

บทที่ 5

สรุป อภิปรายและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ผลของการใช้แป้นอรรถกรที่มีผลต่อการเข้าห้องเรียนตรงเวลาวิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนตรุณศึกษา เพื่อศึกษาผลของการใช้แป้นอรรถกรที่มีผลต่อการเข้าห้องเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ตรงต่อเวลาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนตรุณศึกษา และผู้วิจัยได้สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ ดังนี้

5.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลของการใช้แป้นอรรถกรที่มีผลต่อการเข้าห้องเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ตรงต่อเวลาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนตรุณศึกษา

5.2 สัมมุติฐานการวิจัย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการใช้แป้นอรรถกรมีพฤติกรรมเข้าห้องเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ตรงต่อเวลามากกว่าก่อนได้รับการใช้แป้นอรรถกร

5.3 วิธีการดำเนินการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนตรุณศึกษา ตามดรรชนีบัญชีอำเภอรัตนบุรี จังหวัดสุรินทร์จำนวน 120 คน กำลังศึกษาใน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 จำนวน 35 คน กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 ที่โรงเรียนตรุณศึกษา ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบประเมินพฤติกรรมการเข้าห้องเรียนและสัญญาเงื่อนไข

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าร้อยละ

5.4 สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลของการใช้แป้นอรรถกรที่มีผลต่อการเข้าห้องเรียนตรงเวลาวิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนตรุณศึกษา เพื่อศึกษาผลของการใช้แป้นอรรถกรที่มีผลต่อการเข้าห้องเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ตรงต่อเวลาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนตรุณศึกษา ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยดังนี้

ผู้ตอบแบบประเมินพฤติกรรมการเข้าห้องเรียนส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีอายุ 14 ปี เดินทางมาโรงเรียนโดยผู้ปกครองมาส่ง วิชาที่ชอบคือวิชาวิทยาศาสตร์ ก่อนใช้แป้นอรรถกรมีนักเรียนเข้าห้องเรียนตรงเวลาจำนวน 29 คน ระหว่างใช้แป้นอรรถกรมีนักเรียนเข้าห้องเรียนตรงเวลาจำนวน 34 คนและหลังใช้แป้นอรรถกรมีนักเรียนเข้าห้องเรียนตรงเวลาจำนวน 34 คน

5.5 อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลของการใช้แป้นอรรถกรที่มีผลต่อการเข้าห้องเรียนตรงเวลาวิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนตรุณศึกษา เพื่อศึกษาผลของการใช้แป้นอรรถกรที่มีผลต่อการเข้าห้องเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ตรงต่อเวลาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนตรุณศึกษา ผู้วิจัยมีประเด็นสำคัญที่นำมาอภิปราย ดังนี้

สมมุติฐานการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการใช้เบียร์รอกเกอร์มีพฤติกรรมเข้าห้องเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ตรงต่อเวลามากกว่าก่อนได้รับการใช้เบียร์รอกเกอร์ ผลการวิจัยปรากฏว่า ก่อนใช้เบียร์รอกเกอร์นักเรียนเข้าห้องเรียนตรงเวลาจำนวน 29 คน ระหว่างใช้เบียร์รอกเกอร์นักเรียนเข้าห้องเรียนตรงเวลาจำนวน 34 คน และหลังใช้เบียร์รอกเกอร์นักเรียนเข้าห้องเรียนตรงเวลาจำนวน 34 คน เนื่องจากนักเรียนที่เข้าห้องเรียนสายก็ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเข้าห้องเรียนได้ตรงเวลามากขึ้น เพื่อที่จะได้รางวัลตามที่วางเงื่อนไขไว้ เมื่อดำเนินกิจกรรมไปจนครบกำหนดการวางเงื่อนไข พฤติกรรมของนักเรียนส่วนใหญ่ดีขึ้น เข้าห้องเรียนตรงเวลามากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของนางวันดี จูเปี่ยม (2540) ได้ทำวิจัยเรื่อง การศึกษาผลของการใช้แรงเสริมทางบวกด้วยเบียร์รอกเกอร์ที่มีต่อพฤติกรรมความรับผิดชอบในการทำงานที่ได้รับมอบหมายในรายวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/5 ผลการศึกษพบว่านักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/5 มีพฤติกรรมความรับผิดชอบในการทำงานที่ได้รับมอบหมายในรายวิชาวิทยาศาสตร์มากขึ้นหลังการใช้แรงเสริมทางบวกด้วยเบียร์รอกเกอร์ และมีพฤติกรรมความรับผิดชอบในการทำงานที่ได้รับมอบหมายสูงกว่าร้อยละ 70 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และการให้เบียร์รอกเกอร์โดยใช้ตัวบีบคะแนนเพื่อเป็นการแลกของรางวัล ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของนางสาวช่อทิพย์ ชีวาลวิจิตร (2557) ได้ทำวิจัยเรื่อง การปรับปรุงพฤติกรรมการทำงานและความรับผิดชอบในการส่งงานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (English Program ห้อง A และ B) โดยใช้การเสริมแรงด้วยตัวบีบนั้น ผู้วิจัยได้สังเกต ถึงความเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายจำนวน 58 คน ทั้งต้องห่อนั้นที่มีความตั้งใจในการทำงานและมีความกระตือรือร้นมากขึ้นต่อการทำกิจกรรมการเรียนต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการตอบคำถาม, การเล่นเกมทบทวนบทเรียนตลอดจน ความรับผิดชอบต่อการส่งงาน และมีความเปลี่ยนแปลงทางด้านพฤติกรรมไปในทางที่ดีขึ้นเป็นลำดับ

5.6 ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยผลของการใช้เบียร์รอกเกอร์ที่มีผลต่อการเข้าห้องเรียนตรงเวลาวิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนตรุณศึกษา เพื่อศึกษาผลของการใช้เบียร์รอกเกอร์ที่มีผลต่อการเข้าห้องเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ตรงต่อเวลาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนตรุณศึกษา ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้

การเสริมแรงทางบวกโดยการให้เบียร์รอกเกอร์เป็นสิ่งที่นักเรียนส่วนใหญ่ต้องการและสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเข้าห้องเรียนของนักเรียนได้ ซึ่งถือว่าเหมาะสมกับการนำมาใช้โดยเฉพาะนักเรียนในยุค Thailand 4.0 ที่สนใจในรางวัลและเบียร์รอกเกอร์ คือ สามารถใช้ห้องคอมพิวเตอร์ได้ในเวลาพักเที่ยง

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีรางวัลให้เด็กที่หลากหลายกว่านี้ เพราะการใช้ห้องคอมพิวเตอร์ในเวลาพักเที่ยงนักเรียนส่วนใหญ่ไม่ต้องการใช้ ยกตัวอย่างเช่น ของเล่น ลูกกวาด ตุ๊กตา หรือของเล่นที่เป็นที่นิยม เพื่อความหลากหลายและดึงดูดนักเรียนได้มากยิ่งขึ้น