

การพัฒนาชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดของเด็กอนุบาล 2 โรงเรียนภูมิพิชญ อำเภอกุตุจับ จังหวัดอุดรธานี

The Development of Educational Game Activities Package to Develop the Concept of Kindergarten 2 Students in Pumpitchaya School, Kudchap District, Udon Thani Province

สุรัตน์ จงกลณี¹ อีระเดช จิราชนทัต²

E-mail: Thiradet.1955@live.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาชุดกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับเด็กอนุบาล 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 และ 2) เปรียบเทียบความคิดรวบยอดเกี่ยวกับการจับคู่สิ่งของและภาพของเด็กอนุบาล 2 หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 75 กลุ่มตัวอย่าง คือ เด็กอนุบาล 2/4 จำนวน 26 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับเด็กอนุบาล 2 จำนวน 17 หน่วย แต่ละหน่วยเน้นการฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการจับคู่สิ่งของและภาพ และแบบทดสอบการปฏิบัติ จำนวน 5 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบทีแบบ One-Sample

ผลการวิจัยพบว่า

1. ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับเด็กอนุบาล 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.11/85.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/75
2. หลังเรียนเด็กอนุบาล 2 มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับการจับคู่สิ่งของและภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: กิจกรรมเกมการศึกษา ความคิดรวบยอด เด็กอนุบาล โรงเรียนภูมิพิชญ

Abstract

The purpose aims to 1) develop the educational game activity package for Kindergarten 2 students to be effective according to the criteria 75/75, and 2) compare concept of matching objects and pictures with the specified criteria 75%. Research sample were 26 Kindergarten 2/4 students, that one were simple random sampling, using classroom as a random unit. Research instruments were 17 units of educational game activity package, each unit focuses on the practice of matching objects and pictures, and 5 practice test. The statistic for data analysis were percentage, mean, standard deviation, and one-sample t-test.

The research finding were as result follow :

1. Educational game activity package for Kindergarten 2 students, that one has effective as 75.11/81.50, higher than the criteria 75/75.
2. After learning, Kindergarten 2 students had more concept about matching objects and pictures than the specified criteria 75% at statistical significance .05 level.

Keywords: educational game activity, concept, Kindergarten students, pumpitchaya school

ความเป็นมาของปัญหา

การศึกษาปฐมวัยเป็นการพัฒนาเด็กตั้งแต่แรกเกิดถึง 6 ปี บริบูรณ์ อย่างเป็นทางการและเป็นองค์รวม บนพื้นฐานการอบรมเลี้ยงดู และส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติและพัฒนาการตามวัยของเด็กแต่ละคนให้เต็มตามศักยภาพภายใต้บริบทสังคมและวัฒนธรรมที่เด็กอาศัยอยู่ ด้วยความรัก ความเอื้ออาทร และความเข้าใจของทุกคน เพื่อสร้างรากฐานคุณภาพชีวิตให้เด็กพัฒนาไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์เกิดคุณค่าต่อตนเอง ครอบครัว สังคม และประเทศชาติ ซึ่งหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยมุ่งพัฒนาเด็กทุกคนให้ได้รับการพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2560) ดังนี้

1. ด้านร่างกาย เด็กอายุ 3-5 ปีมีการเจริญเติบโตรวดเร็วโดยเฉพาะในเรื่องน้ำหนักและส่วนสูง กล้ามเนื้อใหญ่จะมีความก้าวหน้ามากกว่ากล้ามเนื้อเล็ก สามารถบังคับการเคลื่อนไหวของร่างกายได้ดี

¹ อาจารย์ประจำ สาขาวิชาการศึกษานปฐมวัย วิทยาลัยพิชญบัณฑิต

2. ด้านอารมณ์ จิตใจ เด็กอายุ 3-5 ปีเริ่มแสดงความรู้สึกอย่างเต็มที่และไม่ปิดบัง ซ่อนเร้น เช่น ดีใจ เสียใจ โกรธแต่จะเกิดเพียงชั่วคราวแล้วหายไปการที่เด็กเปลี่ยนแปลงอารมณ์ง่ายเพราะมีช่วงความสนใจระยะสั้น เมื่อมีสิ่งใดน่าสนใจก็จะเปลี่ยนความสนใจไปตามสิ่งนั้น

3. ด้านสังคม เด็กอายุ 3-5 ปีเริ่มเรียนรู้การติดต่อและการมีสัมพันธ์กับบุคคลนอกครอบครัว โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กในวัยเดียวกัน เด็กได้เรียนรู้การปรับตัวให้เข้าสังคมกับเด็กอื่นพร้อมๆกับรู้จักร่วมมือในการเล่นกับกลุ่มเพื่อน เจตคติและพฤติกรรมทางสังคมของเด็กจะก่อขึ้นในวัยนี้และจะแผ่แน่นยากที่จะเปลี่ยนแปลงในวัยต่อมา

4. ด้านสติปัญญา เด็กอายุ 3-5 ปี สามารถโต้ตอบหรือมีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุสิ่งของที่อยู่รอบตัวได้ สามารถจำสิ่งต่างๆ ที่ได้กระทำซ้ำกันบ่อยๆ ได้ดี เรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้ดีขึ้น แต่ยังอาศัยการรับรู้เป็นส่วนใหญ่ แม้ปัญหาการลองผิดลองถูกจากการรับรู้มากกว่าการใช้เหตุผลความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัวพัฒนาอย่างรวดเร็วตามอายุที่เพิ่มขึ้น

ความคิดรวบยอดเป็นองค์ประกอบหนึ่งของการพัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัย ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนและการดำรงชีวิต(สุรางค์ โค้วตระกูล, 2537) จากการศึกษารายงานผลการประเมินมาตรฐานคุณภาพภายในในระดับปฐมวัยของโรงเรียนในปีการศึกษา 2562 พบว่า มีมาตรฐาน ที่ต้องพัฒนาให้มีระดับสูงขึ้นหลายมาตรฐานโดยเฉพาะ มาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ ในตัวบ่งชี้ที่ 10.1 มีความสามารถในการคิดรวบยอด เนื่องจากเด็กอนุบาล 2 จำนวน 104 คน มีความสามารถในการคิดรวบยอดเกี่ยวกับการจับคู่สิ่งของและภาพที่เหมือนกัน อยู่ในระดับพอใช้ ร้อยละ 76.19 และอีกร้อยละ 23.81 ยังต้องให้คำแนะนำช่วยเหลือ และจากการศึกษาแผนการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยและสัมภาษณ์ครูผู้สอน พบว่าการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดที่เน้นการฝึกปฏิบัติด้านนี้ยังมีน้อยและจัดไม่ต่อเนื่อง(โรงเรียนภูมิพิชัย, 2562)

แนวทางในการพัฒนาความคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัยดังกล่าว มีคำแนะนำจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2560) ว่ากิจกรรมเกมการศึกษาเกี่ยวกับการจับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่าง หรือความเหมือนของสิ่งต่างๆ สามารถพัฒนาความคิดรวบยอดของเด็กอนุบาลได้ และข้อมูลสนับสนุนจากรายงานผลการวิจัยของ แสงจันทร์ กันหา (2562) กัญญาชลา ศิริชัย (2559) และอารยา ระศร (2558) ที่วิจัยพบว่า การจัดกิจกรรมเกมการศึกษา เช่น กิจกรรมเกมการจับคู่สิ่งที่มีเหมือนกันทุกประการและกิจกรรมการจับคู่ภาพกับเงาสีเดียวกันสามารถพัฒนาความคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัยได้

จากความสำคัญ ปัญหาและแนวทางในการพัฒนาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาว่าการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาสามารถพัฒนาความคิดรวบยอดของเด็กอนุบาล 2 ได้ มากน้อยเพียงใด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับเด็กอนุบาล 2 ให้มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบความคิดรวบยอดเกี่ยวกับการจับคู่สิ่งของและภาพของเด็กอนุบาล 2 หลังเรียนกับเกณฑ์ ร้อยละ 75

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประเภทของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยทดลองแบบ One-shot Case Study (มณฑิธร รัตนศิริวงศ์, 2557)

วิธีการทดลอง E – X O₂

เมื่อ E แทน ประชากร

X แทน การทดลอง หรือ การจัดกิจกรรม

O₂ แทน การทดสอบหลังการทดลอง หรือหลังการจัดกิจกรรม

2. ประชากร

2.1 ประชากร คือ เด็กอนุบาล 2 โรงเรียนภูมิพิชัย ปีการศึกษา 2563 จำนวน 4 ห้อง รวม 105 คน (โรงเรียนภูมิพิชัย, 2563)

2.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ เด็กอนุบาล 2/4 โรงเรียนภูมิพิชัย จำนวน 26 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม (วรรณิ แกมเกตุ, 2549)

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา คัดเลือกจากเรื่องที่ใกล้ตัวเด็ก มีจำนวน 17 หน่วย ได้แก่ 1) หน่วยโรงเรียนน่าอยู่ 2) หน่วยวันไหว้ครู 3) หน่วยตัวเรา 4) หน่วยมีอะไรในร่างกาย 5) หน่วยสุนัขที่ดี 6) หน่วยบ้านน่าอยู่ 7) หน่วยหนูจำหนูทำได้ 8) หน่วย วันอาสาฬหบูชาและ วันเข้าพรรษา 9) หน่วยเด็กดีมารยาท 10) หน่วยชุมชนน่าอยู่ 11) หน่วยเรียนรู้อยู่ร่วมกันในชุมชน

12) หน่วยงานที่ต่างๆ ในชุมชน 13) หน่วยวันแม่ 14) หน่วยสิ่งมีชีวิต 15) หน่วยสิ่งไม่มีชีวิต 16) หน่วยปรากฏการณ์ธรรมชาติและ 17) หน่วย ช่วงเวลาและฤดูกาล ซึ่งแต่ละหน่วยเน้นการฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการจับคู่สิ่งของและภาพ ซึ่งผ่านการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิ ที่มีประสบการณ์ด้านการสร้างเครื่องมือและด้านการสอนเด็กปฐมวัย จำนวน 5 คน ว่ามีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้กับเด็กอนุบาล 2 อยู่ในระดับมาก ทั้ง 17 หน่วย

3.2 แบบทดสอบการปฏิบัติ จำนวน 5 ข้อ ซึ่งผ่านการตรวจสอบดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์จากผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งมีประสบการณ์ด้านการสร้างเครื่องมือและด้านการสอนเด็กปฐมวัย จำนวน 5 คน ทั้ง 5 ข้อ (IOC = 1.00)

4. การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

4.1 ขั้นตอนการทดลอง

จัดกิจกรรมเกมการศึกษา ให้กับเด็กอนุบาล 2/4 จำนวน 17 หน่วย ใช้เวลา 17 สัปดาห์ และแต่ละหน่วยเน้นการฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการจับคู่สิ่งที่เหมือนกันทุกประการและการจับคู่ภาพกับเงาสิ่งเดียวกัน

4.2 ขั้นตอนการทดสอบการปฏิบัติหลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

ทำการทดสอบการปฏิบัติกับเด็กอนุบาล 2/4 หลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ในสัปดาห์ที่ 18

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 การพัฒนาชุดกิจกรรมเกมการศึกษาของเด็กอนุบาล 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 ใช้ E_1/E_2 (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 154)

5.2 การเปรียบเทียบความคิดรวบยอดเกี่ยวกับการจับคู่สิ่งของและภาพของเด็กอนุบาล 2 กับเกณฑ์ที่กำหนด ร้อยละ 75 ใช้การทดสอบที่แบบ One-Sample (บุญชม ศรีสะอาด, 2543)

ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับเด็กอนุบาล 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

ผู้วิจัยได้นำชุดกิจกรรมเกมการศึกษาไปใช้กับเด็กอนุบาล 2/4 ภาคการเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 26 คน แล้วนำผลการสังเกตระหว่างเรียนและผลการทดสอบการปฏิบัติหลังเรียนมาคำนวณหาค่า E_1/E_2 แล้วนำไปเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด 75/75 ได้ผลดังปรากฏในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับเด็กอนุบาล 2

n=26	หน่วยที่ 1-5 (50 คะแนน)	หน่วยที่ 6-10 (50 คะแนน)	หน่วยที่ 11-17 (70 คะแนน)	รวม (170 คะแนน)	ผลการทดสอบ หลังเรียน 20 คะแนน
\bar{X}	36.96	38.15	52.58	127.69	16.30
S.D.	0.73	0.78	0.92	10.26	0.47
ร้อยละ	73.92	76.30	75.11	75.11	81.50
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) = 75.11					
ประสิทธิภาพของผลผลิต (E_2) = 81.50					

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการสังเกตระหว่างเรียนทั้ง 17 หน่วยการเรียนรู้มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 127.69 (คะแนนเต็ม 170 คะแนน) คิดเป็นร้อยละได้เท่ากับ 75.11 ส่วนผลการทดสอบหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.30 (คะแนนเต็ม 20 คะแนน) คิดเป็นร้อยละได้เท่ากับ 81.50 นั้นแสดงว่าชุดกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับเด็กอนุบาล 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.11/81.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่กำหนดไว้

2. ผลการเปรียบเทียบความคิดรวบยอดเกี่ยวกับการจับคู่สิ่งของและภาพของเด็กอนุบาล 2

ผู้วิจัยได้นำผลการทดสอบความคิดรวบยอดเกี่ยวกับการจับคู่สิ่งของและภาพของเด็กอนุบาล 2 หลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษามาหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วนำค่าเฉลี่ยมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ 15 คะแนน (ร้อยละ 75) โดยใช้ One-Sample t-test ได้ผลดังปรากฏในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความคิดรวบยอดเกี่ยวกับการจับคู่สิ่งของและภาพของเด็กอนุบาล 2 หลังเรียนกับเกณฑ์ที่กำหนด 15 คะแนน (ร้อยละ 75)

Test Value = 15						
	n	\bar{X}	S.D.	t	df	P
หลังเรียน	26	16.30	0.47	14.17 [*]	25	0.000

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ (.05)

จากตารางที่ 2 พบว่า ค่าความน่าจะเป็น (P) ที่จะได้ค่า t เป็น 14.17 เท่ากับ 0.000 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ ที่กำหนด (.05) นั่นแสดงว่าหลังเรียนเด็กอนุบาล 2/4 มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับการจับคู่สิ่งของและภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 15 คะแนน (ร้อยละ 75) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดของเด็กอนุบาล 2 โรงเรียนภูมิพิชญ อำเภอกุดจับ จังหวัดอุดรธานี มีประเด็นสำคัญที่นำมาอภิปรายผล ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับการจับคู่สิ่งของและภาพ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.11/81.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่เป็นเช่นนี้เป็นเพราะว่า ชุดกิจกรรมชุดนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาอย่างเป็นระบบ โดยเริ่มจาก 1) การจัดทำชุดกิจกรรมเกมการศึกษา โดยการศึกษาแนวคิดทฤษฎีและวิธีการสร้างจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แล้วนำมาสร้างเป็นชุดกิจกรรมเกมการศึกษาจำนวน 17 หน่วย และ 2) การหาคุณภาพโดยนำชุดกิจกรรมเกมการศึกษาไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบให้คำแนะนำแล้วปรับปรุงแก้ไข เมื่อนำไปใช้กับเด็กอนุบาล 2/4 พบว่าชุดกิจกรรมเกมการศึกษาชุดนี้มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับอารยา ระสร (2558) ที่ศึกษาพบว่า แผนการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยใช้เกมการศึกษามีประสิทธิภาพ 86.00/88.00 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้และสอดคล้องกับแสงจันทร์ กันทา (2562) ที่ศึกษาพบว่า ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาสติปัญญา สำหรับเด็กอนุบาล 1-2 มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 75/75

2. หลังเรียนเด็กอนุบาล 2/4 มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับการจับคู่สิ่งของและภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 15 คะแนน (ร้อยละ 75) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 ที่เป็นเช่นนี้เป็นเพราะว่า ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาตั้งแต่หน่วยที่ 1 ถึง หน่วยที่ 17 แต่ละหน่วยเน้นให้เด็กอนุบาล 2/4 ฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการจับคู่สิ่งของและภาพ จึงส่งผลให้เด็กอนุบาล 2/4 มีความคิดรวบยอดหลังเรียนอยู่ในระดับดีมากและสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 15 คะแนน (ร้อยละ 75) สอดคล้องกับแนวคิดของ จอห์น ดิวอี้ (Dewey, 1956) ที่เน้นให้ผู้เรียนมีอิสระ ได้ลงมือทำ ตามความคิดของผู้เรียนเองจะทำให้เกิดทักษะกระบวนการทางความคิด และสอดคล้องกับกฎแห่งการฝึกหัดของธอร์นไคค์ ที่ระบุว่า การฝึกหัดหรือกระทำบ่อยๆ ด้วยความเข้าใจจะทำให้ การเรียนรู้ นั้น คงทนถาวร ถ้าไม่ได้กระทำซ้ำบ่อยๆ การเรียนรู้ นั้น จะไม่คงทนถาวร และในที่สุดอาจลืมได้ (Christian J. Weibell, 2011. online: ทิศนา ขัมมณี, 2548: 51) อีกทั้งยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของกัญญาลา ศิริชัย (2559) ที่ศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการพัฒนาจากกิจกรรมเกมการศึกษา มีความสามารถทางสติปัญญาในด้านการคิดแบบจัดประเภท แบบอันดับสัมพันธ์และแบบอนุรักษ หลังการทดลองเพิ่มขึ้นก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสอดคล้องกับ แสงจันทร์ กันทา (2562) ที่ศึกษาพบว่า หลังเรียนเด็กอนุบาล 1-2 สามารถใช้สติปัญญาในการจับคู่สิ่งของที่เหมือนกัน และจับคู่ภาพเงาสองสิ่งเดียวกันได้มากกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับเด็กอนุบาล 2 พบว่า ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับเด็กอนุบาล 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.11/81.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่กำหนด

2. ผลการเปรียบเทียบความคิดรวบยอดเกี่ยวกับการจับคู่สิ่งของและภาพของเด็กอนุบาล 2 พบว่า เด็กอนุบาล 2/4 มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับการจับคู่สิ่งของและภาพหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 75 ที่กำหนด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โดยสรุป ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับเด็กอนุบาล 2 จำนวน 17 หน่วย ได้แก่ 1) หน่วยโรงเรียนน่าอยู่ 2) หน่วยวันไหว้ครู 3) หน่วยตัวเรา 4) หน่วยมีอะไรในร่างกาย 5) หน่วยสุขนิสัยที่ดี 6) หน่วยบ้านน่าอยู่ 7) หน่วยหนูจำหนูทำได้ 8) หน่วย วันอาสาฬหบูชาและ วันเข้าพรรษา 9) หน่วยเด็กดีมารยาท 10) หน่วยชุมชนน่าอยู่ 11) หน่วยเรียนรู้อยู่ร่วมกันในชุมชน 12) หน่วย สถานที่ต่างๆ ในชุมชน 13) หน่วยวันแม่ 14) หน่วยสิ่งมีชีวิต 15) หน่วยสิ่งไม่มีชีวิต 16) หน่วยปรากฏการณ์ธรรมชาติและ 17) หน่วย

ช่วงเวลาและฤดูกาล ซึ่งแต่ละหน่วยเน้นการฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการจับคู่สิ่งของและภาพ สามารถพัฒนาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับการจับคู่สิ่งของและภาพของเด็กอนุบาล 2 ให้สูงขึ้นได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

1. จากการวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาซึ่งประกอบด้วยกิจกรรมการจับคู่สิ่งของที่เหมือนกันและการจับคู่ภาพกับเงาสีเดียวกัน ทำให้เด็กอนุบาล 2 มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับการจับคู่สิ่งของและภาพหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานร้อยละ 75 ที่กำหนด ข้อค้นพบครั้งนี้จะเกิดประโยชน์กับครูผู้สอนระดับปฐมวัยสามารถนำไปปรับใช้ในการพัฒนาความคิดรวบยอดของเด็กอนุบาลได้
2. ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาชุดนี้มี 17 หน่วย หากจะนำไปใช้ครั้งต่อไป ควรเพิ่มหน่วยให้มากกว่าเดิมหรือปรับปรุงแต่ละหน่วยให้มีความเหมาะสมกับวัยและความสนใจของเด็กด้วย เพราะจะช่วยให้เด็กอนุบาล 2 ได้ฝึกปฏิบัติในการใช้ความคิดรวบยอดมากขึ้น อันจะส่งผลให้เด็กอนุบาล 2 มีพัฒนาการทางด้านนี้เพิ่มขึ้นด้วย

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรวิจัยเกี่ยวกับการใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความสามารถของเด็กอนุบาลด้านอื่น เช่น ด้านสังคม ด้านอารมณ์ จิตใจ
2. ควรศึกษาความพึงพอใจของเด็กอนุบาล 2 ที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมเกมการศึกษา

เอกสารอ้างอิง

- กัญญชลา ศิริชัย. (2559). ผลของการจัดกิจกรรมเกมการศึกษามิติสัมพันธ์ที่มีต่อความสามารถในการคิดอย่างมีเหตุผลของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- ทีศนา แคมมณี. (2548). จิตวิทยาการสอน. กรุงเทพฯ: เดอะมาสเตอร์กรุ๊ปแมนเนจ.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2543). การวิจัยเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์.
- _____. (2545). การวิจัยเบื้องต้น. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์.
- มณฑิยา รัตนศิริวงศ์พุด. (2557). สถิติและวิธีการวิจัยทางเทคโนโลยีสารสนเทศ. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- วรรณิ แกมเกตุ. (2549). วิธีวิทยาการวิจัยทางพฤติกรรม รมศาสตร์. ภาควิชาวิจัยและจิตวิทยาการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โรงเรียนภูมิพิชัย. (2562). รายงานผลการประเมินมาตรฐานคุณภาพภายในระดับปฐมวัยปีการศึกษา 2562. อุดรธานี: โรงเรียนภูมิพิชัย.
- _____. (2563). แผนปฏิบัติการประจำปีการศึกษา 2563. อุดรธานี: โรงเรียนภูมิพิชัย.
- สุรางค์ ไคว้ตระกูล. (2537). จิตวิทยาการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- แสงจันทร์ กันทา. (2562). การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาสติปัญญาของเด็กอนุบาล 1-2 โรงเรียนบ้านเชียงพิณสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1. การศึกษาค้นคว้าอิสระศึกษาศาสตรบัณฑิต วิทยาลัยพิชญบัณฑิต.
- สำนักงานคณะกรรมการขั้นพื้นฐาน. (2560). แผนการจัดประสบการณ์ระดับปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 เล่ม 1. กรุงเทพฯ: มปท.
- สำนักวิชาการและมาตรฐาน. (2560). หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด.
- อารยา ระศร. (2558). ผลการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยเกมการศึกษาตามแนวคิดพัฒนาการและการเรียนรู้ของสมอง. ปรินญาณิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- Dewey, J. (1956). The child and the curriculum and the school and society. Chicago: Phoenix books.