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