บทคัดย่อ

T145186

การค้นคว้าแบบอิสระครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนโดยการใช้เกมประกอบการเรียนกับเกณฑ์ 60% ของคะแนนเต็มและเพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ โดยการใช้เกมประกอบการเรียน กลุ่มศึกษาที่ใช้ในการศึกษาเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหมู่บ้านสหกรณ์ 2 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเชียงใหม่ เขต 1 จำนวน 28 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2546 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วย แผนการสอนที่สร้างขึ้นโดยใช้เกมประกอบการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่อง การบวก ลบ คูณ หาร จำนวน 14 แผน จำนวนเกม 14 เกม แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ และแบบสอบถามความคิดเห็นต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนมาวิเคราะห์โดยหาค่าเฉลี่ยร้อยละแล้วเปรียบเทียบกับเกณฑ์ 60% ของคะแนนเต็ม ส่วนข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบสอบถามความคิดเห็นต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ มาหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแล้วเทียบกับเกณฑ์การแปลความหมายนำเสนอข้อมูลโดยใช้ตารางประกอบคำบรรยาย

ผลการศึกษาพบว่า

1. หลังจากนักเรียนเรียนคณิตศาสตร์โดยใช้เกมประกอบการเรียนแล้วนักเรียนได้คะแนนเฉลี่ย 77.95% ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 60%

2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนหลังการเรียนโดยการใช้เกมประกอบการเรียนอยู่ในระดับมาก

The purposes of this study were to compare the mathematics learning achievement of Prathom Suksa 5 students after being taught through supplementary games with the criterion 60% of total scores and to study opinions on mathematics learning of the students after being taught through those games according the set level. The sample was 28 Prathom Suksa 5 students in the first semester of 2003 academic year at Mu Ban Sahakon 2 School affiliated to the Office Chiang Mai Educational Zone 1. The instruments included 14 lesson plans with 14 mathematics supplementary games on multiplication and division topics, the achievement test and the opinionnaire. The posttest scores were analyzed by percentage and compared with the criterion of 60% of total scores, the opinion's data analyzed by mean and standard deviation and classified according to the set levels. Tables accompanied by description were presented.

The findings were as follows :

1. After the students learned mathematics through supplementary games the posttest scores was 77.95 % which higher than the set criterion of 60%.

2. The students' opinion about mathematics learning through supplementary games was at the more level.