

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาถึงผลของการพัฒนาการเล่นสมมติที่มีต่อความสามารถในการใช้วัตถุในจินตนาการของเด็กอายุ 2 ถึง 3 ปี

สมมติฐานในการวิจัย

1. ความสามารถในการใช้วัตถุในจินตนาการของกลุ่มทดลองภายหลังการเล่นสมมติและระยะติดตามผลจะดีกว่าก่อนการเล่นสมมติ
2. ความสามารถในการใช้วัตถุในจินตนาการของกลุ่มทดลองภายหลังการเล่นสมมติและระยะติดตามผลจะดีกว่ากลุ่มควบคุม

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเด็กก่อนวัยเรียนของศูนย์พัฒนาเด็กพระกุมารสุนทร จังหวัดสุรินทร์ ที่มีอายุ 2 ถึง 3 ปี จำนวน 48 คน แบ่งเป็นกลุ่มอายุ 2 ปี (2 ปี ถึง 2 ปี 11 เดือน) และ 3 ปี (3 ปี ถึง 3 ปี 11 เดือน) กลุ่มละ 24 คน แต่ละกลุ่มอายุแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมกลุ่มละ 12 คน เป็นเด็กชาย 6 คน และเด็กหญิง 6 คน ในการแบ่งกลุ่มแต่ละครั้งผู้วิจัยจะใช้วิธีสุ่มแบบง่าย (Simple random sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เครื่องมือทดสอบความสามารถในการรู้จักชนิดและหน้าที่การใช้งานของวัตถุ
2. เครื่องมือทดสอบความสามารถในการใช้วัตถุจริง
3. เครื่องมือทดสอบความสามารถในการใช้วัตถุอื่นแทนวัตถุที่อ้างถึง
4. เครื่องมือทดสอบความสามารถในการใช้ส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายแทนวัตถุที่อ้างถึง
5. เครื่องมือทดสอบความสามารถในการใช้วัตถุในจินตนาการแทนวัตถุที่อ้างถึง

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ขั้นเตรียมการ
 - 1) สร้าง เกมการเล่นสมมติ
 - 2) สร้าง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
 - 3) ฝึกผู้ช่วยการทดสอบ จำนวน 1 คน
 - 4) นำเครื่องมือและ เกมการเล่นสมมติไปทดลองใช้และปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง
2. ขั้นดำเนินการ
 - 1) คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่มีความเข้าใจความหมายของคำว่า "สมมติ" และมีความสามารถในการรู้จักชนิดและหน้าที่การใช้งานของวัตถุ จัดกลุ่มตัวอย่าง เข้ากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
 - 2) ทดสอบความสามารถในการใช้วัตถุในจินตนาการแทนวัตถุที่อ้างถึงก่อนการทดลอง (Pre-test)
 - 3) ดำเนินการจัดการเล่นสมมติสำหรับกลุ่มทดลองและการเล่นแบบอื่นสำหรับกลุ่มควบคุม ติดต่อกันเป็นเวลา 4 สัปดาห์ จัดการเล่นในวันจันทร์

ถึงวันหยุดสัปดาห์โดยในแต่ละวันจะจัดการเล่น 1 เรื่อง

4) ทดสอบความสามารถหลังการเล่นในวันศุกร์ของแต่ละสัปดาห์ โดยในวันศุกร์สัปดาห์ที่ 4 จะเป็นการทดสอบความสามารถในการใช้วัตถุในจินตนาการแทนวัตถุที่อ้างถึงหลังการทดลอง (Post-test)

5) ทดสอบความสามารถในการใช้วัตถุในจินตนาการแทนวัตถุที่อ้างถึงในระยะติดตามผล(Follow-up) หลังทำการทดสอบหลังการทดลองเป็นเวลา 1 เดือน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของความสามารถในการใช้วัตถุในจินตนาการของกลุ่มทดลองในแต่ละระดับอายุ โดยเปรียบเทียบก่อนการทดลองและหลังการทดลอง ก่อนการทดลองและระยะติดตามผล โดยใช้สถิติทดสอบ Wilcoxon matched-pairs signed ranks test

2. วิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของความสามารถในการใช้วัตถุในจินตนาการของกลุ่มควบคุมในแต่ละระดับอายุ โดยเปรียบเทียบก่อนการทดลองและหลังการทดลอง ก่อนการทดลองและระยะติดตามผล โดยใช้สถิติทดสอบ Wilcoxon matched-pairs signed ranks test

3. วิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างความสามารถในการใช้วัตถุในจินตนาการระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมในแต่ละระดับอายุ ระยะก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และระยะติดตามผล โดยใช้สถิติทดสอบ Chi-square (χ^2)

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยปรากฏว่า กลุ่มทดลองในระดับอายุ 2 ปีและ 3 ปีภายหลังจากการเล่นสมมติและระยะติดตามผล มีความสามารถในการใช้วัตถุในจินตนาการเพิ่มขึ้นมากกว่าก่อนการเล่นสมมติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไป

ตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ สำหรับความสามารถในการใช้วัตถุในจินตนาการ ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมภายหลังการทดลองไม่แตกต่างกันทั้งสองกลุ่มอายุ

ข้อเสนอแนะ

1. ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรกำหนดเครื่องมือที่ใช้ทดสอบกับอุปกรณ์ในการเล่นสมมติมาให้เข้ากัน
2. ระยะเวลาในการทดสอบระยะติดตามผล ควรเป็น 2 สัปดาห์ หลังทำการทดสอบหลังการทดลอง
3. ควรศึกษาเปรียบเทียบการให้เล่นเกมสมมติ กับการดูตัวอย่างการเล่นสมมติ ว่าวิธีใดจะช่วยให้เด็กมีความสามารถในการใช้วัตถุในจินตนาการได้ง่ายและดีที่สุด