้วย

๒. ข้อเสนอแนะสำหรับครู

๒.๑ ครูที่สอนภาษาไทยและครูที่สอนวิชาอื่น น่าจะลองนำวิธีสอนด้วยการใช้เกมและเพลงไปทดลองสอน โดยพิจารณาใช้ให้เหมาะกับลักษณะของบทเรียนนั้น ๆ

๒.๒ ครูที่ไม่มีความสามารถในการร้องเพลง อาจแต่งเนื้อร้องแล้วให้ครูที่มีความสามารถทางดนตรีใส่ทำนอง แล้วบันทึกเสียงไว้นำมาเปิดให้เด็กฟังก็ได้

๒.๓ หากครูสามารถร้องเพลงได้เอง จะทำให้เด็กมีความศรัทธาในตัวครูมากขึ้น

๒.๔ ครูไม่จำเป็นต้องให้เด็กเล่นเกมในห้องเรียนเสนอไป หากสอนเนื้อหาเสร็จแล้ว อาจใช้เกมทบทวนความเข้าใจโดยมาเล่นเกมกลางแจ้ง เด็กจะได้สนุกสนานเต็มที่ไม่ว่ารอบวงห้องข้างเคียง

๒.๕ เกมที่ใช้สอนเด็กครูอาจตัดแปลงจากเกมที่ผู้อื่นคิดไว้แล้ว หรือให้เด็กช่วยกันคิดเกม จะทำให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้น

๒.๖ เมื่อเล่นเกมแต่ละครั้งเสร็จแล้ว ครูควรอธิบายคำตอบที่ถูกต่องให้เด็กทราบอย่างชัดเจน

๒.๗ การลงโทษผู้แพ้ในการเล่นเกมนั้น ไม่ควรทำให้ผู้แพ้อาย ควรลงโทษเป็นกลุ่ม เช่น ร้องเพลงพร้อมกัน หรือร่าย เป็นต้น

๒.๘ การแบ่งกลุ่มเด็กทำกิจกรรมควรให้เด็กเปลี่ยนกลุ่มบ้าง เด็กจะได้มีโอกาสคุ้นเคยกันยิ่งขึ้น

๒.๙ การให้เด็กได้ทำกิจกรรมหรือเล่นเกมและร้องเพลงจะช่วยให้เด็กเข้าใจและจดจำเนื้อหาวิชาได้เป็นอย่างดี

๓. ข้อเสนอแนะทั่วไป

๓.๑ ผู้บริหารโรงเรียนควรช่วยสนับสนุนให้ครูคิด เกมและแต่งเพลง เพื่อทดลองใช้สอนเด็กระดับต่าง ๆ

๓.๒ ควรมีการเผยแพร่ เกมและเพลงที่ทดลองใช้แล้วปรากฏได้ผลดีให้แก่โรงเรียนอื่น ๆ ด้วย เช่น จัดให้มีการอบรมเกี่ยวกับการสอนภาษาไทยด้วยเกมและเพลง

ระดับกลุ่มโรงเรียนหรือจังหวัด

๓.๓ ในสถาบันการศึกษาที่จัดกิจกรรมให้ความร่วมมือในเรื่องนี้ โดยเผยแพร่และสนับสนุนวิธีสอนที่ใช้เกมและเพลง เช่น จัดอบรมภาคฤดูร้อนสำหรับครูผู้สนใจ เป็นต้น

๔. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

๔.๑ ผู้วิจัยได้ทดลองใช้เกมและเพลงสอนเฉพาะเด็กในเขตกรุงเทพมหานครเพียงบางโรงเรียนเท่านั้น ควรจะมีผู้นำไปทดลองสอนกับโรงเรียนในเขตจังหวัดอื่น ๆ เพื่อนำผลสัมฤทธิ์ในการเรียนมาเปรียบเทียบกัน

๔.๒ ผู้วิจัยได้ทดลองใช้เกมและเพลงกับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๑ เท่านั้น ควรจะมีผู้นำไปใช้กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๒ - ๓ ดูบ้าง

๔.๓ ควรมีการวิจัยโดยสำรวจเนื้อหาวิชาหลักภาษาในระดับชั้นอื่น ๆ ด้วย เพื่อค้นหาวิธีสอนโดยใช้เกมและเพลงประกอบบทเรียน

๔.๔ นอกจากการวิจัยวิธีสอนหลักภาษาโดยการใช้เกมและเพลงแล้ว ควรจะมีการวิจัย เกี่ยวกับการสอนหลักภาษาโดยวิธีอื่น ๆ ให้กว้างขวางออกไป

ศูนย์วิจัยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย