



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การเสนอผลการวิจัย เรื่องการเปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำ
ของเด็กอนุบาลที่ได้รับการฝึกด้วย เกมการศึกษา กับแบบฝึก ครบคลุม เนื้อหาสาระที่สำคัญดังนี้
วัตถุประสงค์การวิจัย

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ทั่วไป เพื่อศึกษาผลการใช้กิจกรรมการฝึกที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทาง
การเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำของนักเรียนอนุบาล สำหรับวัตถุประสงค์เฉพาะ
คือ

1. เพื่อเปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำ ระหว่างนักเรียนกลุ่มที่
ฝึกด้วย เกมการศึกษา กับนักเรียนกลุ่มที่ฝึกด้วยแบบฝึก ดังนี้

1.1 เปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำก่อนการทดลอง
ระหว่างกลุ่มที่ฝึกด้วย เกมการศึกษา กับกลุ่มที่ฝึกด้วยแบบฝึก

1.2 เปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำหลังการทดลอง
ระหว่างกลุ่มที่ฝึกด้วย เกมการศึกษา กับกลุ่มที่ฝึกด้วยแบบฝึก

2. เพื่อเปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำ หลังการทดลองของ
นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการจำแนกด้วยสายตาอยู่ในระดับสูง ปานกลาง และต่ำ ระหว่างกลุ่ม
ที่ฝึกด้วย เกมการศึกษา กับกลุ่มที่ฝึกด้วยแบบฝึก ดังนี้

2.1 เปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำ หลังการทดลองของ
นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการจำแนกด้วยสายตาอยู่ในระดับสูง ระหว่างกลุ่มที่ฝึกด้วย เกมการศึกษา
กับกลุ่มที่ฝึกด้วยแบบฝึก

2.2 เปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำ หลังการทดลองของ
นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการจำแนกด้วยสายตาอยู่ในระดับปานกลาง ระหว่างกลุ่มที่ฝึกด้วย เกม
การศึกษา กับกลุ่มที่ฝึกด้วยแบบฝึก

2.3 เปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำ หลังการทดลองของนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการจำแนกด้วยสายตาอยู่ในระดับต่ำ ระหว่างกลุ่มที่ฝึกด้วยเกมการศึกษา กับกลุ่มที่ฝึกด้วยแบบฝึก

3. เพื่อเปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำ หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มที่ฝึกด้วยเกมการศึกษาระหว่างนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการจำแนกด้วยสายตาอยู่ในระดับสูง ปานกลาง และต่ำ

4. เพื่อเปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำ หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มที่ฝึกด้วยแบบฝึก ระหว่างนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการจำแนกด้วยสายตาอยู่ในระดับสูง ปานกลาง และต่ำ

5. เพื่อศึกษาพัฒนาการด้านความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำ ของนักเรียนกลุ่มที่ฝึกด้วยเกมการศึกษาและกลุ่มที่ฝึกด้วยแบบฝึก

สมมติฐานของการวิจัย

1. ก่อนการทดลองคะแนนความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำระหว่างนักเรียนกลุ่มที่ฝึกด้วยเกมการศึกษากับกลุ่มที่ฝึกด้วยแบบฝึกไม่แตกต่างกัน

2. หลังการทดลอง นักเรียนกลุ่มที่ฝึกด้วยเกมการศึกษามีคะแนนความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำสูงกว่ากลุ่มที่ฝึกด้วยแบบฝึก

3. หลังการทดลอง นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการจำแนกด้วยสายตาสสูง ปานกลาง และต่ำ ในกลุ่มที่ฝึกด้วยเกมการศึกษา มีคะแนนความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำ สูงกว่ากลุ่มที่ฝึกด้วยแบบฝึก

4. หลังการทดลอง นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการจำแนกด้วยสายตาอยู่ในระดับสูง ปานกลาง และต่ำ ในกลุ่มที่ฝึกด้วยเกมการศึกษา มีคะแนนความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำ แตกต่างกัน

5. หลังการทดลอง นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการจำแนกด้วยสายตาอยู่ในระดับสูง ปานกลาง และต่ำ ในกลุ่มที่ฝึกด้วยแบบฝึก มีคะแนนความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำ แตกต่างกัน

6. นักเรียนกลุ่มที่ฝึกด้วยเกมการศึกษา มีคะแนนความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำ หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง

7. นักเรียนกลุ่มที่ฝึกด้วยแบบฝึก มีคะแนนความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำ หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง

กลุ่มตัวอย่าง

ตัวอย่างประชากรในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ปีการศึกษา 2531 ของโรงเรียนอนุบาลพิบูลเวศม์ สังกัดสำนักงานการประถมศึกษากรุงเทพมหานคร จำนวน 40 คน แบ่งเป็นกลุ่มที่ฝึกด้วยเกมการศึกษา 20 คน และกลุ่มที่ฝึกด้วยแบบฝึก 20 คน แต่ละกลุ่มประกอบด้วยนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการจำแนกด้วยสายตาสอง 5 คน ปานกลาง 10 คน และต่ำ 5 คน ซึ่งได้จากการจับคู่คะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถทางการจำแนกด้วยสายตาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบทดสอบวัดความสามารถในการจำแนกด้วยสายตา ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิด 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ แบบทดสอบฉบับนี้มีค่าความเที่ยง .34 และมีคุณสมบัติตามหลักเกณฑ์คือ มีความยาก-ง่ายระหว่าง 0.20 - 0.80 มีอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไปทุกข้อ

2. แผนการจัดประสบการณ์เพื่อเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำ จำนวน 12 แผน ประกอบด้วย 3 หน่วยการสอน หน่วยการสอนละ 4 แผน คือ หน่วยการสอนเรื่อง "กลางวัน-กลางคืน" มีแผนการจัดประสบการณ์ของคำว่า "ดวงอาทิตย์" "ดวงจันทร์" "ดวงดาว" และ "หลอดไฟ" หน่วยการสอนเรื่อง "วันครู-วันเด็ก" มีแผนการจัดประสบการณ์ของคำว่า "ครู" "นักเรียน" "ดอกไม้" และ "ไหว้" หน่วยการสอนเรื่อง "บุคคลที่ควรรู้จัก" มีแผนการจัดประสบการณ์ของคำว่า "ตำรวจ" "ทหาร" "ชาวนา" และ "หมอ" รวมคำจากแผนการจัดประสบการณ์ทั้งหมด 12 คำ

3. เกมการศึกษาและแบบฝึกที่ใช้ฝึกเพื่อเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำ นั้นจัดตามคำที่กำหนดในแต่ละหน่วยการสอนโดยแต่ละคำจะฝึกด้วย เกมการศึกษาและแบบฝึกอย่างละ 2 ชุด ซึ่งต่างรูปแบบกัน



4. แบบทดสอบความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำ ซึ่งเป็นแบบทดสอบประเภทปรนัยชนิด 3 ตัวเลือก จำนวน 12 ข้อ และชนิดโยงเส้นจับคู่ จำนวน 12 ข้อ รวมทั้งสิ้น 24 ข้อ แบบทดสอบฉบับนี้มีค่าความเที่ยง .85

วิธีดำเนินการวิจัย

1. นำแบบทดสอบวัดความสามารถทางการจำแนกด้วยสายตาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไม่ทดสอบ เด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 120 คน ตรวจให้คะแนนแล้วจัดแบ่งคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการจำแนกด้วยสายตาออกเป็น 3 กลุ่ม คือ สูง ปานกลาง และต่ำ
2. จับคู่เด็กนักเรียนตามระดับผลสัมฤทธิ์ทางการจำแนกด้วยสายตาด้วยวิธี Match by pair โดยแบ่งเป็นกลุ่มที่ฝึกด้วยเกมการศึกษาและกลุ่มที่ฝึกด้วยแบบฝึก กลุ่มละ 20 คน ซึ่งแต่ละกลุ่มจะประกอบด้วยนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการจำแนกด้วยสายตาอยู่ในระดับสูง 5 คน ปานกลาง 10 คน และต่ำ 5 คน เลือกกลุ่มการฝึกด้วยวิธีจับสลาก ผู้วิจัยเป็นผู้สอนด้วยตนเองทั้งสองกลุ่ม
3. ให้นักเรียนทั้งสองกลุ่มทำแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำก่อนการทดลอง (Pre-test)
4. การทดลองสอน ผู้วิจัยสอนตามแผนการสอนทั้ง 12 แผน แล้วให้แต่ละกลุ่มฝึกตามเวลาที่กำหนด ทำการทดลองทั้งสิ้น 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 วัน วันจันทร์ถึงวันพฤหัสบดี วันละ 40 นาที โดยแบ่งเป็นกิจกรรมการเรียนการสอน 20 นาที และกิจกรรมการฝึก 20 นาที
5. หลังการทดลอง ให้นักเรียนทั้ง 2 กลุ่มทำแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำอีกครั้ง (Post-test)

การวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อทำการทดลองเสร็จสิ้นแล้ว ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์เพื่อศึกษาผลการใช้การฝึกด้วยเกมการศึกษาและฝึกด้วยแบบฝึก ที่มีต่อความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำของนักเรียน โดยวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำ ระหว่างกลุ่มที่ฝึกด้วยเกมการศึกษา กับกลุ่มที่ฝึกด้วยแบบฝึก ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง โดยการใช้ทดสอบค่าที (t-test)

2. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำ หลังการทดลองของนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการจำแนกด้วยสายตาอยู่ในระดับสูง ปานกลาง และต่ำ ระหว่างกลุ่มที่ฝึกด้วยเกมการศึกษา กับกลุ่มที่ฝึกด้วยแบบฝึก โดยใช้การทดสอบค่าที (t-test)

3. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำ หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มที่ฝึกด้วยเกมการศึกษา กลุ่มที่ฝึกด้วยแบบฝึก ระหว่างนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการจำแนกด้วยสายตาอยู่ในระดับสูง ปานกลาง และต่ำ ภายในกลุ่ม โดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way Analysis of Variance)

4. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำ ระหว่างก่อนและหลังการทดลองในกลุ่มเดียวกัน โดยการทดสอบค่าที (t-test) เพื่อศึกษาพัฒนาการด้านความสามารถในการอ่านโดยการจำรูปคำ ของนักเรียนทั้งสองกลุ่มทดลอง

สรุปผลการวิจัย

1. เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำของนักเรียนกลุ่มที่ฝึกด้วยเกมการศึกษา และกลุ่มที่ฝึกด้วยแบบฝึก ก่อนการทดลองพบว่า นักเรียนทั้งสองกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำไม่แตกต่างกันที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัย ข้อ 1 ที่ว่า ก่อนการทดลองค่าเฉลี่ยของคะแนนความพร้อมในการอ่าน โดยการจำรูปคำระหว่างนักเรียนกลุ่มที่ฝึกด้วยเกมการศึกษา กับกลุ่มที่ฝึกด้วยแบบฝึกไม่แตกต่างกัน

2. เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำของนักเรียนกลุ่มที่ฝึกด้วยเกมการศึกษา กับกลุ่มที่ฝึกด้วยแบบฝึก หลังการทดลองพบว่า นักเรียนกลุ่มที่ฝึกด้วยเกมการศึกษา มีค่าเฉลี่ยของคะแนนความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำสูงกว่ากลุ่มที่ฝึกด้วยแบบฝึก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อ 2 ที่ว่า หลังการทดลองนักเรียนกลุ่มที่ฝึกด้วยเกมการศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านโดยการจำรูปคำสูงกว่ากลุ่มที่ฝึกด้วยแบบฝึก

3. เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำของนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการจำแนกด้วยสายตาอยู่ในระดับสูง ปานกลาง และต่ำ ระหว่างกลุ่มที่ฝึกด้วยเกมการศึกษา และกลุ่มที่ฝึกด้วยแบบฝึก ภายหลังจากการทดลองพบว่า

.05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานของการวิจัยข้อ 7 ที่ว่า หลังการทดลองนักเรียนกลุ่มที่ฝึกด้วยแบบฝึก มีค่าเฉลี่ยของคะแนนความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำ สูงกว่าก่อนการทดลอง

อภิปรายผลการวิจัย

1. เมื่อเสร็จสิ้นการทดลองสอนนักเรียนด้วยแผนการจัดประสบการณ์การเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำ จำนวน 12 แผน โดยแต่ละแผนใช้เวลาในการสอน 20 นาที และใช้เวลาในการฝึกหลังการสอนอีก 20 นาที รวมเวลาที่ใช้ในการสอนและการฝึก 40 นาที ใช้เวลาในการทดลองสอนรวมทั้งสิ้น 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 วัน จันทร์ถึงพฤหัสบดี วันละ 1 แผนการจัดประสบการณ์ ก่อนการทดลองได้นำแบบทดสอบความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำไปทดสอบทั้งกลุ่มที่ฝึกด้วยเกมการศึกษาและกลุ่มที่ฝึกด้วยแบบฝึก ปรากฏว่า นักเรียนทั้งสองกลุ่มมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำไม่แตกต่างกันที่ระดับ .05 ซึ่งสรุปได้ว่าก่อนการทดลองนักเรียนกลุ่มที่ฝึกด้วยเกมการศึกษา และนักเรียนกลุ่มที่ฝึกด้วยแบบฝึก มีพื้นฐานความสามารถในการอ่านโดยการจำรูปคำเท่ากันหรือใกล้เคียงกัน แต่เมื่อนักเรียนทั้งสองกลุ่มได้รับการสอนและการฝึกแล้ว ปรากฏว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำของนักเรียนกลุ่มที่ฝึกด้วยเกมการศึกษาสูงกว่านักเรียนกลุ่มที่ฝึกด้วยแบบฝึกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อศึกษาแต่ละกลุ่ม พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำสูงขึ้นทั้งสองกลุ่ม ซึ่งชี้ให้เห็นว่าการฝึกทั้งสองชนิดมีผลดีต่อการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำ แต่กลุ่มที่ฝึกด้วยเกมการศึกษานั้นมีคะแนนสูงกว่ากลุ่มที่ฝึกด้วยแบบฝึกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นี่ย่อมแสดงว่า เกมการศึกษาสามารถช่วยพัฒนาความสามารถในเรื่องการอ่านโดยการจำรูปคำได้มากกว่าแบบฝึก ซึ่งผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับผลการวิจัยของ พินเตอร์ (Pinter 1987; 710-A) ซึ่งเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำโดยใช้เกมการศึกษา และโดยใช้ตัวอักษร กับนักเรียนระดับ 3 ผลการทดลองปรากฏว่า กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษา มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำสูงกว่ากลุ่มที่ใช้ตัวอักษร และกลุ่มที่ใช้เกมการศึกษา มีความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มที่ใช้ตัวอักษร นอกจากนี้ แกรมบ์ (Grambs 1970: 251) ได้กล่าวว่า เกมสามารถจูงใจนักเรียนได้อย่างมากมายในการเรียนรู้แบบต่าง ๆ ที่ต้องการฝึก เกมช่วยให้นักเรียนที่ไม่สนใจทเรียนมีส่วนร่วมในการเรียน เกมทำให้สภาพจำเจของห้องเปลี่ยนเป็นสภาพสนุกสนาน จะเห็นว่าเกมการศึกษาเป็นสิ่งที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ของเด็ก ซึ่ง

พินเตอร์ (Pinter) ได้ให้ความเห็นที่สอดคล้องกันอีกว่า เกมเปรียบเทียบเครื่องจูงใจให้เกิดการเรียนรู้ (Pinter 1977: 710-A)

2. เมื่อศึกษาผลการวิจัยในรายละเอียดโดยแยกศึกษานักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการจำแนกด้วยสายตาอยู่ในระดับสูง ปานกลาง และต่ำ ของกลุ่มที่ฝึกด้วยเกมการศึกษา กับกลุ่มที่ฝึกด้วยแบบฝึก โดยนำค่าเฉลี่ยของคะแนนความพร้อมในการอ่าน โดยการจำรูปคำมาเปรียบเทียบกัน ผลปรากฏว่า

นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการจำแนกด้วยสายตาอยู่ในระดับปานกลางและต่ำ ของกลุ่มที่ฝึกด้วยเกมการศึกษา มีค่าเฉลี่ยของคะแนนความพร้อมในการอ่าน โดยการจำรูปคำสูงกว่านักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการจำแนกด้วยสายตาอยู่ในระดับปานกลางและต่ำ ของกลุ่มที่ฝึกด้วยแบบฝึก แต่สำหรับนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการจำแนกด้วยสายตาอยู่ในระดับสูงแล้วไม่ว่าจะฝึกด้วยเกมการศึกษาหรือฝึกด้วยแบบฝึก ผลปรากฏว่า นักเรียนมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความพร้อมในการอ่าน โดยการจำรูปคำไม่แตกต่างกันที่ระดับ .05 จากข้อค้นพบนี้พอสรุปได้ว่าในการเตรียมความพร้อมในการอ่าน โดยการจำรูปคำให้กับเด็ก โดยเฉพาะเด็กที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการจำแนกด้วยสายตาอยู่ในระดับปานกลางและต่ำ การใช้เกมการศึกษาช่วยฝึก จะมีผลดีมากกว่าการใช้แบบฝึก เนื่องจากเกมการศึกษาสามารถจูงใจนักเรียน เพราะเป็นกิจกรรมที่จัดสภาพแวดล้อมของนักเรียนให้เกิดการแข่งขันอย่างมีกฎเกณฑ์ มีวัตถุประสงค์เฉพาะ เป็นกิจกรรมเพื่อความสนุกสนานและสามารถช่วยให้นักเรียนรู้และจดจำได้ยาวนาน และสามารถทำให้นักเรียนที่เรียนอ่อน เรียนช้าได้พัฒนาดีขึ้น ช่วยฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม (Gramb and Others 1970: 244) และนอกจากนี้ยังพบว่า ความสามารถทางการจำแนกด้วยสายตานั้น เป็นทักษะที่มีความสำคัญต่อการอ่าน โดยการจำรูปคำเป็นอย่างมาก ดังที่ฮิลเดรท (Hildreth 1950: 12-19) ได้กล่าวว่า เด็กที่มีความสามารถในการแยกแยะภาพจำแนกความแตกต่างของภาพที่เห็น จะนำไปสู่ความสามารถในการจำแนกความแตกต่างของตัวอักษรและความสามารถดังกล่าวนี้เป็นปัจจัยสำคัญที่จะนำไปสู่ความพร้อมทางการอ่าน-เขียน (Goens 1958: 87, Asklock 1963: 51-86 and Powson 1957: 39)

3. เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความพร้อมในการอ่าน โดยการจำรูปคำของนักเรียนกลุ่มที่ฝึกด้วยเกมการศึกษา ระหว่างนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการจำแนกด้วยสายตาอยู่ในระดับสูง ปานกลาง และต่ำ หลังการทดลองพบว่า นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการจำแนกด้วยสายตาทั้งสามระดับ มีความพร้อมในการอ่าน โดยการจำรูปคำไม่แตกต่างกันที่ระดับ .05 แสดงว่า การฝึก

ด้วย เกมการศึกษา นั้นสามารถช่วยพัฒนา นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการจำแนกด้วยสายตาอยู่ในระดับ ปานกลาง และต่ำ ให้มีความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำสูงขึ้น ใกล้เคียงกับนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการจำแนกด้วยสายตาอยู่ในระดับสูงได้ จากข้อค้นพบนี้จะเห็นว่า เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมซึ่งสามารถที่จะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการดีขึ้น เนื่องจาก เกมการศึกษานั้น เป็นสื่อการสอนที่สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ คือ เด็กเรียนรู้จากการได้เล่น เรียนรู้จากสิ่งที่เป็นรูปธรรม ทำให้เด็กเกิดความรู้สึกเป็นอิสระ เพลิดเพลิน เกิดความพึงพอใจ และสนใจโดยไม่ต้องอาศัยสิ่งอื่น เช่น ใ้รางวัลหรือการลงโทษมาเป็นสิ่งกระตุ้น (เลขา ปิยะอัจฉริยะ 2524: 16) ฉะนั้นการเรียนรู้โดยการ เล่น จึงนับได้ว่าเป็นการเตรียมพร้อมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้วิธีหนึ่ง นอกจากนี้ เอื้องฟ้า สมบัติพานิช (2525: 169) ได้กล่าวถึงการใช้เกมการศึกษามากกว่า เกมการศึกษาใช้ได้กับการสอนซ่อม เสริม เด็กเรียนช้าเพราะ เกมการศึกษาสามารถช่วยให้เด็กเรียนรู้ด้วยตนเอง เมื่อเล่นเกมการศึกษาได้สำเร็จจะทำให้เด็กเกิดแรงจูงใจที่จะเรียนโดยไม่เบื่อหน่าย สำนักงานการประถมศึกษากรุงเทพมหานคร (2527: 5) ได้กล่าวว่า ในการเล่นเกมเด็กมักชอบเล่นรวมกันหลายคน เด็กจะเรียนรู้การเล่นร่วมกัน เด็กจะต้องพยายามปรับตัวให้เข้ากับเพื่อน การทำเช่นนี้จะช่วยให้เด็กพัฒนาทั้งด้านสติปัญญา อารมณ์ และสังคมไปด้วย

4. เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความพร้อม ในการอ่านโดยการจำรูปคำของนักเรียนกลุ่มที่ฝึกด้วยแบบฝึก หลังการทดลอง ระหว่างนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการจำแนกด้วยสายตาอยู่ในระดับสูง ปานกลาง และต่ำ พบว่า นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการจำแนกด้วยสายตาทั้งสามระดับมีความพร้อมในการอ่านโดยการจำรูปคำแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการจำแนกด้วยสายตาอยู่ในระดับสูงกับปานกลาง และปานกลางกับต่ำ มีความพร้อม ในการอ่านโดยการจำรูปคำไม่แตกต่างกัน แต่นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการจำแนกด้วยสายตาอยู่ในระดับสูงนั้น มีความพร้อม ในการอ่าน โดยการจำรูปคำสูงกว่านักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการจำแนกด้วยสายตาอยู่ในระดับต่ำ ข้อค้นพบนี้ แสดงว่าในการฝึกโดยใช้แบบฝึกนั้นสามารถช่วยนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการจำแนกด้วยสายตาอยู่ในระดับต่ำ มีความพร้อม ในการอ่านโดยการจำรูปคำสูงขึ้น ใกล้เคียงกับนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการจำแนกด้วยสายตาอยู่ในระดับปานกลางและนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการจำแนกด้วยสายตาอยู่ในระดับปานกลาง มีความพร้อม ในการอ่าน โดยการจำรูปคำสูงขึ้น ใกล้เคียงกับนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการจำแนกด้วยสายตาอยู่ในระดับสูง แต่นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการจำแนกด้วยสายตาอยู่ในระดับต่ำนั้น ไม่สามารถพัฒนาความพร้อมใน

การอ่านโดยการจำรูปคำให้สูงขึ้น ใกล้ เคียงกับนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการจำแนกด้วยสายตายู่ในระดับสูงได้

จากผลการวิจัยข้างต้นจะเห็นได้ว่า ความสามารถในการจำแนกด้วยสายตามีความสัมพันธ์กับการอ่านโดยการจำรูปคำ และจากการทดลองใช้การฝึกด้วยเกมการศึกษาและการฝึกด้วยแบบฝึก เพื่อช่วยให้เด็กอ่านโดยการจำรูปคำได้นั้น พบว่า การฝึกทั้งสองอย่างสามารถที่จะช่วยพัฒนาให้เด็กมีความสามารถในการอ่านโดยการจำรูปคำสูงขึ้น แต่เป็นที่น่าสังเกตว่า กลุ่มที่ฝึกด้วยเกมการศึกษาสามารถช่วยพัฒนาความสามารถในการอ่านโดยการจำรูปคำได้มากกว่าแบบฝึก ซึ่งผลการวิจัยนี้ได้สอดคล้องกับสมมติฐานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และสอดคล้องกับคำกล่าวของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2531: 17) ที่ว่าเกมการศึกษาคือ กิจกรรมการเล่นที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ เกมศึกษามีกฎและกติกาการเล่น มีกระบวนการเล่น เป็นสิ่งเร้าใจก่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน นอกจากนี้ บุญชู สนั่นเสียง (2527: 438) ได้กล่าวถึง เกมการศึกษาว่า เกมการศึกษาเป็นอุปกรณ์เครื่องช่วยสอนที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้รับความพอใจ และความสนุกสนาน อีกทั้งยังท้าทายที่จะให้เด็กเล่นเสมอ ช่วยให้เกิดความพร้อมในทุก ๆ ด้าน แต่ที่เน้นคือ ด้านสติปัญญา

จากการสังเกตในขณะการดำเนินการทดลอง พบว่านักเรียนกลุ่มที่ฝึกด้วยเกมการศึกษาจะมีปฏิสัมพันธ์กันเองระหว่างผู้เล่น คือ พูดคุย หัวเราะเสียงดัง สนุกสนาน มากกว่านักเรียนที่ฝึกด้วยแบบฝึกซึ่งจะเป็นลักษณะต่างคนต่างทำแบบฝึกของตนเอง

สรุปได้ว่า เกมศึกษามีคุณสมบัติเหมาะที่จะใช้กับเด็กในการฝึกทักษะการเรียนรู้ เนื่องจาก เป็นประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม มีกระบวนการเสริมแรง มีแรงจูงใจ ซึ่งนับว่าเป็นการตอบสนองความต้องการการเรียนรู้ของเด็กได้ดี

ข้อเสนอแนะ

1. นักเรียนชั้นอนุบาล 2 ที่ไม่ใช่ตัวอย่างประชากรมาของผู้วิจัย เข้ารับการทดลอง บางคนถึงกับร้องไห้ เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างประชากรได้ไปพบกับผู้ที่ไม่ใช่ตัวอย่างประชากรว่า ผู้ที่ไม่ได้คัดเลือก เป็นผู้ที่ไม่ได้ขึ้นชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งการขึ้นชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 นี้เป็นความหวังของเด็กอนุบาลปีที่ 2 ทุกคน ผู้วิจัยและครูประจำชั้นจึงต้องชี้แจง แล้วบอกเด็ก ๆ ว่าทุกคนจะได้ขึ้นชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 แน่แน่นอน

2. ในระหว่างการฝึกเกมการศึกษา ผู้วิจัยสังเกตพบว่า นักเรียนที่อยู่ในกลุ่มฝึกด้วยเกมการศึกษาจะรู้สึกสนุกสนาน ตื่นเต้น และมีความตั้งใจในการเล่นเป็นพิเศษ เนื่องจากเกม

การศึกษาแต่ละชุดนั้น เป็นสิ่งที่นักเรียนไม่มีความคุ้นเคยมาก่อน เมื่อหมดเวลานักเรียนมักจะขอเล่นต่ออีก แต่ผู้วิจัยก็ได้อนุญาต

3. ในระหว่างการฝึกด้วยแบบฝึก ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่านักเรียนมีความคุ้นเคยกับการทำแบบฝึกโดยเฉพาะการระบายสี และการโยงเส้นมีเพียงบางชุดที่เด็กนักเรียนรู้สึกแปลกตาและจะมีความสนใจมากขึ้น เมื่อหมดเวลานักเรียนบางคนยังระบายสีไม่เรียบร้อยดี แต่ครูก็ต้องเก็บแบบฝึกแล้วบอกเด็กว่าวันหลังจะนำมาให้ระบายสีต่อ

4. ในกลุ่มที่ฝึกด้วยเกมการศึกษา สังเกตเห็นว่าในชั้นแรกเด็กจะชอบเล่นเกมกับเพื่อน ๆ ก่อน นักเรียนหญิงก็จะเล่นกับนักเรียนหญิงด้วยกัน นักเรียนชายก็เล่นกับนักเรียนชายด้วยกัน ต่อเมื่อเล่นได้ถูกต้องแล้วก็จะนำเกมชุดนั้นไปเล่นคนเดียว และเป็นที่น่าสังเกตว่า เมื่อครูเดินไปดูกลุ่มไหนเล่น กลุ่มนั้นจะรู้สึกกระตือรือร้นเป็นพิเศษ และจะพอใจมากถ้าครูร่วมเล่นเกมด้วย

5. นักเรียนกลุ่มที่ฝึกด้วยแบบฝึก อาจจะเล่นเกมการศึกษาบ้างครูต้องชี้แจงให้นักเรียนทราบว่า นักเรียนทุกคนจะได้เล่นเกมการศึกษาเมื่อการทดลองเสร็จสิ้นแล้ว ซึ่งช่วยให้ความรู้สึกรู้สึกของนักเรียนกลุ่มที่ฝึกด้วยแบบฝึกดีขึ้น

6. จากการสังเกตเปรียบเทียบนักเรียนกลุ่มที่ฝึกด้วยเกมการศึกษากับนักเรียนกลุ่มที่ฝึกด้วยแบบฝึก เด็กที่ฝึกด้วยเกมการศึกษามีปฏิสัมพันธ์กันเองระหว่างผู้เล่น คือ พูดคุย หัวเราะ เสียงดัง มากกว่ากลุ่มที่ฝึกด้วยแบบฝึก ซึ่งจะเห็นในลักษณะต่างคนต่างทำแบบฝึกของตนเอง

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

1. ควรมีการศึกษาวิจัย เกี่ยวกับระดับความสามารถในการอ่านของนักเรียนในแต่ละระดับชั้น เพื่อเป็นแนวทางในการหาวิธีสอน วิธีการฝึก ให้เหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน
2. ควรมีการศึกษาถึงวิธีสอน แนวการจัดกิจกรรม ในลักษณะต่าง ๆ ที่จะช่วยส่งเสริมการเตรียมความพร้อมในการเรียนอ่านให้กับเด็กระดับอนุบาล
3. ควรสร้างเกมการศึกษา เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านสำหรับเด็กนักเรียนในระดับชั้นต่าง ๆ แล้วศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้เกมการศึกษา

4. ควรมีการสร้าง เกมการศึกษาให้มีความต่อเนื่อง ในเนื้อหาใดเนื้อหาหนึ่ง
เป็น ลำดับชั้นในแต่ละระดับชั้น



ศูนย์วิทยุโทรทัศน์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย