

## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สรุปผลของการวิจัยหลังจากที่ได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. วัตถุประสงค์การวิจัย
2. สรุปผลการวิจัย
3. อภิปรายผล
4. ข้อเสนอแนะ

#### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์คณิตศาสตร์โดยใช้การเล่นเกมของไทย ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75 / 75
2. เพื่อเปรียบเทียบความพร้อมทางคณิตศาสตร์ หลังจากการจัดประสบการณ์ โดยใช้การเล่นเกมของไทยในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 กับเกณฑ์ร้อยละ 75

#### สรุปผลการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของแผนการจัดประสบการณ์คณิตศาสตร์โดยใช้การเล่นเกมของไทย ระดับชั้นอนุบาล 2 ( $E_1 / E_2$ ) เท่ากับ 90.00 / 91.00 ซึ่งเป็นไปตามที่เกณฑ์กำหนด
2. ความพร้อมทางคณิตศาสตร์ หลังจากการจัดประสบการณ์ โดยใช้การเล่นเกมของไทยในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 กับเกณฑ์ร้อยละ 75 สูงกว่าเกณฑ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

#### อภิปรายผล

1. ประสิทธิภาพของแผนการจัดประสบการณ์คณิตศาสตร์โดยใช้การเล่นเกมของไทย ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75 / 75

แผนการจัดประสบการณ์พัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเนื่องจากเป็นแผนการจัดประสบการณ์ที่มุ่งให้นักเรียนเรียนรู้ผ่านการเล่นของไทยที่มีความหมายส่งผลให้นักเรียนมีความพร้อมทางคณิตศาสตร์ที่สูงและยังเป็นแผนที่มีความสอดคล้องกับพัฒนาการของนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ครอบคลุมเนื้อหาสาระด้านจำนวนกับการนับอย่างรู้ความหมายและด้านการจัดประเภทตามหลักสูตรปฐมวैयाพุทธศักราช 2546 และมี

ความเหมาะสมกับระดับความรู้ความสามารถของนักเรียน โดยนักเรียนมีความพร้อมทาง  
 คณิตศาสตร์สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ อาจเนื่องมาจากเหตุผลดังนี้ คือ ในการสร้างแผนการจัด  
 ประสบการณ์พัฒนาความพร้อมของนักเรียน ดังกล่าว ได้มีการวางแผนและกระบวนการสร้างอย่าง  
 มีขั้นตอน โดยเริ่มจากการวิเคราะห์หลักสูตรสำรวจเนื้อหาของการเล่นของไทย เพื่อนำข้อมูลที่ได้  
 มาสร้างแผนการจัดประสบการณ์ การเลือกการเล่นของไทย ได้คำนึงถึงระดับความยากง่ายที่  
 เหมาะสมและสอดคล้องกับวัย การจัดกิจกรรมเป็นกิจกรรมที่ตอบสนองความสนใจ และความ  
 ต้องการของนักเรียน ซึ่งการนำการเล่นของไทยมาใช้เป็นสื่อในการจัดกิจกรรม เพื่อพัฒนา  
 ความพร้อมทางคณิตศาสตร์ให้กับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 เพราะว่ามีธรรมชาติของการเรียนรู้ของ  
 เด็กที่กล่าวไว้ว่าการเล่นเป็นกิจกรรมสำคัญในการเรียนรู้ ทำให้เกิดการคิดแก้ปัญหาและการค้นพบ  
 ตนเอง การจัดกิจกรรมในแผนการจัดประสบการณ์ทั้ง 12 แผน เป็นแผนที่มีลักษณะบูรณาการที่  
 เป็นการเล่นเป็นกลุ่มที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วม จึงทำให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ผ่านการ  
 เล่นที่เหมาะสม การวางแผนการสอนต้องทำอย่างเป็นระบบโดยพัฒนาจุดประสงค์ เลือกกิจกรรม  
 การเรียนการสอนและประเมินผลให้ตรงตามความต้องการของผู้เรียนมากที่สุด ส่งผลให้การสอนมี  
 ประสิทธิภาพ

การที่ครูเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนรู้จักการ  
 ตื่นตัว ตื่นใจ มีความสนใจและจดจ่อในสิ่งที่ทำ ผู้เรียนก็จะเกิดการเรียนรู้ที่ดีตามมาด้วย ดังนั้นการ  
 จัดกิจกรรมส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กโดยใช้การเล่นของไทยเป็นกิจกรรมการจัด  
 ประสบการณ์ที่นักเรียนเป็นผู้ลงมือกระทำด้วยตนเอง เป็นการสนับสนุน รวมทั้งเป็นการกระตุ้นให้  
 นักเรียนโดยเกิดการเรียนรู้มีการพัฒนาความพร้อมในหลาย ๆ ด้าน และในการจัดกิจกรรมทั้ง 12  
 แผน นั้นยังเป็นการส่งเสริมการอนุรักษ์วัฒนธรรมประเพณีและภูมิปัญญาท้องถิ่น ทำให้เด็กได้  
 พัฒนาและเรียนรู้เกี่ยวกับการเล่นของไทย ปฏิบัติในส่วนของวัฒนธรรมประจำชาติและภูมิ  
 ปัญญาของบรรพบุรุษ การที่นักเรียนได้รับเรียนรู้ภายใต้บริบทของประเพณีวัฒนธรรมของชาติ  
 ตั้งแต่เยาว์วัยถือว่าเป็น โอกาสที่จะสร้างความตระหนักในการอนุรักษ์วัฒนธรรมประเพณีให้แก่เด็ก  
 ซึ่งแนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับแนวทางการจัดการศึกษาตามแนวการปฏิรูปที่ต้องการให้นักเรียนมี  
 ทั้งภูมิรู้ที่เป็นสากลและมีภูมิรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น และยังสอดคล้องกับแนวคิดการจัดการศึกษา  
 ปฐมวัยที่ว่า บริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่เด็กอาศัยอยู่ หรือสภาพแวดล้อมรอบตัวเด็กเป็นสิ่งที่  
 มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ ดังนั้นผู้สอนจะต้องเรียนรู้และอยู่ในกลุ่มบุคคลที่มีพื้นฐานเดียวกัน ได้อย่าง  
 มีความสุขและยังสามารถเชื่อมโยงไปในสาขาวิชาอื่น ๆ ได้ เช่นในสาขาวิชาคณิตศาสตร์ ซึ่งวิชา  
 คณิตศาสตร์ถือว่าเป็นวิชาพื้นฐานในหลาย ๆ หลายสาขาก็ว่าได้

จากการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดประสบการณ์คณิตศาสตร์โดยใช้ การเล่นเกมของไทย ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่มีประสิทธิภาพ ( $E_1 / E_2$ ) ร้อยละ 90.00 / 91.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ หมายความว่า นักเรียนได้คะแนนจากการทำใบงานทั้ง 22 ใบงานคิดเป็นร้อยละ 90.00 และได้คะแนนจากแบบทดสอบวัดความพร้อมทางด้านคณิตศาสตร์คิดเป็นร้อยละ 91.00 แสดงว่าแผนการจัดประสบการณ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้และเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ จินตวิ พรหมพอง (2549 : 77) พบว่า แผนการจัดประสบการณ์เพื่อเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 20 แผน จัดเป็นหน่วยการเรียนรู้ 4 หน่วยการเรียนรู้เวลา 4 สัปดาห์ สามารถนำไปใช้กับเด็กได้ผลดี เด็กมีความพร้อมทางคณิตศาสตร์สูงขึ้น มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับจำนวนและตัวเลข การนับ การจับคู่ การจัดประเภท การเปรียบเทียบ การจัดเรียงลำดับ รูปทรงเรขาคณิตศาสตร์ พื้นที่และการวัด

2. ความพร้อมทางคณิตศาสตร์ หลังจากการจัดประสบการณ์คณิตศาสตร์ โดยใช้การเล่นเกมของไทยในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 กับเกณฑ์ร้อยละ 75

การจัดกิจกรรมการเล่นของไทยเพื่อพัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 มีความสอดคล้องกับพัฒนาการของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ครอบคลุมเนื้อหาสาระด้านจำนวนกับการนับอย่างรู้ความหมายและด้านการจัดประเภทที่ผู้วิจัยได้เริ่มวิเคราะห์ตั้งแต่ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมของไทยกับพัฒนาการของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ความสอดคล้องของการเล่นเกมของไทยกับเนื้อหาสาระการเรียนรู้ของหลักสูตรปฐมวัย พุทธศักราช 2546 ทั้งประสบการณ์สำคัญและสาระที่ควรรู้ เช่น กิจกรรมการนับจำนวน 1 – 10 ที่มีในแผนการเล่นจี่ม้าก้านกล้วย การเล่นเกมกะลา การเล่นเกมรีรีข้าวสาร การเล่นเกมฟักไข่ การเล่นเกมโยนห่วง การเล่นเกมินหาง การเล่นเกมปลาหมอตกกระทะ กิจกรรมการจับคู่ 1 ต่อ 1 ที่มีในแผนการเล่นจี่ม้าก้านกล้วย การเล่นเกมลูกล่อ การเล่นเกมกะลา การเล่นเกมชิงหลัก การเล่นเกมจี่ม้าก้านกล้วย และกิจกรรมการจัดประเภท ที่มีในแผนการเล่นงูกินหาง การเล่นเกมลูกล่อ การเล่นเกมโยนห่วง การเล่นเกมชิงหลัก ซึ่งประสบการณ์ที่นักเรียนได้จากกิจกรรมเหล่านี้ทำให้นักเรียนพัฒนาการคิดหาทางแก้ปัญหาควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ สามารถปฏิบัติตัวและเคารพกฎกติกาในกลุ่มหรือในสังคมที่ตนเองอาศัยอยู่ได้ ดังนั้นจะเห็นได้ว่าการพัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์ที่ผ่านการเล่นเกมของไทยช่วยส่งเสริมพัฒนาการการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ซึ่งทำให้เด็กได้พัฒนาทักษะการคิด การแก้ปัญหา จากสถานการณ์จริงในการเล่น คิดในการคาดคะเนหาทิศทาง คิดหาทางแก้ปัญหาให้ได้ในสิ่งที่ต้องการ และนักเรียนได้มีการเคลื่อนไหวร่างกายได้พัฒนากล้ามเนื้อ จึงคิดว่าน่าจะเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้นักเรียนมีความพร้อมทางคณิตศาสตร์สูงขึ้นกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

การเปรียบเทียบความพร้อมทางคณิตศาสตร์ หลังจากการจัดประสบการณ์คณิตศาสตร์ โดยใช้การเล่นของไทยในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 กับเกณฑ์ร้อยละ 75 พบว่า ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบความพร้อมทางคณิตศาสตร์ หลังจากเรียนด้วยแผนการจัดประสบการณ์คณิตศาสตร์ โดยใช้การเล่นของไทยในชั้นอนุบาล 2 กับเกณฑ์ร้อยละ 75 พบว่านักเรียนทุกคนมีคะแนนความพร้อมทางคณิตศาสตร์หลังการจัดประสบการณ์ในด้านจำนวนกับการนับอย่างรู้ความหมาย และในด้านการจัดประเภทร้อยละ 90.22 และมีความพร้อมทางคณิตศาสตร์ หลังจากการจัดประสบการณ์คณิตศาสตร์ โดยใช้การเล่นของไทยในชั้นอนุบาลปีที่ 2 กับเกณฑ์ร้อยละ 75 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สมศรี เบ็ญใจ (2547 : 58) ที่ศึกษาการพัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้การเล่นพื้นบ้านของไทย พบว่า ความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 70 % โดยเฉลี่ยร้อยละ 87.25 สอดคล้องกับงานวิจัยของ มนูญญา บุญยะมา (2543 : 39) พบว่า นักเรียนมีคะแนนความพร้อมทางคณิตศาสตร์สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 80 คิดเป็นร้อยละ 94.08

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

- 1.1 ผู้วิจัยควรศึกษาการเล่นของไทยให้ละเอียดให้เหมาะสมกับวัยและความสามารถของนักเรียน
- 1.2 ผู้สอนควรศึกษาแผนการจัดประสบการณ์ให้ละเอียดและทำความเข้าใจเพื่อที่จะได้ดำเนินการจัดประสบการณ์ได้ตามขั้นตอนและวิธีการดำเนินการ ได้อย่างถูกต้อง
- 1.3 ผู้สอนควรสร้างบรรยากาศให้เป็นกันเองก่อนค่อยดำเนินการตามแผนการจัดประสบการณ์
- 1.4 ผู้สอนควรใช้การเล่นอื่น ๆ ที่มีความหลากหลายและแปลกใหม่มาใช้ในการจัดประสบการณ์ให้เด็ก
- 1.5 ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมด้วยตนเองมากที่สุด

### 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรศึกษาวิจัยในการพัฒนาความพร้อมด้านอื่น ๆ โดยผ่านการการเล่นแบบอื่น ๆ เช่น การเล่นพื้นบ้านของไทย การเล่นในแต่ละภูมิภาค การเล่นในแต่ละท้องถิ่น