

อนันตนิจ โพลีดาวร : ผลของการใช้กิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ในโลกจริงที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (EFFECTS OF USING REAL-WORLD ACTIVITY IN MATHEMATICS LEARNING ON ACHIEVEMENT AND SATISFACTION WITH CLASSROOM LEARNING ENVIRONMENT OF LOWER SECONDARY SCHOOL STUDENTS) อ. ที่ปรึกษา : รศ. พร้อมพรรณ อุดมสิน, 185 หน้า. ISBN 974-53-1897-3

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นจากการใช้กิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ในโลกจริง
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นระหว่างกลุ่มที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ในโลกจริงและกลุ่มที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติ
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ในโลกจริง

ตัวอย่างประชากรเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2547 โรงเรียนเมืองกลาง จังหวัดภูเก็ต จำนวน 88 คน แบ่งเป็นนักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ในโลกจริง จำนวน 46 คน และกลุ่มควบคุมที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติ จำนวน 42 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ และแบบวัดความพึงพอใจต่อสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่ามัชฌิมเลขคณิต ค่ามัชฌิมเลขคณิตร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ในโลกจริงมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ สูงกว่าร้อยละ 50
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ในโลกจริงมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติ .05
3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ในโลกจริงมีความพึงพอใจต่อสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ทุกด้านอยู่ในระดับมาก คือ ด้านการมีส่วนร่วม ด้านสัมพันธ์ไมตรี ด้านการสนับสนุนจากครู ด้านเป้าหมายการทำงาน ด้านความเป็นระเบียบในชั้นเรียน ด้านการชี้แจงกฎระเบียบ และด้านความพึงพอใจในการทำงาน

ภาควิชา...หลักสูตรฯ ภาวสอนและเทคโนโลยีการศึกษา

สาขาวิชา...ภาวศึกษาคณิตศาสตร์

ปีการศึกษา 2547

ลายมือชื่อนิสิต

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา

KEY WORD: REAL-WORLD ACTIVITY / ACHIEVEMENT / CLASSROOM LEARNING ENVIRONMENT

ANANTANIT POTHAWORN: EFFECTS OF USING REAL-WORLD ACTIVITY IN MATHEMATICS LEARNING ON ACHIEVEMENT AND SATISFACTION WITH CLASSROOM LEARNING ENVIRONMENT OF LOWER SECONDARY SCHOOL STUDENTS. THESIS ADVISOR: ASSOC.PROF.PROMPAN UDOMSIN. 185 pp. ISBN 974-53-1897-3


The purposes of this research were:


1. to study mathematics learning achievements of lower secondary school students learning by using real-world activity.
2. to compare mathematics learning achievements of lower secondary school students between groups learning by using real-world activity and learning by using conventional activity.
3. to study satisfactions with classroom learning environment of lower secondary school students learning by using real-world activity.

The subjects were 88 of lower secondary school students in academic year 2004 of Maung Talang School at Phuket province. There were 46 students in experimental group learning by using real-world activity and other 42 in controlled group learning by using conventional activity. The research instruments were the mathematics learning achievement test and satisfaction with classroom learning environment questionnaires. The data were analyzed by means of arithmetic mean, mean of percentage, standard deviation, and t-test.

The results of the research showed that:

1. The mathematics learning achievements of lower secondary school students learning by using real-world activity were higher than minimum criteria of 50 percent.
2. The mathematics learning achievements of lower secondary school students learning by using real-world activity were higher than those of lower secondary school students learning by conventional activity at significance level .05.
3. The satisfactions with classroom learning environment of lower secondary school students learning by using real-world activity were at high level of all aspects: involvement, affiliation, teacher support, task orientation, order and organization, rule clarity and satisfaction.

Department Curriculum, Instruction, and Educational Technology Student's signature 

Field of Student Mathematics Education Advisor's signature 

Academic year 2004