

บทที่ 5

สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อออกแบบเกมประกอบการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 และเพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อเกมประกอบการเรียนการสอน โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 โรงเรียนชำนาญสามัคคีวิทยา อำเภอแกลง จังหวัดระยอง จำนวน 30 คน เวลาที่ใช้ในการทดลองกระทำในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 โดยใช้ระยะเวลาในการทดลอง 11 คาบๆ ละ 50 นาที เป็นเวลา 6 สัปดาห์ มีการดำเนินการสอนโดยใช้เกมประกอบการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยออกแบบมาดำเนินการสอนเอง หลังสอนเสร็จในแต่ละเนื้อหาสาระนักเรียนทำแบบฝึกหัดเพื่อหาประสิทธิภาพของเกมประกอบการเรียนการสอน หลังจากนั้นนักเรียนทำแบบสอบถามความคิดเห็นโดยนำผลการตอบแบบสอบถามคิดคะแนนเฉลี่ยตามเกณฑ์ของลิเคิร์ท หลังจากดำเนินการสอนจบเนื้อหาสาระทั้ง 5 เนื้อหาสาระในสาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นำผลที่ได้ไปวิเคราะห์ตามวิธีการทางสถิติ สถิติที่ใช้คือ ค่าเฉลี่ย และค่าร้อยละ

สรุปผลการวิจัย

1. ได้เกมประกอบการเรียนการสอน โดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ทั้งหมดจำนวน 4 เกม คือ เกมวิ่งแข่งกับเวลา, เกมหยอดคำใส่ตาราง เกมเหตุการณ์ไหนคือฉัน และ เกมเก็บแต้ม ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนการออกแบบเกมประกอบการเรียนการสอน โดยการศึกษาและกำหนดคุณสมบัติของเกมการสอนจากทฤษฎี แนวคิด และเทคนิคการออกแบบเกม กำหนดเนื้อหาสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ที่สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง เกมดังกล่าวนำไปใช้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการออกแบบการเรียนการสอนของ CIPPA MODEL ซึ่งผู้วิจัยยึดเป็นแนวการออกแบบ ลักษณะของเกมประกอบการสอนจัดทำเป็นรูปเล่ม ประกอบไปด้วย คำนำ, ส่วนประกอบของเกมการสอน, คำชี้แจงเพิ่มเติมสำหรับครู, สิ่งที่ครูและนักเรียนจะต้องจัดเตรียมและจัดหาไว้ล่วงหน้า, วิธีการเล่นเกมประกอบการสอน, กติกาสำหรับการเล่นเกมประกอบการสอน, ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมประกอบการสอน

2. ผลการหาประสิทธิภาพของเกมประกอบการสอนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 คือมีประสิทธิภาพ 86.67/84.40

3. ผู้เรียนมีความคิดเห็นว่าเกมประกอบการเรียนการสอนทั้ง 4 เกม มีความเหมาะสมในระดับมาก

อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้พบว่าเกมประกอบการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 86.67/84.40 เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน เนื่องจากเหตุผลดังต่อไปนี้

1. เกมประกอบการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้ดำเนินการสร้างอย่างมีระบบโดยเริ่มตั้งแต่การศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับการออกแบบเกม การศึกษาหลักสูตร กำหนดผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง กำหนดเนื้อหาสาระ สร้างเกมประกอบการเรียนการสอนตามเนื้อหาสาระที่กำหนดไว้เป็นกรอบความคิด ได้เกมที่สร้างขึ้นทั้งหมดจำนวน 4 เกม จัดทำเป็นรูปเล่ม จากนั้นนำเกมดังกล่าวไปใช้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการออกแบบการเรียนการสอนของ CIPPA MODEL ซึ่งผู้วิจัยยึดเป็นแนวทางการออกแบบ แล้วนำเกมที่สร้างขึ้นเสนอคณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์และเสนอผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเกมประกอบการเรียนการสอน เนื้อหาสาระที่ใช้ประกอบการเล่นเกม แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ เมื่อผ่านการแก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิแล้ว เกมประกอบการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นยังผ่านการทดลองใช้กับผู้เรียนเป็นรายบุคคล จำนวน 3 คน และรายกลุ่มย่อยจำนวน 9 คน โดยคณะผู้เรียนที่มีผลการเรียนอ่อน ปานกลาง เก่ง เพื่อตรวจสอบภาษาที่ใช้ การปฏิบัติตามคู่มือการเล่น เกม วิธีการเล่นเกม การนำเสนอเกม กติกาที่ใช้ นำมาแก้ไขข้อบกพร่องให้เกมประกอบการเรียนการสอนมีความสมบูรณ์ก่อนนำไปใช้จริงกับผู้เรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

จะเห็นได้ว่าการดำเนินการออกแบบเกมอย่างเป็นระบบเป็นขั้นตอนผ่านการวิเคราะห์ผู้เรียน วิเคราะห์เนื้อหา ผ่านการตรวจสอบแก้ไขปรับปรุงจากผู้ทรงคุณวุฒิและจากผู้เรียน ทำให้เกมประกอบการเรียนการสอนทั้ง 4 เกมมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้

2. เกมประกอบการเรียนการสอนแต่ละเกมนั้นจะยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนจะเป็นผู้ปฏิบัติกิจกรรมการเล่นเกมประกอบการเรียนการสอนด้วยตนเอง มีอิสระในการศึกษาเนื้อหาสาระ การตั้งคำถาม ทำให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2524, หน้า 39) ที่ว่าการจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญเป็นการเรียนรู้ที่มุ่ง

ประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน สนองความแตกต่างระหว่างบุคคล ผู้เรียนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง ซึ่งสอดคล้องกับปรัชญาการศึกษาของ จอห์น ดิวอี้ (Dewey, 1916, pp. 163-168 อ้างถึงใน พัฒนา ชัชพงศ์, 2540) ที่ว่า “การเรียนรู้โดยการกระทำ” (Learning by Doing) ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้จากการลงมือกระทำด้วยตนเองได้มีการพัฒนาการในด้านต่างๆ โดยเฉพาะด้านความคิดสร้างสรรค์ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้เกมประกอบการเรียนการสอนที่สร้างขึ้น โดยสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของผู้เรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และยังเป็นเครื่องมือในการประเมินความก้าวหน้าของผู้เรียน ซึ่งตรงกับผลการวิจัยของอัญชลี สุคนธา (2526) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหลักภาษาไทยโดยใช้เกมประกอบการเรียนการสอนกับการสอนแบบธรรมดา พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยวิธีใช้ เกมประกอบการเรียนการสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยวิธี สอนแบบธรรมดาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และยังสอดคล้องกับอัจฉรา ชิวพันธ์ (2526, หน้า, 3) ที่ได้กล่าวถึงประโยชน์การนำเอาเกมต่างๆ ไปใช้ในการเรียนการสอนว่า ช่วยให้เด็กเกิดพัฒนาการด้านความคิด ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน ช่วยให้เด็กได้แสดงความสามารถของแต่ละบุคคล นอกจากนี้การใช้เกมประกอบการเรียนการสอนยังเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ ผู้เรียนค้นพบความรู้และข้อเท็จจริงต่าง ๆ ด้วยตัวเอง รู้จักพิจารณาข้อมูลในการเรียนเนื้อหาสาระ ประวัติศาสตร์ ซึ่งการเรียนเนื้อหาประวัติศาสตร์จำเป็นต้องเน้นความรู้ ความเข้าใจ ให้สามารถนำ ความรู้ความเข้าใจนั้นไปใช้ได้ตามที่กาย (Gagne, 1974, pp. 71-72) ได้ให้ความเห็นว่า การจำนั้น เป็นผลที่ได้จากการเรียนรู้ และกระบวนการเรียนรู้นั้นเก็บไว้ในส่วนของความจำ และสามารถนำ สิ่งที่เรียนแล้วนั้นมาใช้ในลักษณะของการกระทำที่สังเกตได้ วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบการเรียน การสอนช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในสิ่งที่เรียนรู้เพราะผู้เรียนต้องค้นพบความรู้และข้อเท็จจริง ต่าง ๆ ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง

3. เกมประกอบการเรียนการสอนแต่ละเกมนั้น มีความแตกต่างกันในด้านวิธีการนำ เสนอเกม ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ไม่เบื่อหน่ายต่อการ เรียน ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดในขณะเรียน ซึ่งสอดคล้องกับวารินทร์ รัตมีพรหม (2531, หน้า 183) ที่ว่าเกมประกอบการเรียนการสอนช่วยให้เกิดความสนุกสนานร่าเริง ประทับใจ และผ่อนคลายความเครียดในการเรียนลง และยังสอดคล้องกับจริทร์ ธานีรัตน์ และคณะ (2524, หน้า 2) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมไว้ว่าเกมช่วยทำให้สนุกสนานเพลิดเพลิน ส่งเสริมสุขภาพจิตไม่ให้ เกิดความเคร่งเครียดและช่วยให้สมองปลอดโปร่งจิตใจมั่นคง

4. จากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อเกมประกอบการเรียนการสอนพบว่า ผู้เรียนมีความคิดเห็นในระดับมากหรือดี ผู้เรียนมีความพึงพอใจในเกมประกอบการเรียนการสอน ทั้ง 4 เกม เพราะรูปแบบของเกมเหมาะสมและสอดคล้องกับเนื้อหา กติกาที่ใช้ในการเล่นเกมนัดเจน เข้าใจง่าย ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเล่นเกมน ทำให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ส่งเสริมให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เกิดความสนุกสนานในการเรียน ซึ่งสอดคล้องกับวิมล ร่วมสุข (2522) ได้กล่าวถึงวิธีการสอนด้วยเกม ไว้ว่า การสอนด้วยเกมเป็นวิธีสอนที่นำเอาเกมการสอนต่าง ๆ มาใช้ประกอบการสอนให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจและสนุกสนานไปกับบทเรียน

ข้อสังเกตเกี่ยวกับงานวิจัย

จากการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้วิจัยได้พบข้อสังเกต ซึ่งพอสรุปได้ดังนี้

1. จากเกมวิ่งแข่งกับเวลา พบว่า ผู้เรียนทุกกลุ่มมีความกระตือรือร้น ตั้งใจศึกษาเนื้อหาสาระ รู้จักแบ่งงานกันภายในกลุ่ม สามารถตั้งคำถามที่ใช้ในการเล่นเกมนได้ครอบคลุมผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ผู้เรียนเข้าใจวิธีการเล่นเกม กติกาที่ใช้ในการเล่นเกมน ทำให้เกิดความสนุกสนาน ไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียนและสามารถสรุปเนื้อหาสาระและใจความสำคัญได้ดี
2. จากเกมหยอดคำใส่ตาราง พบว่าผู้เรียนทุกคนมีความกระตือรือร้น ตั้งใจศึกษาเนื้อหาสาระเหมือนเกมวิ่งแข่งกับเวลา เกมนี้เป็นเกมที่ผู้เรียนทุกคนต้องศึกษาเนื้อหาสาระด้วยตัวเองไม่ได้มีการแบ่งกลุ่มและคำถามที่ใช้ในการเล่นเกมนต้องมีคำตอบสั้นๆที่ได้ใจความ ทำให้นักเรียนบางคนเกิดความสับสนในการตอบคำถาม แต่ในขณะที่เล่นเกมผู้เรียนจะตั้งใจฟังคำถามและคำตอบมาก เพราะจะได้รู้ว่าคำตอบของครูจะตรงกับคำตอบที่ตัวเองเลือกไว้หรือไม่ เพราะเหตุนี้จึงทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและตื่นตันทลอดเวลาและยังสามารถสรุปเนื้อหาสาระและใจความสำคัญได้ดี
3. จากเกมเหตุการณ์ไหนคือฉัน พบว่าผู้เรียนทุกคนสามารถเข้าใจเนื้อหาสาระทั้ง 2 เรื่องคือ เรื่องเหตุการณ์สำคัญที่มีผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ ของมนุษยชาติในภูมิภาคต่าง ๆ ของโลก และเรื่องเหตุการณ์ที่เป็นความขัดแย้งของมนุษยชาติในโลกได้ดี ผู้เรียนทุกคนได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันในขณะที่ศึกษาเนื้อหาสาระและตั้งคำถามที่ใช้ในการเล่นเกมน รู้จักแบ่งงานกันทำภายในกลุ่ม รู้จักรักษาเวลาในการศึกษาเนื้อหาสาระและการตั้งคำถาม นอกจากนั้นผู้เรียนยังเข้าใจวิธีการเล่นเกมและกติกาที่ใช้ในการเล่นเกมนดีจึงทำให้เกิดความสนุกสนานและกระตือรือร้นในการเรียนเข้าใจเนื้อหาสาระได้ดี
4. จากเกมเก็บแต้ม พบว่าผู้เรียนทุกกลุ่มรักษาเวลาเล่นเกมได้ดีมาก กล่าวแสดงออก กล่าวตอบคำถาม ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการคิดร่วมกัน สมาชิกทุกคนในกลุ่มรู้สึกว่าคุณมีความ

สำคัญต่อกลุ่มร่วมกัน สังเกตได้จากการแบ่งเนื้อหาสาระกันตั้งคำถามและแสดงความคิดเห็นร่วมกัน ผู้เรียนรู้จับบทบาทหน้าที่ของคนทำให้เกิดความภาคภูมิใจในการทำงาน มีความตั้งใจเรียน สามารถสรุปเนื้อหาสาระและใจความสำคัญของเรื่องที่เรียนได้เป็นอย่างดี

5. จากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อเกมประกอบการเรียนการสอนพบว่า ผู้เรียนมีความคิดเห็นว่ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนยังไม่เหมาะสม ควรมีการเพิ่มเวลาในการเล่น เกม การส่งเสริมให้นักเรียนนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันและการส่งเสริมให้นักเรียนนำประสบการณ์ที่ได้รับจากการเล่นเกมไปใช้ในชีวิตจริงยังมีน้อย

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนและการวิจัยครั้งต่อไปดังนี้

1. ข้อเสนอแนะด้านการเรียนการสอน

1.1 การสอนโดยใช้เกมประกอบการเรียนการสอนครูจะต้องเตรียมตัวให้พร้อมโดยศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับวิธีการนำเสนอเกมแต่ละเกมให้เข้าใจอย่างชัดเจน จัดเตรียมสื่อ อุปกรณ์การเล่นเกมนให้พร้อมก่อนทำการสอนจริง

1.2 ในขณะที่ดำเนินการสอนครูต้องอธิบายหรือชี้แนะวิธีการเล่นเกม กติกาที่ใช้ในการเล่นเกมนให้ชัดเจน เพื่อให้ให้นักเรียนเข้าใจตรงกันจึงจะทำให้การเรียนการสอนที่ใช้เกมประกอบบรรลุเป้าหมายและมีประสิทธิภาพ

1.3 ในขณะที่ดำเนินการทดลองใช้เกมประกอบการเรียนการสอนครูผู้สอนสามารถยืดหยุ่นเวลาในการเล่นเกมนได้ตามความเหมาะสม

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาค้นคว้าครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการวิจัยการสร้างเกมประกอบการเรียนการสอนในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมว่าครูผู้สอนเน้นการใช้เกมการสอนใดบ้าง เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการออกแบบเกมประกอบการเรียนการสอน

2.2 ควรนำแนวทางการวิจัยครั้งนี้ไปใช้กับเนื้อหาวิชาในกลุ่มสาระอื่นๆ ที่เห็นว่าเหมาะสม เพื่อจะได้เป็นการส่งเสริมและหาแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2.3 ควรทำการศึกษาวิจัยในเชิงเปรียบเทียบโดยนำเกมประกอบการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นไปเปรียบเทียบกับวิธีการสอนแบบอื่นๆ เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน