

บทที่ 4 ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัยในจังหวัดจันทบุรี ผู้วิจัยมีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย 4 ขั้นตอน ดังนี้
ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และขั้นตอนที่ 4 การประเมินชุดกิจกรรมการเรียนรู้ จากนั้นนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ และนำเสนอข้อมูล โดยนำเสนอข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัยในจังหวัดจันทบุรีให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัยในจังหวัดจันทบุรีให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

จากการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัยในจังหวัดจันทบุรี ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มี 2 ขั้นตอน ได้แก่ การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1.1 การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัยในจังหวัดจันทบุรี ประกอบด้วย 5 ชุดกิจกรรม ได้แก่

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 นักจดจำ

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2 นักยับยั้ง

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3 นักคิด

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4 นักควบคุม

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 5 นักวางแผน

องค์ประกอบของแต่ละชุดกิจกรรมประกอบด้วย 1) ชื่อกิจกรรม 2) คำชี้แจง 3) จุดประสงค์การเรียนรู้ 4) กิจกรรมการเรียนรู้ และ 5) แบบทดสอบ/แบบประเมินความพึงพอใจ นำมาจัดกิจกรรมโดยใช้เกมเป็นฐาน ดังนี้ 1) ขั้นตอนการเลือกและนำเสนอเกม 2) ขั้นตอนการชี้แจงการเล่นและกติกาการเล่น 3) ขั้นตอนการเล่นเกม และ 4) การอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล

1.2 การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัยในจังหวัดจันทบุรีกับกลุ่มตัวอย่าง ได้ค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังแสดงในตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่าง

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย (\bar{X})	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ประสิทธิภาพ
กระบวนการ (E_1)	50	41.48	2.07	82.30
ผลลัพธ์ (E_2)	10	8.33	0.80	82.38

N = 21

จากตารางการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ผลคะแนนระหว่างเรียน (E_1) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 82.30 และผลคะแนนหลังเรียน (E_2) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 82.38 แสดงให้เห็นว่า การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัยมีประสิทธิภาพ 82.30/82.38 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

2.1 เปรียบเทียบพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ จากแบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหาร (MU.EF101) ของสถาบันชีววิทยาศาสตร์โมเลกุล มหาวิทยาลัยมหิดล ดังแสดงในตาราง 4.2

ตารางที่ 4.2 เปรียบเทียบพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

รายการประเมิน	ผลการเปรียบเทียบพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหาร									
	ก่อนใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้					หลังใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้				
	ดีมาก	ดี	ปานกลาง	ควรพัฒนา	ควรปรับปรุง	ดีมาก	ดี	ปานกลาง	ควรพัฒนา	ควรปรับปรุง
ความจำขณะทำงาน	57.14	9.52	33.33	-	-	66.67	9.52	23.81	-	-
การหยุดการยุ่ง	66.67	19.05	14.29	-	-	76.19	23.81	-	-	-
เปลี่ยน/ยืดหยุ่นความคิด	66.67	4.77	28.57	-	-	66.67	19.05	19.05	-	-
การควบคุมอารมณ์	66.67	4.77	28.57	-	-	66.67	23.81	9.52	-	-
การวางแผนจัดการ	57.14	4.77	38.10	-	-	71.42	19.05	9.52	-	-

พัฒนาการด้าน การคิดเชิงบริหาร โดยรวม 5 ด้าน	61.90	4.77	33.33	-	-	66.67	33.33	-	-	-
---	-------	------	-------	---	---	-------	-------	---	---	---

N = 21

จากตารางเปรียบเทียบพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า พัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สูงกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารโดยภาพรวม 5 ด้าน หลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ คิดเป็นร้อยละ 66.67 และก่อนการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ มีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 61.90 และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า หลังจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในด้านการหยุดการยั้ง การวางแผนจัดการ ด้านเปลี่ยน / ยืดหยุ่นความคิด ด้านการควบคุมอารมณ์ และด้านความจำขณะทำงาน มีการพัฒนาที่สูงขึ้นในทุกด้าน ตามลำดับ

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้

จากการศึกษาความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัยของโรงเรียนวัดดอนตาล ซึ่งมีรายละเอียดดังตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัยของโรงเรียนวัดดอนตาล

กิจกรรมการเรียนรู้	ผลการจัดลำดับความพึงพอใจของเด็กปฐมวัย
ชุดกิจกรรมที่ 1 “นักจดจำ”	
1) Chicken Cha Cha Cha	1
2) Alles Tomate	2
3) Halli Galli	3
4) ฟังดีทีนะ	4
ชุดกิจกรรมที่ 2 “นักยั้งยั้ง”	
1) Zingo	1
2) Shopping List	3
3) Detectives Looking Chart	2
4) บวกกันนะ	4
ชุดกิจกรรมที่ 3 “นักคิด”	
1) เส้นกับจุด	2

2) Space V.1	4
3) Space V.2	1
4) ลูกเต๋าเล่นนิทาน	3
ชุดกิจกรรมที่ 4 “นักควบคุม”	
1) Snake and Ladders	3
2) Simon Says	4
3) Hadbanz	2
4) Falling Monkeys Game	1
ชุดกิจกรรมที่ 5 “นักวางแผน”	
1) Fold-it	1
2) Jurassic Snack	4
3) Punakai	3
4) เมี้ยว เมี้ยว มา มา จะพาไปหาแม่	2

จากตารางการศึกษาผลการจัดลำดับความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อชุดกิจกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน พบว่า กิจกรรม/เกมที่มีความพึงพอใจเป็นลำดับที่ 1 ของแต่ละชุดกิจกรรม ได้แก่ Chicken Cha Cha, Zingo, Space V.1, Falling Monkeys Game และ Fold-it