

ขนิษฐา เชื้อขำ 2550: ผลการใช้กิจกรรมเกมโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือ เรื่อง ระบบนิเวศ เพื่อพัฒนาเจตคติต่อวิทยาศาสตร์ ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (ศึกษาศาสตร์-การสอน) สาขาการสอนวิทยาศาสตร์ ภาควิชาการศึกษา อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: รองศาสตราจารย์สุนันท์ สังข์อ่อง, ค.ศ. 210 หน้า

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการใช้กิจกรรมเกมโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือ เรื่องระบบนิเวศ ที่มีต่อการพัฒนาเจตคติต่อวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดย 1) หาประสิทธิภาพของกิจกรรมเกมโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือ เพื่อการเรียนรู้แบบร่วมมือ เรื่องระบบนิเวศ 2) เปรียบเทียบเจตคติต่อวิทยาศาสตร์ก่อนเรียนและหลังเรียนกิจกรรมเกมโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือ เรื่องระบบนิเวศ และ 3) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือ เรื่องระบบนิเวศ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาริดแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 จำนวน 20 คน ด้วยวิธีสุ่มแบบจำเพาะเจาะจง (purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการกิจกรรมเกมโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือ เรื่อง ระบบนิเวศ กิจกรรมเกมโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเรื่อง ระบบนิเวศ แบบวัดเจตคติต่อวิทยาศาสตร์ และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือ เรื่องระบบนิเวศ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test

ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมเกมโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือ เรื่อง ระบบนิเวศ มีประสิทธิภาพ โดยเฉลี่ยทั้ง 5 กิจกรรมเท่ากับ 88/85 2) คะแนนแบบวัดเจตคติต่อวิทยาศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือ เรื่องระบบนิเวศสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .01 3) นักเรียนมีความคิดเห็นต่อวัตถุประสงค์ของกิจกรรมเกมโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือ เรื่อง ระบบนิเวศ การจัดการกิจกรรม และ วัสดุอุปกรณ์ ว่าเหมาะสมกับนักเรียน อยู่ในระดับเห็นด้วยและเห็นด้วยอย่างยิ่งไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

Khanittha Chuakam 2007: The Effect of the Cooperative Learning Game Activity on Ecosystem for Developing Attitudes Towards Science. Master of Arts in Teaching, Major Field: Teaching Science, Department of Education. Thesis Advisor: Associate Professor Sunan Song-ong, Ph.D. 210 pages.

The purpose of this study were to 1) construct the Cooperative Learning Game Activity on Ecosystem with the effectiveness on the basis of the 80/80 criterion 2) compare attitudes towards Science between the score from the pretest and posttest by using Cooperative Learning Game Activity on Ecosystem 3) study student's opinion on the Cooperative Learning Game Activity on Ecosystem

The samples of this study were 20 students of Mattayomsuksa I, academic year 2006, in Kasetsart University Laboratory School selected by purposive sampling. The research instrument were the Cooperative Learning Game Activity on Ecosystem, the activity planning, the attitudes towards science questionnaire and the opinionnaire of the Cooperative Learning Game Activity on Ecosystem Data were analyzed by using mean, standard deviation and t-test

The result revealed the following:

1. The effectiveness of the Cooperative Learning Game Activity on Ecosystem was 88/85 witch reached the standard criterion of 80/80
2. The Attitude towards science scores of students for the post-test scores were higher than the pre-test scores at .01 level of significance
3. Students agreed and strongly agreed that the purpose of Cooperative Learning Game Activity on Ecosystem, activity set and materials supplied were suitable for student not less than 80 percent.