

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ผลของการแก้ปัญหาทักษะการใช้เมาส์โดยการใช้เกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านต้นปรัง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตรัง เขต 2 ผู้วิจัยได้สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะในการวิจัย มีรายละเอียดดังนี้

1. วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาผลของวิธีสอนโดยการใช้เกมคอมพิวเตอร์ ที่มีต่อทักษะการใช้เมาส์ วิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านต้นปรัง โดยการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

2. สมมติฐาน

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชาคอมพิวเตอร์ ด้วยวิธีการสอนโดยการใช้เกมคอมพิวเตอร์ มีผลการพัฒนาทักษะการใช้เมาส์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

3. สรุปผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูล เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลผลของวิธีสอนโดยการใช้เกมคอมพิวเตอร์ ที่มีต่อทักษะการใช้เมาส์ วิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านต้นปรัง โดยการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน สามารถสรุปได้ดังนี้

3.1 เปรียบเทียบผลคะแนนการทดสอบการพัฒนาทักษะการใช้เมาส์ วิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนบ้านต้นปรัง จังหวัดตรัง ที่เรียนด้วยวิธีการสอนปกติ ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้ ค่าร้อยละ พบว่า การทดสอบการพัฒนาทักษะการใช้เมาส์ด้วยวิธีการสอนปกติหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

3.2 เปรียบเทียบผลคะแนนการทดสอบการพัฒนาทักษะการใช้เมาส์ วิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนบ้านต้นปรัง จังหวัดตรัง ที่เรียนด้วยวิธีการสอนโดยเกมคอมพิวเตอร์ โดยใช้ ค่าร้อยละ พบว่า การทดสอบการพัฒนาทักษะการใช้เมาส์ด้วยวิธีการสอนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เป็นไปตามสมมติฐาน

3.3 ผลการทดสอบการพัฒนาทักษะการใช้เมาส์หลังเรียน วิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 ที่เรียนด้วยวิธีการสอนปกติและนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/1 วิธีการสอนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ โดยใช้สถิติ t-test (t-Independent) พบว่า การพัฒนาทักษะการใช้เมาส์หลังเรียนด้วยวิธีการสอนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์สูงกว่าวิธีการสอนปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวนทั้งหมด 125 คน เมื่อได้รับการแก้ปัญหาโดยการนำเกมคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการฝึกการควบคุมเมาส์ จากการเปรียบเทียบผลการบันทึกคะแนนจากเกณฑ์ที่วัดและหาค่าเฉลี่ยของความก้าวหน้าในการพัฒนาทักษะการใช้เมาส์ของนักเรียน จะเห็นว่ามีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้น ทั้งนี้จึงเห็นได้ว่าทักษะการควบคุมเมาส์ของนักเรียน มีผลสัมฤทธิ์ที่ดีขึ้น มีการพัฒนาทักษะเพิ่มขึ้น และนักเรียนรู้สึกสนุกสนานกับการฝึกในแต่ละครั้ง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนเทพพร เดชประสาธ (2558) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้เกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในการส่งเสริมกระบวนการเขียนเรียงความแก่กระทัธรรมในหลักสูตรธรรมศึกษาชั้นตรี ผลการวิจัยพบว่า ได้ระบบเกมคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสม ผลการหาประสิทธิภาพของเกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มีค่าเท่ากับ 81.0/80.27 มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 ผลสัมฤทธิ์ก่อนใช้เกม – หลังการประยุกต์ใช้เกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน หลังใช้เกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสูงกว่าก่อนใช้เกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ค่า t เท่ากับ -13.22 นักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 พึงพอใจการประยุกต์ใช้เกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33

5. ข้อเสนอแนะ

1. การได้นำปัญหาการใช้เมาส์ ควบคุมเมาส์ไม่ค่อยได้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มาคิดวิเคราะห์ในครั้งนี้ เป็นประโยชน์กับผู้วิจัยและนักเรียนเป็นอย่างมาก และผู้วิจัยพบว่าเมื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นกับการเรียนของนักเรียนได้ตรงจุด จะทำให้นักเรียนมีพัฒนาการทางด้านการเรียนได้ดีขึ้น เป็นการส่งเสริม สนับสนุน ช่วยเหลือให้ผู้เรียนมีการพัฒนาตนเองตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ
2. เกมคอมพิวเตอร์ที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนควรมีทั้งสาระเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนและมีความสนุกสนาน เพื่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความตั้งใจในการเรียนรู้ และส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียน