

บทที่ 5

สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การทำวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งศึกษาเรื่องการใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปิงเมือง เพื่อศึกษาผลการใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปิงเมือง วิชาภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน $E_1/E_2 = 80/80$ ซึ่งมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปิงเมือง อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ ที่เรียนวิชาภาษาไทย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 23 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วยเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด จำนวน 24 เกม เกมละ 1 ชั่วโมง รวม 24 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน จำนวน 30 คำและแบบทดสอบหลังเรียนแต่ละหน่วย หน่วยละ 10 คำ จากนั้นนำข้อมูลที่ได้อาวิเคราะห์โดยใช้โปรแกรม Excel เพื่อหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ ประสิทธิภาพของ เกมเสริมทักษะและผลสัมฤทธิ์ทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดของนักเรียน

สรุป

จากการวิจัยสามารถสรุปผลได้ดังนี้

1. ผลการหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมการใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปิงเมือง ใช้กับกลุ่มตัวอย่างชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปิงเมือง จำนวน 23 คน ที่กำลังศึกษาวิชาภาษาไทย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 ได้ค่า E_1/E_2 เท่ากับ 86.74 / 88.26 ได้ค่า E_1/E_2 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ (สูงกว่า 80/80) แสดงว่า นวัตกรรมการใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปิงเมือง มีประสิทธิภาพตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

2. ผลสัมฤทธิ์ค่าเฉลี่ยทางการเรียนของคะแนนแบบทดสอบประจำหน่วยการเรียนรู้สาระการเรียนรู้ภาษาไทยเรื่องทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดระหว่างเรียน โดยใช้การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 8 แบบทดสอบ มีค่าเฉลี่ยที่สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ (สูงกว่า 80) ทุกแบบทดสอบ

3. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดระหว่างก่อนและหลังเรียน โดยเพิ่มขึ้นจากคะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 58.12 คะแนน หลังเรียนมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 88.26 คะแนนผลต่างรวมเท่ากับ 208 คิดเป็นร้อยละ 30.14 ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนเทศบาล วัดศรีปิงเมือง จำนวน 23 คน พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

อภิปรายผล

จากการวิจัยดังกล่าวมีประเด็นที่ควรนำมาอภิปรายดังนี้

1. การสร้างนวัตกรรมการใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปิงเมือง มีประสิทธิภาพได้ค่า E_1/E_2 เท่ากับ 86.74 / 88.26 ได้ค่า E_1/E_2 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ (สูงกว่า 80/80) แสดงว่ามีประสิทธิผลช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้จริง อาจเนื่องมาจาก

1.1 ในการสร้างเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปิงเมือง ผู้ศึกษาได้ศึกษาขอบข่ายเนื้อหาของ การสร้างเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดจากหลักสูตร คู่มือครูภาษาไทย เอกสารที่เกี่ยวกับการสอนภาษาไทย เอกสารเกี่ยวกับการเล่นเกม ประโยชน์ของเกมทางการศึกษาและวิธีการเล่น เอกสารเกี่ยวกับทักษะการอ่านและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางจัดทำขอบข่ายเนื้อหาและวิธีจัดกิจกรรมการใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด ศึกษา วิเคราะห์ หลักการ จุดมุ่งหมาย และคุณภาพของผู้เรียนจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสาร หนังสือ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการเสริมเพื่อเป็นแนวทางในการจัดทำหน่วยการเรียนรู้ สร้างเกมประกอบไปด้วยสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด เป้าหมายการเรียนรู้ วิธีการวัดผลประเมิน ชิ้นกิจกรรม(เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด) และสื่อการเรียน การสอน ไปทดสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ใช้ในการศึกษาเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมแล้วนำมาปรับแก้ไขปรับปรุงและนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ

ความถูกต้องและความเหมาะสมเพื่อใช้สอนจริงกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา นำเกมเสริมทักษะการอ่านมาปรับปรุงแก้ไขเพื่อนำไปสอนใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด เป็นสื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนทั้งนี้ประกอบด้วยขั้นนำ ขั้นสอน ขั้นสรุป เพื่อศึกษาผลการใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปิงเมือง สามารถพัฒนาทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด

1.2 ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปิงเมือง การใช้เกมเสริมในการช่วยการอ่านคำที่มีตัวสะกดเป็นสิ่งที่สามารถดึงดูดและเร้าความสนใจเป็นอย่างดี การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญคือ ครู ควรต้องปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและวิธีการในการเรียนการสอนเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงคุณภาพการเรียนการสอน ในการใช้เกมเสริมเพื่อช่วยทักษะการอ่านให้ดีขึ้น อัจฉรา ชิวพันธ์ (2551, หน้า 3) ได้เสนอแนวคิดว่าการใช้สื่อประกอบการบรรยายของครูปรับเปลี่ยนเป็นสื่อบุคคลใหม่ของการใช้สื่อที่เป็นเครื่องมือของการเรียนรู้ ความสัมพันธ์ที่เป็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน ไปสู่ความเป็นกัลยาณมิตรซึ่งกันและกัน แนวคิดดังกล่าวจะประสบความสำเร็จได้บทบาทสำคัญคือครู มีการวางแผนงานในการจัดการเรียนการสอนอย่างรอบคอบและรัดกุม โดยมุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยคำนึงถึงวุฒิภาวะ ความแตกต่างระหว่างบุคคลให้ผู้เรียนได้ทดลอง ค้นคว้าด้วยวิธีการที่สนุกไม่น่าเบื่อด้วยกิจกรรมที่หลากหลายด้วยสื่อที่เร้าใจเริ่มจากง่ายไปหายาก ผู้เรียนได้สรุปความรู้ที่ได้มีการประเมินผลโดยเน้นพัฒนาการของผู้เรียนและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ประเมินตนเองจึงทำให้เกิดการพัฒนาทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดประสบความสำเร็จ

2. ผลสัมฤทธิ์ค่าเฉลี่ยของคะแนนแบบทดสอบประจำหน่วยการเรียนรู้สาระการเรียนรู้ภาษาไทยเรื่องทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดทางการเรียนระหว่างเรียน โดยใช้การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 8 แบบทดสอบ มีค่าเฉลี่ยที่สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ (สูงกว่า 80) ทุกแบบทดสอบและการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดทางการเรียนวิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปิงเมือง ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดทางการเรียนระหว่างก่อนและหลังเรียน โดยเพิ่มขึ้นจากคะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 58.12 คะแนน หลังเรียนมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 88.26 ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปิงเมือง จำนวน 23 คน พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนที่ได้รับการสอนโดย

การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านเรื่องคำที่มีตัวสะกด มีความสามารถในการอ่านคำที่มีตัวสะกดผ่านเกณฑ์และอยู่ในระดับดีมาก ด้วยสาเหตุที่สมควรนำมาอภิปรายดังต่อไปนี้

เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดทางการเรียนวิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เกมเสริมการอ่านสะกดคำที่ผู้ศึกษาได้จัดทำขึ้นจำนวน 24 เกมเสริมนั้นสามารถทำให้ผลสัมฤทธิ์ทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดทางการเรียนระหว่างก่อนและหลังเรียนเพิ่มขึ้นสอดคล้องกับงานวิจัยของวรรณ จันทรวงศ์ (2548) ที่ได้กล่าวถึงผลการศึกษาและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การใช้เกมบัตรคำเพื่อพัฒนาการเขียนมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์เมื่อผู้วิจัยทำการจัดกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้ด้วยเกมบัตรคำจะมีค่าสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ก่อนการเรียน เพราะผู้เรียนเกิดทักษะและความชำนาญ อันมีผลมาจากแรงจูงใจและความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรง สามารถสร้างและสรุปองค์ความรู้ด้วยตนเอง กิจกรรมกระบวนการเรียนรู้ที่ใช้สื่อการเรียนต่าง ๆ ที่ให้ผู้เรียนได้ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน ได้มีการแสดงออก ได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนๆ รวมทั้งได้คิดและปฏิบัติจริง ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ถาวรตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด รวมทั้งสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนด้วยบันลือ พฤกษ์วัน (2551, หน้า 91 – 92) กล่าวว่าการเล่นเกมนำการเรียนเกิดการเรียนรู้โดยไม่รู้ตัว การเล่นเกมน้อยมเกี่ยวข้องกับการใช้ภาษา ทำให้ในการแสดงออกการถ่ายโยงความรู้และประสบการณ์ตรงจากการเรียนรู้ อีกทั้งการเล่นเกมนเป็นกิจกรรมที่ฝึกเพื่อพัฒนาความพร้อมในการเรียน ตรวจสอบ แก้ไขปัญหาความพร้อมทางการเรียนดังเช่นการอ่าน นงคราญ ยาสมุทร (2549) ศึกษาผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้สาระภาษาไทย เรื่อง ทักษะการอ่าน โดยใช้กิจกรรมการเรียนป่นเล่นที่สร้างขึ้นเมื่อนำไปจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนนั้น โดยเฉลี่ยทุกแผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ 88.23/91.53 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนภายหลังที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนป่นเล่นมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 82.50 อีกทั้งความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียน โดยใช้กิจกรรมการเรียนป่นเล่นมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 82.13 ตามแนวคิดของทิสนา แจมมณี (2553, หน้า 365) ได้กล่าวว่าวิธีการสอน โดยใช้เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและทำหายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรงเป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง การที่ได้แสดงออกทั้งทักษะการฟัง การพูดรวมทั้งสาระอื่น ๆ ที่สอดคล้องกับงานวิจัยของเพ็ญพรเสระทอง (2550) ได้ศึกษาการใช้เกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ผลการศึกษาพบว่า หลังการใช้เกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ การบวก การลบของนักเรียนที่มี



ความบกพร่องทางการเรียนรู้มีคะแนนสูงขึ้นร้อยละ 72.72 และพฤติกรรมของนักเรียนที่แสดงออกในขณะที่เรียน โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ได้แก่ ให้ความร่วมมือและสามารถทำกิจกรรมได้อย่างมีความสุขและสนุกสนาน ยอมรับในกติกาการเล่น สามารถตอบคำถามได้ตรงประเด็นและซักถามเมื่อมีข้อสงสัย ความต้องการธรรมชาติที่อยู่ในตัวของเด็ก งานวิจัยของ Harris (1966) ได้ผลการศึกษาพบว่าความสามารถและสภาพสังคมที่นิวยอร์กโดยสังเกตความสามารถในการอ่านของเด็ก 2กลุ่ม คือ กลุ่มห้องเรียนและกลุ่มที่บ้าน พบว่ามี 6 องค์ประกอบซึ่งจะเป็นสิ่งที่จะช่วยวัดความสามารถในการอ่านของเด็กคือ I.Q ความสามารถในการได้ยิน การเห็นและประสาทสัมผัสต่าง ๆ ความพร้อมในการอ่าน ความอิสระในการเรียน สิ่งช่วยในการอ่าน โอกาสในการอ่าน ฉะนั้นวิธีการที่อัจฉรา ชิวพันธ์ (2551, หน้า 4) ได้กล่าวว่าการนำเกมมาใช้ประกอบการเรียนวิชาภาษาไทยเป็นสิ่งจำเป็นที่ช่วยเร้าใจให้เกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น เป็นแรงจูงใจให้เห็นคุณค่าเกิดความเข้าใจในบทเรียนและช่วยฝึกทักษะให้ดียิ่งขึ้น

จากผลของการวิจัยในครั้งนี้พอสรุปได้ว่า การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านเรื่องคำที่มีตัวสะกดทางการเรียนวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพวิธีหนึ่งเพราะการใช้เกมเสริมเป็นวิธีการเรียนรู้ที่ช่วยลดความวิตกกังวลในการเรียน ช่วยให้เด็กมีความกระตือรือร้นในการเรียน เอาใจใส่ต่อการเรียน ตั้งใจเรียน เรียนด้วยความสนุกสนาน มีเจตคติที่ดีต่อการเรียน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์สาระวิชาภาษาไทยในด้านทักษะการอ่านสูงขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะการเรียนการสอน

1.1 การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดที่ใช้ประกอบการเรียนการสอนควรคำนึงถึงระดับความสามารถของผู้เรียน สภาพห้องเรียนและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกันทุกคน

1.2 การนำเกมไปใช้ในการเรียนการสอนสามารถนำไปใช้ในขั้นตอนของการนำเข้าสู่บทเรียน ระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้หรือแทรกไปในการเรียนการสอนบางขั้นตอนทั้งนั้นขึ้นอยู่กับการออกแบบการจัดการเรียนรู้ของผู้สอนต้องคำนึงถึงทำให้ผู้เรียนได้ผลตามจุดประสงค์ของเรื่องที่เรียนหรือเป็นไปตามจุดประสงค์ของแผนการจัดการเรียนรู้

1.3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการนำเกมไปใช้ในการสอนควรจัดกิจกรรมที่มีการเล่นทั้งรายบุคคลและเป็นกลุ่มเพื่อให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้คิดค้นด้วยตนเองทำให้

ส่งผลต่อการพัฒนาผู้เรียนทั้งร่างกาย สติปัญญา สังคมและอารมณ์ วิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

2.1 เกม เป็นวิธีการเรียนการสอนวิธีการที่ดีและมีประสิทธิภาพวิธีการหนึ่งควรนำไปใช้ในการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาอื่น ๆ นอกเหนือสาระวิชาภาษาไทย

2.2 ครูผู้สอนและผู้สนใจในการวิจัยควรศึกษาเรื่องตัวแปรอื่น ๆ ที่มีอิทธิพลในการเรียนของนักเรียน เช่น ความคิดสร้างสรรค์ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ ที่ได้จากการเล่นเกมด้วย