

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง กระบวนการแก้ปัญหากลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ ประกอบการสอนกับการสอนแบบปกติ
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร.ปราโมทย์ จันท์เรือง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สัมฤทธิ์ เสนกาศ
ชื่อนักศึกษา	อรรฎพจน์ แสงสนิท
สาขาวิชา	หลักสูตรและการสอน
ปีการศึกษา	2557

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีความมุ่งหมาย เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง กระบวนการแก้ปัญหากลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 สอนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ ประกอบการสอนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน 2) เปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง กระบวนการแก้ปัญหากลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนแบบปกติระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน 3) เปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง กระบวนการแก้ปัญหากลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ประกอบการสอนกับการสอนแบบปกติ และ 4) เปรียบเทียบความพึงพอใจต่อวิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ประกอบการสอนกับการสอนแบบปกติ กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตรีอ่างทอง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 5 จำนวน 2 ห้อง ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ประกอบการสอน 2) แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ 3) แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา มีค่าความเชื่อมั่น 0.890 4) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบที

ผลการวิจัยพบว่า

1. ความสามารถในการแก้ปัญหากลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ประกอบการสอนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
2. ความสามารถในการแก้ปัญหากลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนแบบปกติหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ประกอบการสอนสูงกว่าการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. ความพึงพอใจที่มีต่อวิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ประกอบการสอนสูงกว่าการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

Thesis Title A Comparison of Matthayomsuksa 4 Students' Problem Solving Abilities on the Topic Entitled: "Problem Solving Process" Using Computer Games and Traditional Teaching Technique, Career and Technology Strand Group

Thesis Advisors Assoc. Prof. Dr. Pramote Chanrueang
 Asst. Prof. Dr. Samrit Sangard

Name Attaphot Sangsanit

Concentration Curriculum and Instruction

Academic Year 2014

ABSTRACT

The purposes of the study were to compare Matthayomsuksa 4 students': 1) problem solving abilities before and after using computer games; 2) problem solving abilities before and after using traditional teaching technique; 3) problem solving abilities after using computer games and traditional teaching technique; 4) satisfaction towards the computer course using computer games and traditional teaching technique. The research sample, chosen by using cluster sampling, comprised 2 classes of Matthayomsuksa 4 students from Satri Angthong School, under the jurisdiction of Secondary Educational Service Area Office 5. The research instruments included: 1) lesson plans using computer games, 2) lesson plans using traditional teaching technique; 3) an achievement test on problem solving abilities with a reliability value of 0.890. 4) a questionnaire on satisfaction towards the computer course. Data were analyzed in terms of mean, standard deviation, and t-test.

The findings showed that:

1. The students' problem-solving abilities after using computer games were significantly higher than those before using it ($p < .01$).
2. The students' problem-solving abilities after using traditional teaching technique were significantly higher than those before using it ($p < .01$).
3. The students' problem-solving abilities using computer games were significantly higher than those using traditional teaching technique ($p < .01$).

4. The students' satisfaction towards the computer course using computer games were significantly higher than that using traditional teaching technique ($p < .01$).