



สรุปผลการวิจัย อภิปราย และข้อเสนอแนะ

ในการศึกษาเรื่อง “การใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษา ในการพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ” มีวัตถุประสงค์คือ เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษา ในการพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างกลุ่มที่เข้าร่วมเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษากับกลุ่มที่ไม่ได้เข้าร่วมเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษา

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 ของ โรงเรียน อยุรยา วิทยาลัย อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ที่มีผลการเรียนอยู่ในระดับ 1 - 2 ในภาคการศึกษาต้นปีการศึกษา 2543 ซึ่งมีคะแนนความเชื่อมั่นในตนเองต่ำกว่าเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 25 จากการตอบแบบวัดความเชื่อมั่นในตนเอง รวมกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 40 คน ทำการสุ่มอย่างง่าย เป็นกลุ่มทดลอง 20 คน และกลุ่มควบคุม 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ เกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษาที่ผู้วิจัยทำการปรับปรุงขึ้นจำนวน 24 กิจกรรม ซึ่งผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญทางพลศึกษาจำนวน 4 ท่าน แบบวัดความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีค่าความเที่ยง 0.85 แบบประเมินพฤติกรรมความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีค่าความเที่ยง 0.87 โดยเครื่องมือทั้งสองผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตวิทยา จำนวน 3 ท่าน ผู้วิจัยให้นักเรียนกลุ่มทดลองเข้าร่วมเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียนเป็นเวลา 8 สัปดาห์โดยให้นักเรียนกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมตอบแบบวัดความเชื่อมั่นในตนเอง และให้อาจารย์ตอบแบบประเมินพฤติกรรมความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียนทั้งสองกลุ่ม ในช่วงก่อนการทดลอง และหลังการทดลองในสัปดาห์ที่ 8 นำข้อมูลที่ได้มาทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วย โปรแกรม ไมโครคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป เอส พี เอส เอส / 10.0 (SPSS/10.0:Statistical Package for the Social Sciences) เพื่อหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนที่ได้จากการตอบแบบวัดความเชื่อมั่นในตนเองและแบบประเมินพฤติกรรมความเชื่อมั่นในตนเองด้วยการทดสอบค่า “ที” (t-test) ของนักเรียนกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม

สรุปผลการวิจัย

1. เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากการตอบแบบวัดความเชื่อมั่นในตนเองและจากการตอบแบบประเมินพฤติกรรมความเชื่อมั่นในตนเอง ของนักเรียนกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง ในช่วงก่อนการทดลองพบว่าไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ดังมีรายละเอียดดังนี้

1.1 ค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการตอบแบบวัดความเชื่อมั่นในตนเอง ในช่วงก่อนการทดลองมีค่าเท่ากับ 112.90 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.41 ส่วนกลุ่มควบคุมมีค่าเท่ากับ 111.20 และ 5.13 ตามลำดับ ซึ่งเมื่อนำมาวิเคราะห์หาค่าความแตกต่างด้วยการทดสอบค่าที (t-test) ได้ค่าที (t) เท่ากับ 1.124 จากผลของคะแนนที่ได้จากการตอบแบบวัดความเชื่อมั่นในตนเองที่ได้ก่อนการทดลองไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ

1.2 ค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการตอบแบบประเมินพฤติกรรมความเชื่อมั่นในตนเอง ในช่วงก่อนการทดลองมีค่าเท่ากับ 59.85 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.87 ส่วนกลุ่มควบคุมมีค่าเท่ากับ 60.15 และ 1.98 ตามลำดับ ซึ่งเมื่อนำมาวิเคราะห์หาค่าความแตกต่างด้วยการทดสอบค่าที (t-test) ได้ค่าที (t) เท่ากับ -.49 จากผลของคะแนนที่ได้จากการตอบแบบประเมินพฤติกรรมความเชื่อมั่นในตนเองที่ได้ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ

2. จากการทดลองพบว่ากลุ่มทดลองที่เข้าร่วมเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษาในการพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเอง มีคะแนนความเชื่อมั่นในตนเองภายหลังการทดลองเพิ่มขึ้นทั้งจากการตอบแบบวัดความเชื่อมั่นในตนเองและแบบประเมินพฤติกรรมความเชื่อมั่นในตนเอง โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.1 เมื่อนำคะแนนที่ได้จากการตอบแบบวัดความเชื่อมั่นในตนเอง ของกลุ่มทดลองในช่วงก่อนการทดลองและหลังการทดลองมาวิเคราะห์ค่าความแตกต่างด้วยการทดสอบค่าที (t-test) ค่าที่ได้เท่ากับ -12.90 ซึ่งมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.2 เมื่อนำคะแนนที่ได้จากการตอบแบบประเมินพฤติกรรมความเชื่อมั่นในตนเองของกลุ่มทดลองในช่วงก่อนและหลังการทดลองมาวิเคราะห์ค่าความแตกต่างด้วยการทดสอบค่าที (t-test) ที่ได้เท่ากับ -22.87 ซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลจากการทดลองในกลุ่มทดลองแสดงให้เห็นว่ากลุ่มทดลองมีคะแนนความเชื่อมั่นในตนเองสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลอง ซึ่งตรงกับสมมติฐานข้อที่ 1 ที่ว่า “นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษา มีคะแนนความเชื่อมั่นในตนเองสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลอง”

3. จากผลการทดลองเมื่อเปรียบเทียบคะแนนความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษาในการพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม โดยการวิเคราะห์ค่าความแตกต่างด้วยการทดสอบค่าที (t-test) ในช่วงหลังการทดลองในสัปดาห์ที่ 8 พบว่า

3.1 ผลจากการตอบแบบวัดความเชื่อมั่นในตนเอง

3.1.1 ในสัปดาห์ที่ 8 คะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้จากการตอบแบบวัดความเชื่อมั่นในตนเอง ของกลุ่มทดลองมีค่าเท่ากับ 132.15 และ 2.16 กลุ่มควบคุมมีค่าเท่ากับ 119.60 และ 3.26 ตามลำดับ เมื่อนำมาหาค่าความแตกต่างด้วยการทดสอบค่าที (t-test) ได้ค่า t เท่ากับ 14.75 ซึ่งมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

3.2 ผลจากการตอบแบบประเมินพฤติกรรมความเชื่อมั่นในตนเอง

3.2.1 ในสัปดาห์ที่ 8 คะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้จากการตอบแบบประเมินพฤติกรรมความเชื่อมั่นในตนเองของกลุ่มทดลองมีค่าเท่ากับ 81.65 และ 5.55 กลุ่มควบคุมมีค่าเท่ากับ 72.45 และ 3.93 ตามลำดับ เมื่อนำมาหาค่าความแตกต่างด้วยการทดสอบค่าที (t-test) ได้ค่า t เท่ากับ 6.05 ซึ่งมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

จากผลการวิเคราะห์ค่าความแตกต่างของคะแนนที่ได้จากการตอบแบบประเมินพฤติกรรมความเชื่อมั่นในตนเอง ด้วยการทดสอบค่าที (t-test) พบว่า คะแนนความเชื่อมั่นในตนเองของกลุ่มทดลองมีความแตกต่างกับกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ซึ่งตรงกับสมมติฐานข้อที่ 2 ที่ว่า “หลังการทดลองนักเรียนที่เข้าร่วมเกมกลุ่มสัมพันธ์พลศึกษามีความเชื่อมั่นในตนเองสูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้เข้าร่วมเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษา”

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า

1. หลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษามีความเชื่อมั่นในตนเองสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญ ที่เป็นดังนี้ เป็นผลมาจากการที่นักเรียนกลุ่มทดลอง ที่ได้เข้าร่วมเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษาได้เล่นและปฏิบัติกิจกรรม ร่วมกับเพื่อนๆ ด้วยตนเอง ในเกมทุก ๆ เกม ซึ่งเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ปรับกระบวนการและขั้นตอนต่างๆ ให้สอดคล้องกับหลักการและทฤษฎีเกี่ยวกับกลุ่มสัมพันธ์ รวมทั้งปรับเนื้อหา วิธีดำเนินการและเป้าหมายของเกมให้เหมาะสมกับการนำมาใช้พัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กๆ กล่าวคือ เกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มีลักษณะเป็นขั้นตอนตามหลักของกระบวนการ

กลุ่มประกอบด้วย ชั้นเตรียมความพร้อม ชั้นอธิบายและสาธิต ชั้นปฏิบัติการกิจกรรม และชั้นสรุปกิจกรรม

ในส่วนของชั้นเตรียมความพร้อมกับชั้นอธิบายและสาธิตนั้นเป็นชั้นที่ผู้วิจัยซึ่งเป็นผู้นำเกม จะแนะนำ วัตถุประสงค์ วิธีการเล่น และข้อตกลงของแต่ละเกมให้แก่ ผู้เล่น เตรียมความพร้อมร่างกายของผู้เล่นเพื่อให้เหมาะสมกับลักษณะของเกมแต่ละเกม ชั้นต่อมาเป็นชั้นกิจกรรม เป็นชั้นที่ผู้เล่นจะได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมกับผู้อื่นในหลายด้านด้วยกันทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ผู้เล่นได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความรู้สึก นึกคิดต่างๆซึ่งจะช่วยให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ตนเองและผู้อื่น ได้ดียิ่งขึ้น ในชั้นกิจกรรมนี้จะเน้นกระบวนการกลุ่มที่ผู้เล่นทุกคน ได้มีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาที่มีอยู่ในแต่ละเกม ชั้นสรุปเป็นชั้นที่ผู้เล่นจะได้แสดง ความรู้สึกและความคิดเห็นต่างๆอย่างเต็มที่ ซึ่งความคิดเห็นที่ได้นั้นจะเป็นข้อสรุปของกลุ่มหรือเป็นข้อสรุปสิ่งที่ได้จากกิจกรรมที่ทุกคน ได้ร่วมเล่น ผู้เล่นจะได้วิเคราะห์ประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกัน ประเมินการเข้าร่วมกิจกรรมของกลุ่ม ประเมินความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มรวมทั้งประเมิน พฤติกรรมของตนในการเข้าร่วมกิจกรรม ในชั้นสรุปนี้ผู้วิจัยทำการสรุปวัตถุประสงค์และสิ่งที่ ต้องการให้ผู้เล่นได้รับจากกิจกรรม รวมทั้งให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาความเชื่อมั่น ในตนเองของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

ในด้านการปรับเนื้อหา วิธีดำเนินการ และเป้าหมายของเกมให้มีความเหมาะสมผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงเกมเพื่อเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการทดลองเช่น “เกมลมเพลมพัด” เป็นเกมที่ผู้วิจัยได้ปรับให้เป็นกิจกรรมที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างความคุ้นเคย ในการเล่นผู้เล่นจะเปลี่ยนกลุ่มไปเรื่อยๆตามคำสั่งของผู้นำ โดยการเปลี่ยนกลุ่มแต่ละครั้ง ผู้เล่นจะทำความรู้จักกับสมาชิกในกลุ่มนั้นๆ “ เกมบอลร้อน” ผู้วิจัยทำการปรับให้เป็นกิจกรรมที่มีจุดมุ่งหมายให้ผู้เล่นได้ฝึกการกล้าเผชิญความจริงไม่หลีกเลี่ยง ปัญหาที่เกิดขึ้น โดยในการเล่นผู้เล่นจะจัดกลุ่มเป็นวงกลมและส่งลูกบอล 2 ลูกสวนทางกันในขณะที่ผู้นำเปิดเพลง เมื่อเพลงหยุดผู้เล่นที่มีลูกบอลจะต้องปฏิบัติตามข้อตกลงคือ ผู้เล่นต้องมองหาข้อดีของเพื่อนที่มีลูกบอลแล้วกล่าวชม ผู้ที่ได้รับคำชมจะต้องกล่าวคำขอบคุณตอบ เกมนี้ทำให้ผู้เล่นได้ฝึกการมองผู้อื่น ในแง่ดีฝึกการกล้าแสดงความรู้สึก ในแง่ดีต่อผู้อื่นและยอมรับคำชมจากผู้อื่นอย่างตรงไปตรงมา การฝึกเช่นนี้จะทำให้ผู้เล่นเกิดความพึงพอใจในตนเองมากยิ่งขึ้น “เกมสทีกบ” ผู้วิจัยได้ลดความสำคัญของเป้าหมายในการเล่นที่มีลักษณะเป็นการแข่งขันอย่างชัดเจน โดยใช้วิธีให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทำการเล่นทั้งหมด 3 ครั้ง ให้แต่ละกลุ่มบันทึกผลการเล่นไว้ ในช่วงสรุปกิจกรรมผู้นำให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ประเมินการเข้าร่วมกิจกรรมของกลุ่มตนเอง โดยเน้นถึงการวางแผน บทบาทและความร่วมมือของสมาชิกในกลุ่ม โดยไม่เน้นถึงการแพ้ชนะซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการสร้างความเชื่อมั่น ในตนเอง ในชั้นสรุปของแต่ละกิจกรรม ผู้วิจัยซึ่งทำหน้าที่เป็นผู้นำเกม สรุปแนวความคิดที่ได้รับจากการร่วมเล่น เกมแต่ละเกม แนวคิดนี้มุ่งให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้และเข้าใจตนเองและผู้อื่นยิ่งขึ้น การสรุปสาระสำคัญ ที่ต้องการให้ผู้เล่นได้รับจากเกมดังกล่าว ช่วยให้เกิดความเข้าใจในแนวคิดต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการพัฒนา

ความเชื่อมั่นในตนเองอย่างชัดเจนยิ่งขึ้นซึ่งเป็นข้อมูลเพิ่มเติมจากที่ผู้เล่นได้เรียนรู้และตระหนักรู้ด้วยตนเองจากการมีประสบการณ์โดยตรงในการทำกิจกรรม ความรู้ความเข้าใจเหล่านี้เป็นรากฐานสำคัญของการมีความเชื่อมั่นในตนเอง

เกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษาที่ผู้วิจัยปรับปรุงขึ้นนั้น เน้นให้ผู้เล่นได้รับการฝึก ลักษณะพฤติกรรมความเชื่อมั่นในตนเอง 5 ด้าน โดยการให้นักเรียนได้แสดงพฤติกรรมทั้ง 5 ด้านดังกล่าว ในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม เมื่อนักเรียนเข้าร่วมเล่นในเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษานักเรียนได้รวมกลุ่มกับเพื่อนเป็นการฝึกการปรับตัว มนุษยสัมพันธ์ การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มรวมทั้งการเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี การแบ่งกลุ่มเป็นกลุ่มเล็กๆช่วยให้นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็นของตนเอง และกล้าแสดงออกยิ่งขึ้น ในขณะเดียวกันนักเรียนก็ได้ฝึกการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ฝึกการใช้เหตุผลในการวิพากษ์วิจารณ์ อภิปราย รวมทั้งได้รับการปลูกฝังความรู้สึกรักใคร่ในแง่ดี เช่น การมีน้ำใจเป็นนักกีฬา เห็นใจผู้อื่น และกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม เป็นต้น

ลักษณะธรรมชาติของเกมพลศึกษาคือ เกมที่มีกฎ กติกา และเป้าหมายของการเล่นที่ชัดเจน ดังนั้นในการเล่นแต่ละครั้งนักเรียนจึงได้ฝึกแสดงพฤติกรรมที่มีเป้าหมายในการกระทำ โดยการปฏิบัติตามกฎ กติกาและวิธีการเล่นของเกมแต่ละเกม การเล่นเกมเป็นดังสนามจำลองสถานการณ์ต่างๆ ที่ผู้เล่นต้องประสบ ในการเล่น นักเรียนต้องเผชิญกับสภาพปัญหาที่มีอยู่ในเกม สมาชิกของแต่ละกลุ่มได้ร่วมกันคิดช่วยกันแก้ปัญหาต่างๆ เพื่อให้กลุ่มบรรลุผลในการเล่นแต่ละครั้ง สภาพปัญหาในเกมเป็นสภาพปัญหาที่ไม่รุนแรง สภาพดังกล่าวทำให้นักเรียนได้ฝึกเผชิญกับปัญหาร่วมกับเพื่อน ๆ ในกลุ่ม ฝึกการตัดสินใจโดยตนเอง และเป็นหมู่คณะ ฝึกการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าที่อาจเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา รวมทั้งฝึกควบคุมอารมณ์ตนเองไม่ให้ตื่นตกใจหรือหวั่นวิตก ตามแนวความคิดของ วอลเดอร์ (Walder, 1933) การเล่นเกมสามารถทำให้ความวิตกกังวลของเด็กลดลงได้ สภาพปัญหาที่ไม่รุนแรงในเกมที่เล่นคือ การจัดให้เด็กได้มี“ประสบการณ์ซ้ำ ๆ” ซึ่งวอลเดอร์เชื่อว่า“การถูกบังคับให้ทำซ้ำ ๆ ซาก ๆ” (repetition compulsion) นี้จะช่วยลดระดับความเข้มของ“ประสบการณ์ที่ไม่พึงพอใจ”ของเด็กได้ ซึ่งจะช่วยให้ความวิตกกังวลต่อการเผชิญปัญหาของเด็กลดลง (Walder, 1933 : 209 cited in Frost and Klein , 1979 : 4)

เกมพลศึกษาเป็นเกมที่ใช้การเคลื่อนไหวของร่างกาย ในการเล่นเกมนกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษานอกจากการเคลื่อนไหวดังกล่าวจะทำให้เด็กได้ใช้กำลัง เกิดความสนุกสนานและช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดต่างๆแล้วยังเป็นการทำให้เด็กได้เรียนรู้ตนเองในด้านของความสามารถของร่างกาย การตระหนักรู้ในตนเองด้วยตัวของเด็กเองเป็นสิ่งสำคัญ เพราะหากเด็กจะพัฒนาตนเองในด้านใดก็ตาม เด็กจำเป็นจะต้องเรียนรู้และเข้าใจตนเองตามความเป็นจริงเสียก่อน การยอมรับและพึงพอใจในตนเองตามความเป็นจริงคือ พื้นฐานสำคัญ ของการมีความเชื่อมั่นในตนเองดังนั้นเป็นเรื่องสำคัญที่ผู้นำเกมจะสรุปแนวความคิดดังกล่าวให้เด็กเข้าใจ แน่แน่นอนว่าการคิดแก้ปัญหาในเกมคือการฝึกการคิดอย่างสร้างสรรค์

ซึ่งนอกจากจะเป็นการคิดริเริ่มถึงสิ่งใหม่ ๆ แล้ว ยังหมายถึงการคิดหาทางออกให้แก่ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เป็นประโยชน์อีกด้วย ตัวอย่างเช่น ใน“เกมค้อหอคอย”ผู้เล่นแต่ละกลุ่มต้องช่วยกันระดมความคิดเพื่อสร้างหอคอยจากกระดาษหนังสือพิมพ์ให้ได้สูงที่สุดและสามารถตั้งอยู่บนพื้นได้ เกมนี้ทำให้ผู้เล่นได้ฝึกการคิดอย่างสร้างสรรค์ การฝึกพฤติกรรมต่างๆในเกมเป็นไปในขณะที่เด็กเล่น การแสดงพฤติกรรมจึงเป็นไปอย่างเป็นธรรมชาติ ตัวอย่างเช่น ผู้เล่นได้แสดงความคิดเห็นของตนเอง รวมทั้งรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นในขณะที่กลุ่มช่วยกันแก้ปัญหาของเกม รวมทั้งได้แสดงบทบาทเป็นผู้นำผู้ตามที่ดีในการเล่น เป็นต้น

นอกจากนั้นบรรยากาศการเล่นเกมกลุ่มสัมพันธ์ยังเป็นบรรยากาศที่เป็นกันเองอบอุ่นไม่เข้มงวดและสนุกสนาน เด็กจึงกล้าแสดงความคิดและความสามารถต่างๆของตนเองให้กลุ่มได้เห็นและยอมรับซึ่งการแสดงความสามารถให้เป็นที่ยอมรับของผู้อื่นได้ช่วยทำให้เด็กเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเองเชื่อมั่นว่าตนเองมีความสามารถมีความสำคัญ อันเป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งของการมีความเชื่อมั่นในตนเอง

ผลการศึกษาการใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษาในการพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเอง ให้แก่นักเรียน ในครั้งนี้สอดคล้องกับผลงานวิจัยเกี่ยวกับกลุ่มสัมพันธ์หลายเรื่อง ได้แก่ งานวิจัยของ ลักษณะธรรมไพโรจน์ (2524 : 85) ซึ่งใช้วิธีกลุ่มสัมพันธ์ฝึกพฤติกรรมกล้าแสดงออกโดยผลปรากฏว่าภายหลังการฝึกตาม โปรแกรมที่จัดขึ้น กลุ่มทดลองมีพฤติกรรมกล้าแสดงออกออกสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญรวมทั้งยังช่วยในการพัฒนาอัศวินทัศนให้สูงขึ้น คือช่วยให้รู้จักตนเอง เข้าใจตนเองและมีทัศนคติที่ดีต่อตัวเอง แผนกวิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2521 : 11 - 12) ได้ทำโครงการวิจัยเรื่อง “ การฝึกกลุ่มสัมพันธ์ และการรับรู้สำหรับครูจากสถาบันฝึกหัดครูระดับประถมศึกษา ” ผลการวิจัยพบว่าพัฒนาการที่เด่นชัดของกลุ่มตัวอย่างเป็นไปในด้านที่ช่วยให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมสามารถเปิดเผยตนเองยอมรับตนเองและยอมรับพิจารณาตนเอง โดยรับฟังคำวิพากษ์วิจารณ์เกี่ยวกับตนเองได้มากขึ้น รวมทั้งมีการพัฒนาตนเองในด้านความเชื่อมั่นในตนเอง โดยมีความมั่นใจในตนเองมากขึ้น สามารถลดปมด้อยในตนเอง กล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจมากขึ้น จากงานวิจัยที่กล่าวมา แสดงให้เห็นว่า กลุ่มสัมพันธ์เป็นวิธีการที่สามารถใช้พัฒนาลักษณะซึ่งเป็นที่ต้องการเช่น ความเชื่อมั่นในตนเองให้เกิดขึ้นในบุคคลได้และสำหรับการวิจัยครั้งนี้ ทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำและความเชื่อมั่นในตนเองต่ำซึ่งเป็นนักเรียนกลุ่มที่ควรได้รับการพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเอง เนื่องจากเด็กที่มีความเชื่อมั่นในตนเองต่ำมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมต่างๆในโรงเรียนเพราะการมีความนึกคิดเกี่ยวกับตนเองในทางที่ไม่ดีอาจทำให้นักเรียนผู้นั้น ไม่ประสบความสำเร็จในการเรียนเท่าที่ควรซึ่งสอดคล้องกับเพอร์คีย์(Purkey,1970)ที่เชื่อว่า ความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กเป็นแรงผลักดันเบื้องต้น (Primary force) ทำให้เด็กพยายามทำงานให้บรรลุเป้าหมาย อันมีผลต่อ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน อาจกล่าวได้ว่า ความเชื่อมั่นในตนเองมีผลต่อการกำหนดพฤติกรรมการเรียน เด็กที่มีความเชื่อมั่นว่าตนเองมีความสามารถในการเรียนอยู่ในระดับใดก็จะพยายามปรับตัวให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่าที่ตนคิดว่าควรจะเป็น เด็กที่คิดว่าตนมีความสามารถและเกิดความเชื่อมั่นในความสามารถของตนมีแนวโน้มที่จะประสบความสำเร็จในการเรียนมากกว่าเด็กที่รู้ว่าตนมีความสามารถแต่ไม่มีความเชื่อมั่นในตนเอง(Purkey,1970:2) นอกจากนี้เด็กที่มีความนึกคิดที่ดีเกี่ยวกับตนเองและมีความเชื่อมั่นในตนเองมีแนวโน้มที่จะเป็นเด็กที่ประสบผลสำเร็จในการเรียน และมีการปรับตัวทางด้านอารมณ์และสังคมได้ดี (นภารัตน์ รุ่งสุวรรณ,2535:64-66) จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำสามารถมีพัฒนาการความเชื่อมั่นในตนเองหลังการทดลองซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุนิษฐ์รัตน์ ฤทธิ์รัชชัยเลิศซึ่งศึกษาเรื่อง การใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ในการพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองในนักเรียนที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน โดยจากการทดลองนั้นนักเรียนที่มีผลการเรียนแตกต่างกันมีค่าเฉลี่ยพัฒนาการความเชื่อมั่นในตนเอง ไม่แตกต่างกัน ซึ่งหมายความว่า ระดับผลการเรียนไม่ได้เป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองให้เกิดขึ้นในเด็กนักเรียน (สุนิษฐ์รัตน์ ฤทธิ์รัชชัยเลิศ, 2530 :78-79) นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ เฉชา นุ่นพันธ์ (2525) ซึ่งศึกษาผลของการสอนโดยกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ทางด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ ความภาคภูมิใจในตนเอง และทัศนคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเบญจมราชูทิศ จังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวน 70 คน แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ผลการวิจัยปรากฏว่า กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ที่สอนให้แก่เด็กนักเรียนกลุ่มทดลอง มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ ความภาคภูมิใจในตนเองและทัศนคติต่อวิชาคณิตศาสตร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

2. หลังการทดลองคะแนนความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญ โดยกลุ่มทดลองที่มีคะแนนความเชื่อมั่นในตนเองสูงขึ้นกว่ากลุ่มควบคุมนั้น เป็นผลมาจากการที่นักเรียนกลุ่มทดลองได้เข้าร่วมเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษา สัปดาห์ละ 3 วัน เป็นเวลา 8 สัปดาห์ การเข้าร่วมเกมกลุ่มสัมพันธ์ดังกล่าว ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับการฝึกให้แสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ซึ่งแสดงถึงการมีความเชื่อมั่นในตนเอง พฤติกรรมดังกล่าวนี้ แสดงออกเมื่อเด็กสามารถสร้างความเชื่อมั่นในตนเองให้เกิดขึ้นได้ โดยมีพื้นฐานอยู่ที่การเรียนรู้ และเข้าใจตนเองอย่างที่เป็นจริง มีความพึงพอใจและภาคภูมิใจในตนเอง มีทัศนคติและมโนทัศน์ที่ดีเกี่ยวกับตนเอง โรเบิร์ต แอน โธนี (Robert Anthony) กล่าวไว้ในหนังสือเกี่ยวกับการพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองของเขาว่าจุดเริ่มต้นของการเปลี่ยนแปลงตนเองหรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทั้งหมดของตนเองอยู่ที่ การเปลี่ยนแปลง ความคิด (Robert Anthony, 1984) ข้อความนี้อธิบายได้ดีถึงสาเหตุที่นักเรียนกลุ่มทดลองซึ่งเข้ารับการฝึก (treatment) ด้วยเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษามีความเชื่อมั่นในตนเองสูงขึ้นทั้งจากการวัดด้วยแบบวัด

ความเชื่อมั่นในตนเองและแบบประเมินพฤติกรรมความเชื่อมั่นในตนเอง การเข้าร่วมเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษาทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เข้าใจตนเองดีขึ้น มีการตระหนักรู้ในตนเอง ตระหนักถึงความมีคุณค่าของตนเองอันเป็นที่มาของความเชื่อมั่นในตนเอง ภายหลังจากที่นักเรียนกลุ่มทดลองได้เข้าร่วมเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษา นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเองสูงขึ้นซึ่งแสดงให้เห็นว่าเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษาสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างความเชื่อมั่นในตนเองให้แก่เด็กได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นภาพร พุ่มพฤษย์ (2529) ได้ศึกษาการใช้กิจกรรมกลุ่มในการพัฒนาความภาคภูมิใจในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพระนารายณ์ จังหวัดลพบุรี ผลการทดลองปรากฏว่า นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการฝึกกิจกรรมกลุ่ม มีความภาคภูมิใจในตนเอง หลังการทดลองแตกต่างจากนักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 รวมทั้งผลการวิจัยของ สุณิษร์ตัน ฤทธิรงค์ชัยเลิศ (2530) ที่ศึกษาการใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ในการพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกันปรากฏผลว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์มีความเชื่อมั่นในตนเองสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ข้อสังเกตจากการทดลอง

ผู้วิจัยได้ทำการทดลองเรื่องที่ทำการศึกษาครั้งนี้ที่โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัยซึ่งเป็นโรงเรียนเก่าของผู้วิจัยเอง ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความคุ้นเคยกับสถานที่ และได้รับความกรุณาช่วยเหลือจากอาจารย์ที่โรงเรียนเป็นอย่างดี ทั้งในด้านที่เอื้อเพื่อให้ผู้วิจัยตรวจสอบเลือกคะแนนผลการเรียนในภาคต้นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อเลือกนักเรียนที่มีผลการเรียนอยู่ในระดับต่ำมาเป็นกลุ่มตัวอย่าง กรุณาสละเวลาให้เด็กได้ทำแบบวัดความเชื่อมั่นในตนเอง กรุณาตอบแบบประเมินพฤติกรรมของนักเรียนแต่ละคน รวมทั้งที่กรุณาช่วยย้ำเตือนให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ได้คัดเลือกไว้มาทำกิจกรรมที่สถานที่นัดหมายตามกำหนดในครั้งแรก ๆ ของการทำกิจกรรม ผู้วิจัยอธิบายให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมฟังถึงจุดมุ่งหมายที่ได้เรียกนักเรียนมาประชุมกัน ผู้วิจัยอธิบายให้นักเรียนทั้งสองกลุ่มฟังถึงการดำเนินการทดลอง โดยให้นักเรียนกลุ่มทดลองเข้าร่วมกิจกรรมตามวันและเวลาที่กำหนด ส่วนนักเรียนกลุ่มควบคุมไม่ต้องเข้าร่วมในการเล่นแต่ให้ตอบแบบวัดเป็นระยะตามที่นัดหมาย นักเรียนกลุ่มทดลองนั้นเป็นเด็กที่น่ารัก สุภาพ และขี้อายเป็นอย่างยิ่ง นักเรียนบางคนที่ผู้วิจัยพูดคุยด้วยจะพูดคุยกับผู้วิจัยอย่างสั้น ๆ สุภาพและหลบสายตา ในตอนแรกผู้วิจัยมีความกังวลว่า นักเรียนกลุ่มทดลองจะไม่มาร่วมทำการทดลองจนจบแต่หลังจากที่นักเรียนกลุ่มทดลองได้ร่วมเล่นเกม ทำความรู้จักคุ้นเคยกันแล้วปรากฏว่า ในวันนัดครั้งต่อๆมา นักเรียนกลุ่มทดลอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กชายที่ขี้อายมากจำนวนหนึ่งจะมาร่วมกิจกรรมหลังเลิกเรียนนี้กับเพื่อนก่อนที่ผู้วิจัยจะเดินทางมาถึง โรงเรียนเป็นประจำโดยความเป็นจริงแล้ว นักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนนี้เพิ่งเคยเรียนด้วยกันเป็นปี

แรก และเนื่องจากในระดับชั้นหนึ่งๆ มีนักเรียนเป็นจำนวนมากถึง 16 ห้อง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จึงยังไม่ค่อยจะรู้จักกัน การได้มาทำกิจกรรมด้วยกันในตอนเย็นนี้จึงทำให้นักเรียนได้รู้จักคุ้นเคยกับเพื่อนร่วมชั้นที่อยู่ต่างห้องมากยิ่งขึ้นด้วย หลังจากได้ดำเนินการทดลองไประยะหนึ่งแล้วผู้วิจัยพบว่า นอกจากนักเรียนกลุ่มทดลองจะไม่หนีหายไปไหนแล้วนักเรียนยังยิ้มแย้มแจ่มใส กล้าพูดคุยมากขึ้น เล่นเกมกับเพื่อนได้อย่างไม่เขินอาย บางคนที่เคยขมวดคิ้วบนหน้าผากอยู่เสมอ ก็กลายเป็นยิ้มแย้ม หัวเราะร่าเริง และเล่นกับเพื่อนอย่างสนุกสนานได้ ส่วนบางคนที่จะไม่กล้ามีบทบาทแสดงออก ซึ่งอาจเนื่องมาจากมีน้ำหนักมากเกินไป หลังจากที่ได้ทำกิจกรรมเล่นเกมที่ให้นักเรียนได้แสดงความสามารถ โดยเฉพาะสำหรับคนตัวใหญ่ เช่น ยืนเป็นหลักให้เพื่อนตัวเล็ก ๆ เกาะในเกมที่ชื่อว่า “ที่ดินราคาแพง” ซึ่งนักเรียนทุกคนในกลุ่มสามารถแบ่งปันได้แบ่งไว้ต้องช่วยกันคิดหาวิธียืนอยู่บนกระดาษแผ่นเดียวกันซึ่งจะพับครึ่งให้มีขนาดเล็กลงเรื่อยๆ ในการเล่นแต่ละครั้ง นักเรียนแสดงความรู้สึกรู้สึกพึงพอใจในตนเองยิ่งขึ้นอย่างเห็นได้ชัด สามารถพูดแสดงความคิดเห็นวางแผนการเล่นกับเพื่อนๆ รวมทั้งตั้งคำถามแก่ผู้วิจัยในบางครั้ง ได้อีกด้วยจากการทดลองใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษาแก่นักเรียนในครั้งนี้ผู้วิจัยได้พบข้อสังเกตหรือข้อเสนอแนะหลายประการ กล่าวคือ

1. จากการทดลองพบว่า หลังการทดลองคะแนนความเชื่อมั่นในตนเองของกลุ่มควบคุมมีความเปลี่ยนแปลงโดยสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลองเช่นกัน ที่เป็นดังนี้อาจมีสาเหตุมาจาก การที่เด็กมีวุฒิภาวะสูงขึ้น มีความคุ้นเคยกับเพื่อนๆ มากขึ้นภายในระยะเวลาของการทดลอง 8 สัปดาห์ หรืออาจเป็นผลมาจาก การเรียนการสอนที่มีลักษณะเอื้อให้เด็กเกิดความเชื่อมั่นในตนเองเช่น การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางมากขึ้น ให้โอกาสผู้เรียนมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็นหรือทำกิจกรรมมากขึ้น ในเวลาเรียน รวมทั้งการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม เป็นต้น นอกจากนี้การทำกิจกรรมอื่นๆ ของนักเรียนเองอาจมีส่วนสร้างความเชื่อมั่นในตนเองให้แก่เด็กด้วย เช่น การเล่นกีฬา การทำสาธารณะประโยชน์ให้แก่โรงเรียน การเข้าร่วมกิจกรรมของโรงเรียนหลังเวลาเรียน เป็นต้น

2. จากการทดลองพบว่า ผลคะแนนที่ได้จากการตอบแบบประเมินพฤติกรรมความเชื่อมั่นในตนเองหลังการทดลอง โดยอาจารย์ผู้สอนของนักเรียนทั้งสองกลุ่มมีความเปลี่ยนแปลง โดยเพิ่มสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ.05 จากการประเมินของอาจารย์ผู้สอนนั้นข้อสังเกตที่พบคือ คะแนนความเชื่อมั่นของนักเรียนทั้งสองกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมเพิ่มขึ้นอย่างมากที่เป็นดังนี้อาจเป็นผลมาจากการที่นักเรียนทั้ง 2 กลุ่มมีพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปจนอาจารย์สามารถสังเกตเห็นได้ หรืออาจเป็นผลมาจาก ปัญหาความเที่ยงของผู้ประเมิน ซึ่งมีเพียงอาจารย์เพียงท่านเดียวและทำการประเมินนักเรียนถึง 40 คน รวมทั้งยังไม่ได้ประเมินในเวลาของการจัดกิจกรรมจึงอาจไม่สังเกตพฤติกรรมที่เกิดขึ้นขณะร่วมกิจกรรมของนักเรียน นอกจากนี้การรู้ว่ามีกรทดลองยังอาจทำให้ผู้ประเมินเกิดความคาดหวังว่านักเรียนจะมีพัฒนาการในทางที่ดีขึ้น ซึ่งความคาดหวังดังกล่าวอาจมีผลต่อการประเมินของอาจารย์ในด้านที่ทำ

ให้ผลการประเมินเป็นไปในทางที่ดี กล่าวคือ นักเรียนทั้งสองกลุ่มมีคะแนนความเชื่อมั่นในตนเองสูงขึ้นอย่างมาก ซึ่งตรงกับงานวิจัยของ โรเซนทอล และ จาคอบสัน (Rosenthal and Jacobson, 1968) ทำการวิจัยเกี่ยวกับการคาดหวังของครู โดยการสร้างความคาดหวังขึ้นโดยไม่เกี่ยวข้องกับผลของการทดสอบ โดยส่งข้อทดสอบมาให้นักเรียนทำซึ่งเป็นข้อทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแค่บอกครูว่าเป็นข้อทดสอบพิเศษเพื่อบ่งชี้ว่านักเรียนคนใดมีระดับสติปัญญาพัฒนาค่อนข้างช้า แต่กำลังพร้อมที่จะพัฒนาทางสติปัญญา หลังจากการทดสอบผู้วิจัยไม่ได้ส่งผลคะแนนสอบ ไปให้ครูผู้สอนแต่ผู้คุมตัวอย่างนักเรียนและส่งรายชื่อนักเรียนที่สุ่ม ไปให้ครูผู้สอนและบอกว่าเด็กนักเรียนดังกล่าวเป็นพวกที่พัฒนาค่อนข้างช้าแต่พร้อมที่จะพัฒนาทางด้านสติปัญญา ฉะนั้น ในระหว่างปีการศึกษา นักเรียนเหล่านี้จะมีการเปลี่ยนแปลงของสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนอย่างมาก โดยจะเห็นผลจากคะแนนที่ได้จากการสัมฤทธิ์ผลทางวิชาการตอนปลายปี หลังจากได้ผลการทดสอบกลับมาผู้วิจัยไม่ได้ส่งผลคะแนนที่ได้แต่ผู้คุมตัวอย่างนักเรียนและส่งรายชื่อนักเรียนที่สุ่ม ไปให้ครูผู้สอน ปรากฏว่านักเรียนดังกล่าวทำคะแนนได้สูงขึ้นมา โดยเฉพาะนักเรียนที่มีระดับค่อนข้างช้า มี IQ สูงขึ้น 20 หน่วยซึ่ง โรเซนทอลและจาคอบสันสรุปว่าการที่นักเรียนนักเรียนมีผลการเรียนที่ดีขึ้นมากเนื่องมาจากครูมีความคาดหวังว่านักเรียนที่มีรายชื่อจะทำคะแนนได้ดีจึงเอาใจใส่ต่อนักเรียนเป็นพิเศษทำให้นักเรียนทำคะแนนได้ดีทำให้ความคาดหวังของครูเป็นเสมือนคำพยากรณ์ที่ถูกต้อง

3.จากการสังเกตของผู้วิจัยในระหว่างการทดลองจัดกิจกรรมผู้วิจัยพบว่า เกมแต่ละเกมที่ใช้ในการทดลองนั้นประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้แตกต่างกัน โดยจากการสังเกตปฏิกิริยาของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมกิจกรรมพบว่า เกมบางเกมสามารถทำให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนาน กระตือรือร้นที่จะมีส่วนร่วมและเด็กมีปฏิกิริยาในทางบวกหลังการเข้าร่วมกิจกรรมในทางกลับกันเกมบางเกมกลับไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควรในแง่ปฏิกิริยาของผู้เข้าร่วม ในเกมที่มีลักษณะของการแข่งขันสูงซึ่ง ได้แก่ “เกมสก็บิก” และ “เกมกระรอกกระแต” นักเรียนมีความกระตือรือร้นอย่างสูงในการเล่นรวมทั้งบรรยากาศของการเล่นก็มีความสุขสนุกสนาน แต่ภายหลังจากการเล่นสิ้นสุดลงและมีการสรุปผลการเล่น นักเรียนกลุ่มที่ไม่ประสบความสำเร็จดูเฉยและค่อนข้างผิดหวัง ที่เป็นดังนี้เพราะนักเรียนทုံเมทความสามารถและความตั้งใจในการเล่นอย่างมาก แต่เกมทั้งสองมีลักษณะเป็นการแข่งขันคั้งนั้นเมื่อนักเรียนไม่ประสบความสำเร็จนักเรียนจึงอาจเกิดความท้อแท้ซึ่งเป็นปฏิกิริยาที่ผู้วิจัยไม่ต้องการให้เกิดขึ้นในการทดลองครั้งนี้ อย่างไรก็ตามในช่วงของการอภิปรายและสรุปของเกมผู้วิจัยได้เปิดโอกาสให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและความรู้สึกจากการเล่น จากนั้นจึงได้ทำการอธิบายและชี้แจงและเน้นถึงวัตถุประสงค์ของกิจกรรมและความสำคัญของการยอมรับผลของการกระทำซึ่งรวมทั้งผลของการเล่น การยอมรับในผลการเล่นนั้นเป็นการฝึกให้นักเรียนได้เผชิญกับสถานการณ์ที่นักเรียนจะต้องประสบในชีวิตจริงซึ่งยากที่จะหลีกเลี่ยงการแข่งขัน เป้าหมายของการจัดกิจกรรมประการหนึ่งที่สำคัญก็คือต้องการให้นักเรียน “เล่นอย่างมีน้ำใจเป็นนักกีฬา” ซึ่งหมายถึงการรู้แพ้รู้ชนะ และมีกำลังใจเข้มแข็ง

ไม่ผิดหวังต่อแท้มือไม่ประสบผลตามที่ตนต้องการ ความเข้าใจครั้งนี้เป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียน นอกจากนี้ที่ได้กล่าวมาแล้วนั้น เกมอื่นๆที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประสบผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ในแต่ละเกมเป็นอย่างดี ทั้งที่ได้จากการสังเกตขณะปฏิบัติกิจกรรมและช่วงเวลาหลังปฏิบัติกิจกรรมผู้ร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรม

4. ในการดำเนินการทดลอง การจัดกิจกรรมบางกิจกรรมต้องมีการเลื่อนวันและเวลาออกไป เนื่องจากในบางวันนักเรียนผู้เข้าร่วมกิจกรรมนั้นมาไม่ครบจำนวนเนื่องจากมีชั่วโมงเรียนเสริม กีฬา สัปดาห์ ชั่วโมงกิจกรรมพัฒนาโรงเรียน ทำให้ผู้วิจัยต้องนัดวันและเวลาในการทำกิจกรรมใหม่ในวันถัดไป และจากการสังเกตของผู้วิจัยการที่นักเรียนบางคนขาดการเข้าร่วมกิจกรรมไปเป็นบางครั้งนั้นผู้เล่นที่ขาดการเข้าร่วมในกิจกรรมในวันนั้นจะทำการซักถามเพื่อนว่าผู้วิจัยจัดกิจกรรมอะไรและทำอะไรบ้างซึ่งทำให้ผู้วิจัยรู้สึกประทับใจในผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนนี้มาก การที่มีผู้ขาดกิจกรรมไปบางครั้งไม่ส่งผลกระทบอย่างชัดเจนต่อการเข้าร่วมกิจกรรมและต่อปฏิริยาของนักเรียน ทั้งนี้นักเรียนที่ขาดการเข้าร่วมกิจกรรมมีเป็นจำนวนน้อยคือ 2-3 คนเท่านั้น

5. โดยธรรมชาติของเกมพลศึกษาจำนวนไม่น้อย มีผลการเล่นสุดท้ายที่การแพ้ หรือ ชนะ แต่โดยธรรมชาติของเกมกลุ่มสัมพันธ์ ไม่เน้นที่ผลดังกล่าว รวมทั้งผลแพ้ ชนะนั้นยังอาจส่งผลในทางลบต่อการสร้างความเชื่อมั่นในตนเอง ดังนั้นก่อนนำเกมมาใช้ต้องปรับปรุงเนื้อหาวิธีการของเกมเสียก่อน หากเกมใดมีลักษณะเป็นการแข่งขันอย่างชัดเจน เช่น เกมชักคะเย่อ ผู้นำเกมต้องอธิบายเน้นย้ำให้ผู้เล่นมุ่งความสนใจที่กระบวนการวางแผน การร่วมมือประสานงานกันรวมทั้งให้ผู้เล่นอภิปรายความคิดเห็นและความรู้สึกจากการเล่น โดยไม่เน้นที่ผลแพ้ชนะของกิจกรรม

6. จากกิจกรรมผู้วิจัยซึ่งทำหน้าที่เป็นผู้นำเกมพบว่า ในกิจกรรมนั้น ผู้ที่เป็นผู้นำต้องเป็นผู้ที่มีความเข้าใจผู้อื่นเป็นอย่างดี สามารถยอมรับฟังความคิดเห็นของเด็กได้ตลอดอย่างไม่มีเงื่อนไข ในการอภิปราย ผู้นำเกมต้องไม่พูดตัดบทเด็ก แต่ควรปล่อยให้เด็กได้พูดตามที่ต้องการอย่างอิสระ ผู้นำเกมควรมีความยืดหยุ่น แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี มีอารมณ์ขันบ้าง รวมทั้งสร้างความสนิทสนมกับเด็กให้มาก นอกจากนี้กลุ่มสัมพันธ์ยังเป็นกระบวนการของผู้ปฏิบัติไม่ใช่ของผู้นำ ดังนั้นผู้นำเกมต้องรักษาขอบเขตหน้าที่ของตนเองให้พอเหมาะ ไม่ปฏิบัติตัวเป็นศูนย์กลางของทุกอย่างแต่ก็ไม่ใช่ปล่อยให้การดำเนินกิจกรรมเป็นไปตามบุญตามกรรม ผู้นำเกมควรปล่อยให้เด็กได้คิดและทำอย่างอิสระขณะเดียวกันควรกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึงที่สำคัญอีกประการหนึ่งก็คือ ผู้นำเกมต้องไม่ทะเลาะที่จะสรุปสาระสำคัญ หรือวัตถุประสงค์ที่ต้องการให้ผู้เล่นเรียนรู้จากเกมแต่ละเกม ภายหลังจากการอภิปรายด้วย

7. การจัดกลุ่มในการเล่นแต่ละครั้ง ควรจัดกลุ่มแบบสุ่มให้นักเรียนได้อยู่ร่วมกลุ่มกับเพื่อนผลัดเปลี่ยนกันไป ซึ่งจะทำให้นักเรียนได้ฝึกปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่น กล่าวทำความรู้จักกับเพื่อนเกิด

ความสนิทสนม คู่เคียงกับเพื่อนที่ร่วมทำกิจกรรมมากขึ้น ซึ่งจะส่งผลให้บรรยากาศการทำกิจกรรมเป็นกันเองและสนุกสนานยิ่งขึ้นด้วย

8. ขณะดำเนินกิจกรรมผู้นำเกมควรให้ความสำคัญกับเด็กทุก ๆ คน ควรตั้งใจฟังความเห็นของเด็กรวมทั้งคอยสังเกตพฤติกรรมของเด็กแต่ละคนว่า เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมหรือไม่ ผู้นำเกมควรพยายามแบ่งความสนใจของคนให้แก่เด็ก ทุกๆ คน เพื่อให้เด็กเกิดความรู้สึกว่าผู้นำเกมให้ความสำคัญต่อตนเอง

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทดลองปรับปรุงเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษาไปใช้ในการพัฒนาบุคลิกภาพในด้านอื่น ๆ เช่น พัฒนาเชาวน์อารมณ์ ความคิดสร้างสรรค์ หรือนำไปใช้ในการฝึกมนุษยสัมพันธ์ในกลุ่มตัวอย่างที่แตกต่างออกไป
2. ควรทดลองสร้างกิจกรรมทางพลศึกษาที่ไม่เป็นลักษณะของผลแพ้ ชนะ โดยเฉพาะขึ้นเพื่อประโยชน์ต่อการนำไปใช้พัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ
3. ควรนำเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษาไปปรับปรุงเพื่อใช้ในวัตถุประสงค์อื่นๆ เช่น ใช้ประกอบการเรียนการสอน หรืองานวิจัยทางการศึกษาต่อไป
4. ควรมีการวิเคราะห์ประโยชน์ของเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษาในแง่มุมทางจิตวิทยา ด้านอื่นๆนอกเหนือจากการสร้างความเชื่อมั่นในตนเอง
5. ควรมีการแยกวิเคราะห์พัฒนาการในด้านต่างๆที่เป็นองค์ประกอบของความเชื่อมั่นในตนเองเพื่อศึกษาให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้นว่ากิจกรรมที่จัดขึ้นนั้นสามารถพัฒนาพฤติกรรมความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียนตามที่ได้ตั้งวัตถุประสงค์ไว้ได้มากน้อยเพียงไร