



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมฝึกทักษะการเขียนลายมือหวัดเกมบรรจงของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สรุปสาระสำคัญ ดังนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมฝึกทักษะการเขียนลายมือหวัดเกมบรรจงของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการเขียนลายมือหวัดเกมบรรจงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
ระหว่างก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรม

สมมติฐานของการวิจัย

1. ทักษะการเขียนลายมือเกมบรรจงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการใช้ชุด
กิจกรรมฝึกทักษะการเขียนลายมือหวัดเกมบรรจงแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ
2. ชุดกิจกรรมฝึกทักษะการเขียนลายมือหวัดเกมบรรจงที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตรงตามเกณฑ์
มาตรฐาน 80/80

ประชากรและตัวอย่างประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ สังกัด
ทบวงมหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2537 ผู้วิจัยใช้วิธีสุ่มตัวอย่างประชากรแบบเจาะจง (Purposive Sampling)
เลือกเฉพาะนักเรียนที่มีลายมือไม่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด ได้มาจากการพิจารณาของอาจารย์ประจำชั้น และ
อาจารย์ผู้สอนภาษาไทยในแต่ละห้อง ได้นักเรียนที่เป็นตัวอย่างประชากร 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

- ก. แบบวัดทักษะการเขียนลายมือหัดแกมบรรจง 1 ชุด แบ่งเป็น 2 ตอน คือ
 - ตอนที่ 1 แบบเขียนตามตัวอย่าง
 - ตอนที่ 2 แบบเขียนอิสระ
- ข. แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการฝึกทักษะการเขียนลายมือหัดแกมบรรจง

วิธีดำเนินการวิจัย

ก. นำแบบวัดทักษะการเขียนลายมือหัดแกมบรรจง 1 ชุด ซึ่งแบ่งเป็น 2 ตอน คือ ตอนที่ 1 เป็นแบบเขียนตามตัวอย่าง ส่วนตอนที่ 2 เป็นแบบเขียนอิสระ แบบวัดชุดนี้ได้นำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2537 จำนวน 30 คน ของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ แล้ว ได้ค่าความเที่ยง (Reliability) โดยวิธี Cronbach's Alpha = .89

ข. สร้างแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่ฝึกทักษะการเขียนลายมือหัดแกมบรรจง ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales)

ค. พัฒนาชุดกิจกรรมฝึกทักษะการเขียนลายมือหัดแกมบรรจงสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยนำมาจากแนวทางการฝึกเขียนของ Hoskisson and Tompkins (1987) โดยใช้ประกอบกับหลักการจัดกิจกรรมการฝึกให้เด็กรู้จักวินิจฉัยลายมือตนเอง ตลอดจนลีลาการเขียนอักษรไทยมาสร้างเป็นแผนการฝึกทั้งหมด 45 ชุด

นำแผนการฝึกไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นนักเรียนที่มีลายมือไม่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด ดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 ทดสอบกลุ่มเล็กกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2537 ของโรงเรียนพิชญศึกษา จำนวน 5 คน โดยนำแผนการฝึกที่ผู้ทรงคุณวุฒิได้ให้ข้อเสนอแนะที่ควรปรับปรุงจำนวน 10 ชุด มาทดลองใช้เพื่อปรับปรุงขั้นต่อไป

ขั้นที่ 2 ทดสอบภาคสนามกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2537 ของโรงเรียนวัดด่านสำโรง จำนวน 15 คน โดยนำแผนการฝึกที่ปรับปรุงแล้วจากการทดสอบขั้นที่ 1 จำนวน 7 ชุด

ง. ทดลองจริงโดยนำแบบฝึกที่ผ่านการแก้ไขและปรับปรุงแล้วมาทดลองกับตัวอย่างประชากรโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เป็นนักเรียนที่มีลายมือไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 30 คน โดยดำเนินการทดลองดังนี้

1. ทำแบบวัดทักษะการเขียนลายมือหัดเกมบรรจงก่อนการใช้แผนการฝึก
2. ทดลองใช้แผนการฝึกกับตัวอย่างประชากรจำนวน 45 ชุด
3. ทำแบบวัดทักษะการเขียนลายมือหัดเกมบรรจง หลังการใช้แบบฝึก
4. วิเคราะห์ผลจากแบบวัดทักษะการเขียนลายมือหัดเกมบรรจง และ ชุดกิจกรรมฝึก

ทักษะการเขียนลายมือหัดเกมบรรจง

5. สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

ก. นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบทักษะการเขียนลายมือหัดเกมบรรจงด้วยแบบวัดทักษะการเขียนลายมือหัดเกมบรรจงก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมมาทดสอบค่าที (t-test)

ข. นำคะแนนที่ได้จากการทำชุดกิจกรรมฝึกทักษะทั้ง 45 ชุด และแบบวัดทักษะการเขียนลายมือหัดเกมบรรจง มาหาค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมฝึกทักษะ

ค. นำคำตอบจากแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่ฝึกทักษะการเขียนลายมือหัดเกมบรรจงมาหาค่าความถี่และร้อยละของแต่ละรายการ

สรุปผลการวิจัย

ก. หลังการใช้ชุดกิจกรรมฝึกทักษะการเขียนลายมือหัดเกมบรรจง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีทักษะการเขียนลายมือหัดเกมบรรจงดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

ข. ชุดกิจกรรมฝึกทักษะการเขียนลายมือหัดเกมบรรจงสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 76.65/80.88 ซึ่งมีค่าใกล้เคียงกับเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

ค. นักเรียนในกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 80 มีความพอใจในระดับมากกับลายมือใหม่ของตนเอง และร้อยละ 73.33 ที่ชอบกิจกรรมจากชุดกิจกรรมฝึกทักษะการเขียนลายมือหัดเกมบรรจงที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย

ก. หลังการใช้ชุดกิจกรรมฝึกทักษะการเขียนลายมือหัดเกมบรรจง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีทักษะการเขียนลายมือหัดเกมบรรจงดีขึ้นกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่าชุดกิจกรรมฝึกทักษะการเขียนลายมือหัดเกมบรรจงมีผลทำให้นักเรียนสามารถปรับปรุงและพัฒนาลายมือของตนเองได้ดีขึ้น ตรงตามสมมติฐานที่ผู้วิจัยตั้งไว้ว่า ทักษะการเขียนลายมือหัดเกมบรรจง ของ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมฝึกทักษะการเขียนลายมือหวัดเกมบรรจงแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ทั้งนี้ น่าจะมีสาเหตุจาก

1. ในระหว่างการทำเนิการสอนโดยการใช้ชุดกิจกรรมฝึกทักษะการเขียนลายมือหวัดเกมบรรจง ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการสอนด้วยตนเอง ตัวอย่างประชากรเป็นนักเรียนที่ลายมือไม่ผ่านเกณฑ์ตามการพิจารณาของอาจารย์ประจำชั้นและอาจารย์ผู้สอนภาษาไทยแต่ละห้อง เพราะฉะนั้นตัวอย่างประชากรที่ได้มาจึงมีทั้งที่ตั้งใจปรับปรุงลายมือของตนเองจริงๆ และที่ยังขาดความตั้งใจที่จะแก้ไข แต่เมื่อได้รับการฝึกที่มีความแตกต่างจากการเรียนการสอนภายในห้องเรียนในบรรยากาศที่สนุกสนานไม่มีการบังคับ นักเรียนมีอิสระที่จะคิดที่จะเขียน แผนการฝึกที่สร้างขึ้นทั้ง 45 ชุดนั้น แต่ละกิจกรรมจะประกอบไปด้วยสื่อการสอนที่น่าสนใจ เช่น เกม นิทาน ซึ่งนักเรียนสามารถทำงานร่วมกัน หรือ ต่างคนต่างทำก็ได้ นักเรียนจึงไม่รู้สึกลัวถูกควบคุมเหมือนอยู่ในชั้นเรียนอย่างทุกวันและบางกิจกรรมจะไม่มีตัวอักษรบังคับให้นักเรียนเขียน นักเรียนสามารถเขียนได้ตามที่ต้องการ จึงมีนักเรียนส่วนใหญ่ที่ต้องการจะปรับปรุงลายมือของตนเองอย่างจริงจังทำให้นักเรียนเหล่านี้มีความตั้งใจและสนใจที่จะเข้ารับการฝึกด้วยชุดกิจกรรมฝึกทักษะการเขียนลายมือหวัดเกมบรรจง ซึ่งทำให้มีนักเรียนจำนวนมากเขียนลายมือหวัดเกมบรรจงดีขึ้นอย่างเด่นชัด

2. จากการพูดคุยกับครูประจำชั้นของนักเรียนแต่ละห้องในขณะที่ผู้วิจัยกำลังดำเนินการทดลอง จะแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มแรกเป็นนักเรียนที่สนใจจะเข้ารับการฝึกฝน และอีกกลุ่มหนึ่ง คือ กลุ่มที่มีความสนใจน้อย ซึ่งนักเรียนในกลุ่มแรกจะมีจำนวนมากกว่าจะเป็นนักเรียนที่มีความกระตือรือร้นตลอด สนใจที่จะเข้ารับการฝึกมาโรงเรียนแต่เช้า และเมื่อเรียนวิชาต่างๆ ตามปกตินักเรียนเหล่านี้ก็จะพยายามเขียนตัวอักษรให้สวยงามขึ้นในเวลาจำกัดของแต่ละวิชา แต่จะมีนักเรียนบางคนที่ไม่สนใจจะปรับปรุงลายมือของตนเอง ซึ่งเป็นนักเรียนที่ยังห่วงเล่นมากกว่าเรียน ขาดสมาธิในการเรียน และระยะเวลาในการปรับปรุงลายมือก็แตกต่างกัน นักเรียนบางคนเริ่มสนใจการฝึกตั้งแต่เริ่มแรก ในขณะที่บางคนก็เริ่มสนใจเมื่อได้รับการฝึกมาแล้วประมาณครึ่งหนึ่ง

ในบางครั้งผู้วิจัยจะถามนักเรียนด้วยตัวเองว่าใครบ้างที่อยากมาฝึกและใครบ้างที่ไม่อยากมาฝึก นักเรียนที่อยากมารับการฝึกจะมีเกินกว่าครึ่งของนักเรียนทั้งหมดซึ่งคำตอบที่ได้รับคือ ทุกคนสนุกที่ได้มาฝึกและได้รับคำชมว่าลายมือของตนเองดีขึ้น ในขณะที่นักเรียนที่ไม่อยากมาฝึกก็เพราะว่าตนเองไม่ชอบปรับปรุงลายมือ แต่ที่มาเพราะว่ามีเพื่อนเรียนสนุกและมีกิจกรรมให้ทำ และครูไม่ได้บังคับว่านักเรียนจะต้องคัดลายมือแต่ให้นักเรียนเขียนด้วยลายมือของตนเองอย่างตั้งใจเท่านั้น

3. ก่อนการทดลองใช้ชุดกิจกรรมฝึกทักษะการเขียนลายมือหวัดเกมบรรจงนักเรียนมีข้อบกพร่องในการเขียนลายมือหวัดเกมบรรจงค่อนข้างมาก เนื่องจากนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เริ่มเขียนตัวหนังสือเร็วและมากขึ้น เพื่อให้ทันกับเวลาและเนื้อหาในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในเรื่องนี้กระทรวงศึกษาธิการ (2533) ได้กล่าวถึงการเขียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และ 4 เอาไว้ข้อหนึ่งว่าเขียนได้ถูกต้องรวดเร็ว เป็นระเบียบสวยงาม และสื่อความได้ ซึ่งตรงกับอัมพร สุขเกษม (2511) และ

รองรัตน์ อิศรภักดี (2516) กล่าวไว้ตรงกันสรุปได้ว่า การเขียนเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งในการศึกษาในระดับสูงขึ้นไป การฝึกให้เด็กเขียนได้สวยงามถูกต้อง อ่านง่าย และรวดเร็วตามควรแก่วัยของเด็ก จะเห็นได้ว่านักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ควรได้รับการฝึกฝน เมื่อผู้วิจัยทดสอบทักษะการเขียนลายมือหวัด เกมบรรจงด้วยแบบวัดทักษะการเขียนลายมือหวัด เกมบรรจง นักเรียนจึงได้คะแนนค่อนข้างน้อยถึงน้อยมาก แต่หลังจากทดลองใช้ชุดกิจกรรมฝึกทักษะการเขียนลายมือหวัด เกมบรรจง ซึ่งมีจำนวนชุดในการฝึกมาก และใช้ระยะเวลาฝึกค่อนข้างยาวนาน เนื่องจากการเขียนเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจึงจะทำได้ดี การสอนจึงต้องฝึกอย่างต่อเนื่องและเป็นระยะเวลาพอสมควร นักเรียนจึงสามารถปรับปรุงเปลี่ยนแปลงแก้ไข ข้อบกพร่องการเขียนลายมือหวัด เกมบรรจงได้ค่อนข้างดี มีผลทำให้คะแนนทดสอบหลังการฝึกค่อนข้างดีถึงดีมาก

4. ชุดกิจกรรมฝึกหัดทักษะการเขียนลายมือหวัด เกมบรรจง ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีขั้นตอนที่ฝึกให้เด็กรู้จักวินิจฉัยลายมือของตนเอง และแก้ไขปรับปรุงตามเกณฑ์มาตรฐาน ซึ่งจะช่วยให้เด็กสามารถปรับปรุงลายมือของตนเองได้ด้วยตนเองตลอดเวลา โดยไม่ต้องอาศัยความช่วยเหลือจากผู้อื่น ซึ่งตรงกับ ความมุ่งหมายของการสอนเขียนลายมือที่ Greene and Petty (1959) กล่าวไว้ว่าการวิเคราะห์ข้อบกพร่องในการเขียนลายมือของเด็กแต่ละคน และเพื่อส่งเสริมให้เด็กได้ภาคภูมิใจในลายมือของตน จึงควรมีการวัดผล การเขียนด้วยตนเอง ได้มีการปรับปรุงแก้ไขลายมือของตนเอง ซึ่งชี้ให้เห็นว่า การพัฒนาความสามารถในเรื่องใดก็ตาม ถ้าดำเนินการอย่างมีขั้นตอน มีการติดตามวินิจฉัยคุณภาพของผลงานอย่างสม่ำเสมอ ผู้ได้รับการฝึกย่อมเกิดความพึงพอใจ และแน่นอนว่าหากชุดกิจกรรม หรือแบบฝึกที่สร้างขึ้นมีวิธีการนำเสนอ และสิ่งเร้า เช่น มีภาพการ์ตูนช่วยเราใจนักเรียน ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นอยากเรียน สอดคล้องกับที่ นิภา ชวนะพานิช (2518) ได้กล่าวว่า ในการสร้างแบบฝึกที่มีรูปภาพประกอบแทรกใส่ไว้ เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกด้วยความเพลิดเพลิน ทั้งนี้เพราะรูปภาพเป็นแรงจูงใจอย่างหนึ่งในการเรียนการสอนสำหรับเด็ก เพราะฉะนั้นการฝึกครั้งนี้ นักเรียนได้รู้จักวินิจฉัยลายมือของตนเอง ประกอบกับกิจกรรมที่ฝึกมีรูปแบบที่น่าสนใจ จึงทำให้นักเรียนปรับปรุงลายมือของตนเองได้ดีขึ้น

ข. จากการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมฝึกทักษะการเขียนลายมือหวัด เกมบรรจง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีประสิทธิภาพ 76.65 / 80.88 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80 / 80 ที่ตั้งไว้ ซึ่งในเรื่องนี้ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2520) ได้กล่าวว่า ในกรณีที่ประสิทธิภาพของชุดการสอนที่สร้างขึ้นไม่ถึงเกณฑ์ที่ตั้งไว้ เนื่องจากมีตัวแปรที่ควบคุมไม่ได้เช่น สภาพห้องเรียน ความพร้อมของผู้เรียน บทบาท และความชำนาญในการใช้ชุดการสอนของครู อาจอนุโลมให้มีระดับผิดพลาดได้ต่ำกว่าที่กำหนดไว้ ประมาณ 2.5-5 %

จากข้อมูลดังกล่าว จึงนับได้ว่าชุดกิจกรรมฝึกทักษะการเขียนลายมือหัดแถมบรรจงที่สร้างขึ้น มีประสิทธิภาพใกล้เคียงกับเกณฑ์มาตรฐาน ส่วนสาเหตุที่ค่าประสิทธิภาพไม่ถึง 80/80 นั้นมีประเด็นที่พอจะวิเคราะห์ได้ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมฝึกทักษะการเขียนลายมือหัดแถมบรรจง ที่สร้างขึ้นนี้มีลักษณะเด่นที่เป็นข้อจำกัด คือการเขียนเป็นเรื่องที่ยากและซับซ้อน และจัดเป็นทักษะที่เด็กเรียนรู้ได้ยากที่สุด ตามความคิดเห็นของสมพร มั่นตะสูตร (2526) กล่าวว่า ทักษะการเขียนเป็นทักษะที่ต้องใช้เวลาฝึกฝนมากกว่าทักษะอื่นๆ การเขียนจึงเป็นเรื่องที่น่าเบื่อสำหรับนักเรียน เมื่อให้นักเรียนเขียนก็จะเบื่อและเกิดอาการเมื่อยล้า จึงทำให้บางครั้งนักเรียนเบื่อและไม่ตั้งใจเขียนเท่าที่ควร ซึ่งเป็นข้อจำกัดของทักษะการเขียนลายมือนั่นเอง

2. การตรวจให้คะแนนชุดกิจกรรมฝึกทักษะการเขียนลายมือหัดแถมบรรจงแต่ละชุด มีเด็กเป็นปัจจัยสำคัญ เนื่องจากเป็นเด็กระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งธรรมชาติของเด็กในวัยนี้ ยังมีสมาธิสั้น บางครั้งจึงเขียนตัวอักษรอันดับแรกๆ ได้ดี พอเขียนไปได้ก็ชักพาก็เบื่อ หรือเมื่อยล้า มีสิ่งสนใจรอบด้านอื่นๆ ทำให้นักเรียนไม่มีสมาธิที่จะเขียนต่อ จึงอาจทำให้ลายมือที่ออกมาไม่ดีเท่าที่ควร

3. เมื่อเริ่มแผนการฝึกสัปดาห์แรกทั้งผู้วิจัย และนักเรียนยังไม่คุ้นเคยซึ่งกันและกัน ไม่สามารถทำความเข้าใจคำสั่งได้อย่างทันที ทำให้เสียเวลาในการอธิบายและเหลือเวลาในการเขียนน้อยลง จึงอาจทำให้รีบร้อนที่จะเขียน ผลงานจึงออกมาไม่ดีนัก และสามารถปรับได้ต่อมา

4. นักเรียนบางคนทำแบบฝึกเสร็จเร็ว และเล่นจนทำให้รบกวนสมาธิเพื่อนคนอื่น ผู้วิจัยจึงต้องให้นักเรียนที่เสร็จก่อนกลับห้องเรียนได้เลย ทำให้นักเรียนที่ยังไม่เสร็จไม่เสียสมาธิทำงานต่อได้ดี

ข้อเสนอแนะ

ก. ควรนำชุดกิจกรรมฝึกทักษะการเขียนลายมือหัดแถมบรรจงนี้ไปใช้ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อีกครั้ง เพื่อปรับชุดกิจกรรมนี้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

ข. การคัดเลือกนักเรียนกลุ่มตัวอย่างควรถามความสมัครใจจากตัวนักเรียนเอง เนื่องจาก การฝึกทักษะการเขียนลายมือหัดแถมบรรจงต้องใช้เวลาและต่อเนื่อง จึงควรให้นักเรียนสมัครใจเข้ารับการฝึกเอง

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

ก. การเขียนลายมือหวัดเกมบรรจงนี้จะพบเห็นได้มากขึ้นจากนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ดังนั้นน่าจะทดลองวิจัยชุดกิจกรรมฝึกทักษะนี้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ข. ทำการวิจัยเพื่อติดตามผล ทักษะการเขียนลายมือหวัดเกมบรรจงของนักเรียนในกลุ่มตัวอย่างเดิมที่เลื่อนขึ้นไปเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4