

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาเรื่องการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยมีวัตถุประสงค์ของการศึกษาดังนี้

1. เพื่อสร้างและใช้เกมประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียนคำยากสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์การเขียนคำยาก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนบ้านเหล่าท่า อำเภอลี้ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 2 จำนวน 14 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ประกอบไปด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียนคำยากโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 10 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวมเวลา 10 ชั่วโมง
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเขียนคำยาก จำนวน 30 ข้อ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้ศึกษาได้ทำการรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองโดยดำเนินการดังนี้

1. ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำยากโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 10 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวมเวลาเรียน 10 ชั่วโมง
2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเขียนคำยากหลังเรียนจำนวน 30 ข้อ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ศึกษาได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

นำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเขียนคำยากมาคำนวณหาค่าร้อยละแล้วนำมาเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 60 .00 ทำการนำเสนอข้อมูลโดยใช้ตารางประกอบคำบรรยาย

สรุปผลการศึกษา

ผลการศึกษาพบว่า

1. ได้แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียนคำยากโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 10 แผน รวมเวลา 10 ชั่วโมง ซึ่งเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมในการพัฒนาทักษะการเขียนคำยากของนักเรียน
2. ผลสัมฤทธิ์การเขียนคำยากของนักเรียนหลังจากเรียน โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียนคำยากโดยใช้เกมมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 88.80 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ร้อยละ 60.00

อภิปรายผล

จากการศึกษาการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากเหตุผลดังต่อไปนี้

1. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ศึกษาหลักสูตรและการทำการวิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ มีขั้นตอนการสร้างแผนอย่างเป็นระบบ เพื่อให้กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมประกอบสามารถพัฒนาทักษะการเขียนคำยากของนักเรียน โดยผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าแบบอิสระ และจากผู้เชี่ยวชาญว่าสามารถพัฒนาทักษะการเขียนคำยากได้ และเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
2. เกมที่นำมาใช้ประกอบในแผนการจัดการเรียนรู้ได้นำมาใช้ในชั้นการเรียนรู้ซึ่งแต่ละเกมได้ดัดแปลงมาจากเกมทั่วไป และเกมการละเล่นเด็กไทย มีความเหมาะสมกับผู้เรียน และสอดคล้องกับเนื้อหา มีการกำหนดกติกา และวิธีการเล่นที่ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้ทั้งในลักษณะเป็นรายบุคคล เป็นคู่ และเป็นทีม ตลอดจนเป็นเกมที่นักเรียนเลือกเองจึงทำให้นักเรียนมีความสนใจ และมีความกระตือรือร้นอยากเล่นเกม และพบว่าเกมที่นักเรียนเลือกส่วนใหญ่นั้นจะเป็นเกมการเล่นทั่วไป ลักษณะของเกมทีเล่นลำดับที่ 1 คือ เล่นเป็นทีม ลำดับที่ 2 เล่นเป็นรายบุคคล และลำดับที่ 3 เล่นเป็นคู่ ซึ่งการเล่นเป็นทีมจะทำให้นักเรียนเกิดการช่วยเหลือกัน ระหว่างเด็กเก่ง ปานกลาง และเด็กอ่อน ทำให้เด็กเกิดความสามัคคีกันมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้การใช้เกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ยังทำให้นักเรียนมีพัฒนาการทางพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ดีมีความสนใจ สนุกสนาน และเข้าใจในบทเรียนได้ดีจนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ อัจฉรา ชิวพันธ์ (2530, หน้า 3) ได้กล่าวไว้ถึงประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอน คือเกมช่วยทำให้เกิดการพัฒนาทางด้านความคิด ช่วยส่งเสริมและฝึกทักษะทางด้านภาษา เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกถึงความสามารถ ให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและผ่อนคลายความตึงเครียด จูงใจและเร้าความสนใจผู้เรียน ส่งเสริมความสามัคคีเอื้อเฟื้อ เผื่อแผ่ ฝึกความรับผิดชอบและการปฏิบัติตามกฎระเบียบ ทำให้ครูเห็นพฤติกรรมผู้เรียนได้ชัดเจนขึ้น เป็นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียนสรุปบทเรียน

3. ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเมื่อนักเรียนได้ปฏิบัติเอง และฝึกย้ำเขียนคำในการเล่นเกมจะทำให้ นักเรียนจดจำเนื้อหาที่เรียน และมีทักษะในการเขียนคำได้ดีขึ้นจนสามารถทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เสงี่ยมเวียงคำ (2550) ได้ศึกษาผลการใช้เกมในการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะการเขียนสะกดคำยากโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80.30 และอมรรัตน์ อุ่นเรือน (2545) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีมกับนักเรียนที่เรียนแบบปกติและเปรียบเทียบคะแนนการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนกลุ่มเก่ง ปานกลาง อ่อน โดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีมผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียน โดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำภาษาไทยสูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบปกติมีนัยสำคัญที่ .05 นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ อมรลักษณ์ นามโยธา (2543) ได้ศึกษาความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย และความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียน โดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีมผลการวิจัยปรากฏว่านักเรียนที่เรียน โดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีม มีผลสัมฤทธิ์ทางความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยสูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญระดับ .01

ดังนั้นเมื่อใช้แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียนคำยากโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 14 คน คะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเขียนคำยากของนักเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ร้อยละ 60.00 โดยมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 88.80 และจากการศึกษาพบว่า มีนักเรียนจำนวน 1 คนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากนักเรียนเรียนรู้ช้า อ่านเขียนไม่คล่อง และมีโรคประจำตัวทำให้ขาดเรียนบ่อยจึงส่งผลให้คะแนนไม่ผ่านเกณฑ์ แต่จากการสังเกตพฤติกรรมนักเรียน พบว่านักเรียนมีความสนใจ สนุกสนานและให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อครู และเพื่อน นอกจากนี้ในการสังเกตการมีส่วนร่วมในการปฏิบัติ

กิจกรรมนักเรียนภายในห้องเรียนพบว่า นักเรียนส่วนมากมีพฤติกรรมการเรียนรู้อยู่ในเกณฑ์ ระดับดี นักเรียนมีความสนใจ กระตือรือร้น มีความพยายามทำงานที่มอบหมายได้สำเร็จ มีความเป็นผู้นำ และผู้ตามที่ดีในการทำกิจกรรม

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

1. ในการเล่นเกมของแต่ละกลุ่มควรขีดหุ่นเวลาในการเล่นสำหรับนักเรียนบางกลุ่มเพื่อให้เล่นเกมได้สำเร็จและเกิดความภาคภูมิใจในผลงาน
2. ควรให้นักเรียนเล่นเกมนอกเวลาเรียนโดยให้เล่นเองเพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้และย้ำเน้นความคงทนในการเขียนคำยาก

ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

ควรมีการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาความบกพร่องทักษะด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนของนักเรียนในวิชาอื่น ๆ และในระดับชั้นอื่นๆ

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright© by Chiang Mai University

All rights reserved