

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัยในจังหวัดจันทบุรี มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัยในจังหวัดจันทบุรีให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่าง คือ เด็กปฐมวัยที่มีอายุระหว่าง 5-6 ปีที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 3 ได้จากการเลือกโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม สุ่มได้โรงเรียนวัดดอนตาล จำนวน 21 คน

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา เป็นการทดลองแบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลัง (The-one-group, pretest-posttest design) มีขั้นตอนการดำเนินการวิจัย 4 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และขั้นตอนที่ 4 การประเมินชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหาร (MU.EF101) ของสถาบันชีววิทยาศาสตร์โมเลกุล มหาวิทยาลัยมหิดล 2) แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้

สรุปผล

การวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัยในจังหวัดจันทบุรี ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัยในจังหวัดจันทบุรีให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 พบว่าผลคะแนนระหว่างเรียน (E_1) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 82.30 และผลคะแนนหลังเรียน (E_2) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 82.38 แสดงให้เห็นว่า การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัยในจังหวัดจันทบุรี มีประสิทธิภาพ 82.30/82.38

2. เปรียบเทียบพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า พัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารโดยภาพรวม 5 ด้าน หลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ คิดเป็นร้อยละ 66.67 และก่อนการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ มีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 61.90 และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า หลังจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีพัฒนาการ

ด้านการคิดเชิงบริหารในด้านการหยุดการยั้ง การวางแผนจัดการ ด้านเปลี่ยน / ยืดหยุ่นความคิด
ด้านการควบคุมอารมณ์ และด้านความจำขณะทำงาน มีการพัฒนาที่สูงขึ้นในทุกด้าน ตามลำดับ

3. ผลการจัดลำดับความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อชุดกิจกรรมการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้
โดยใช้เกมเป็นฐาน พบว่า กิจกรรม/เกมที่ได้รับความพึงพอใจเป็นลำดับที่ 1 ของแต่ละชุดกิจกรรม
ได้แก่ Chicken Cha Cha Cha, Zingo, Space V.1, Falling Monkeys Game และ Fold-it

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการคิด
เชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัยในจังหวัดจันทบุรี ผู้วิจัยสามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริม
การคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัยในจังหวัดจันทบุรีให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 พบว่า
ผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ 82.30/82.38 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์
80/80 ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าในการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีการศึกษาแนวคิดทฤษฎี
ในการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และในการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ได้จัดทำอย่างมีระบบและ
มีขั้นตอน ซึ่งจากการวิจัยได้มีการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย (1) ชื่อกิจกรรม
(2) คำชี้แจง (3) จุดประสงค์การเรียนรู้ (4) กิจกรรมการเรียนรู้ และ (5) แบบทดสอบและแบบ
ประเมินความพึงพอใจ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของทิตานา แคมมณี (2543 : 10-12) และชัยยงค์
พรหมวงศ์ (2551 : 10-11) ที่ได้กำหนดองค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ดังนี้ 1) ชื่อกิจกรรม
2) คำชี้แจง 3) จุดมุ่งหมาย 4) ความคิดรวบยอด 5) สื่อ 6) เวลา ที่ใช้ และ 7) ขั้นตอนในการดำเนิน
กิจกรรม นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของกาญจนา บุญประคม และจิระพร ชะโน (2562 :
66-67) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาชุดกิจกรรมการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงบริหาร
ด้านการกำกับตนเองของเด็กปฐมวัยที่มีภาวะเสี่ยงสมาธิสั้น ซึ่งผลการศึกษาประสิทธิภาพชุดกิจกรรม
การจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงบริหารด้านการกำกับตนเอง ของเด็กที่มีภาวะเสี่ยง
สมาธิสั้น พบว่า คะแนนระหว่างจัดประสบการณ์มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 228.25 จากคะแนนเต็ม 300
คะแนน คิดเป็นร้อยละ 76.08 และหลังการจัดประสบการณ์มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 11.65 จากคะแนน
เต็ม 15 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 77.67 ดังนั้น การจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงบริหาร
ด้านการกำกับตนเองของเด็กปฐมวัยที่มีภาวะเสี่ยงสมาธิสั้น จึงมีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ
76.08/77.67 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 75/75 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะความสมบูรณ์ของชุดกิจกรรม
การเรียนรู้ที่สร้างขึ้นผ่านขั้นตอนการสร้างอย่างมีระบบและผ่านการหาประสิทธิภาพ จึงทำให้เกิด
ความน่าสนใจ ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการสร้างองค์ความรู้ต่าง ๆ อยากรู้ อยากเห็นในการลงมือ
ปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2545 : 494) ที่กล่าวถึง
การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้นั่นใจว่า เนื้อหาสาระในชุดกิจกรรมการเรียนรู้
นั้นถูกต้องเหมาะสม มีคุณภาพมีคุณค่าจะสามารถช่วยให้บรรลุเป้าหมายของการเรียนการสอนสามารถ
นำข้อมูลที่ได้มาพัฒนาปรับปรุงแก้ไขให้ชุดกิจกรรมนั้นเกิดประโยชน์สูงสุด

2. ผลการเปรียบเทียบพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการใช้
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า พัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่า

ก่อนการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารโดยภาพรวม 5 ด้าน หลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ คิดเป็นร้อยละ 66.67 และก่อนการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ มีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 61.90 และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า หลังจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในด้านการหยุดการยั้ง การวางแผนจัดการ ด้านเปลี่ยน / ยืดหยุ่นความคิด ด้านการควบคุมอารมณ์ และด้านความจำขณะทำงาน มีการพัฒนาที่สูงขึ้นในทุกด้าน ตามลำดับ ทั้งนี้ เพราะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานนั้น เป็นกระบวนการที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นตามเกมกติกา ลำดับเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ (ประหยัด จิระวรพงศ์, 2555) นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้จากการเล่น เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน และยังเป็นวิธีสอนที่ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงมากขณะสอน และผู้เรียนชอบ (ทิตนา เขมมณี, 2560 : 368-369) ซึ่งการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสอดคล้องกับธรรมชาติและการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของสุธาวัลย์ หาญจรสุสุข (2563 : 191) ที่ได้ทำการศึกษาการพัฒนาชุดเกมกระดานเพื่อส่งเสริมการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย ซึ่งการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบการคิดเชิงบริหารระหว่างนักเรียนกลุ่มที่ฝึกด้วยเกมกระดานและนักเรียนกลุ่มที่ปฏิบัติกิจวัตรประจำวันตามปกติ ซึ่งผลการวิจัยพบว่า พบว่า 1) นักเรียนในกลุ่มทดลองมีคะแนนสูงกว่านักเรียนในกลุ่มควบคุมในด้านการยืดหยุ่นทางความคิด อย่างมีนัยสำคัญ ทั้งการทดสอบด้วยการปฏิบัติและการใช้แบบประเมิน MU.EF 101 และการใช้แบบประเมิน MU.EF 101 พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลอง มีคะแนนด้านการยับยั้ง/การหยุด การวางแผนจัดการและการคิดเชิงบริหารโดยภาพรวมสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญ แต่ด้านความจำขณะทำงานและการควบคุมอารมณ์ของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญ ดังนั้นการใช้ชุดเกมกระดานที่พัฒนาขึ้นในการวิจัยนี้สามารถส่งเสริมการคิดเชิงบริหารบางด้านของนักเรียนปฐมวัย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อการนำผลการวิจัยไปใช้

ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพื่อการนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัยในจังหวัดจันทบุรี ดังต่อไปนี้

1. ครูสามารถนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นไปปรับใช้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัยได้
2. ครูควรศึกษาคู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัยให้เข้าใจก่อนการนำไปใช้ เตรียมสื่อ อุปกรณ์ให้พร้อม และทำความเข้าใจเกมหรือกิจกรรมทุกขั้นตอน

ข้อเสนอแนะเพื่อการทำวิจัยครั้งต่อไป

จากการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัยในจังหวัดจันทบุรี เป็นแนวทางในการพัฒนาเด็กปฐมวัย ดังนั้น ในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ควรเพิ่มเติมและศึกษาวิจัยในประเด็นต่อไป

1. ควรนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการคิดเชิงบริหารไปทดลองใช้กับผู้เรียนในระดับอื่น ๆ เพื่อให้ได้ข้อสรุปของการวิจัยในวงกว้าง

2. สามารถบูรณาการการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมเป็นฐานไปประยุกต์ใช้กับวิธีการสอนอื่น ๆ เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ให้มีความหลากหลายยิ่งขึ้น

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี