

ชื่อผลงาน การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดมเหยงคณ์
ผู้วิจัย เตือนใจ ครองญาติ
ปีการศึกษา 2557

บทคัดย่อ

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบ ของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดมเหยงคณ์ โดยใช้เกมตะลุยกณิตศาสตร์ มี
วัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของเกมตะลุยกณิตศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้
คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่จัดทำขึ้นตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการ
เรียน เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียน โดยใช้เกมตะลุยกณิตศาสตร์ และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของ
นักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมตะลุยกณิตศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียน
เทศบาลวัดมเหยงคณ์ สังกัดเทศบาลนครนครศรีธรรมราช ปีการศึกษา 2556 จำนวน 37 คน
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ 1) เกมตะลุยกณิตศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 1 2) แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการใช้เกมตะลุยกณิตศาสตร์ กลุ่มสาระ
การเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 11 แผน ใช้เวลาดังกล่าว 25 ชั่วโมง 3)
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบ กลุ่มสาระการ
เรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่ต่อการ
เรียน โดยใช้เกมตะลุยกณิตศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า

1. เกมตะลุยกณิตศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ 87.91/86.94 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (80/80)

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมตะลุยก้อนคณิตศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยพบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมตะลุยก้อนคณิตศาสตร์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมตะลุยก้อนคณิตศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยรวม อยู่ในระดับมากที่สุด

Title A study of The Learning Achievement on Addition and Subtraction Problem Using Math Wonderland Game for Prathomsuksa 1 Students at ThetsabanWat Maheyong School

Researcher TernjaiKrongyard

Academic Year 2014

Abstract

A study of learning achievement on addition and subtraction problem using math wonderland game for Prathomsuksa 1 students at ThetsabanWatMaheyong school aimed 1) to develop and find the 80/80 efficiency satandard criterion of using math wonderland game in Mathematics Strand of Prathomsuksa 1 Students, 2) to compare the learning achievement of Prathomsuksa 1 Students in Mathematics Strand before and after using math wonderland game 3) to study the students' satisfactions toward using Math Wonderland game of Prathomsuksa 1 Students in Mathematics Strand. The samples were 37 Prathomsuksa ½ students at ThetsabanWatMaheyong School in academic year of 2013. The research instruments used were 1) math wonderland game for Prathomsuksa 1 Students in Mathematics Strand, 2) the 11 instructional plans for 25 hours of using Math Wonderland game for Prathomsuksa 1 Students in Mathematics Strand, 3) the Mathematics achievement test on addition and subtraction problem of Prathomsuksa 1 Students and 4) the satisfaction questionnaire toward using Math Wonderland game for Prathomsuksa 1 Students in Mathematics Strand. The results were :

1. The Math Wonderland game had the average had the average efficiency at 87.91/86.94, that surpassing the set criterion (80/80)

2. The learning achievement in the Mathematics Strands on the topic of addition and subtracting problems for Prathomsuksa 1 students after learning by using math wonderland game was statistically, significantly higher than before learning at .01 level showed that there were significant differences at .01 level.

3. The students' satisfactions toward using math wonderland game for Prathomsuksa 1 Students in Mathematics Strand in generally, was ranked at the high level.