

ชื่อเรื่องวิทยานิพนธ์ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ใช้เกมและการ์ตูนเรื่องประกอบการสอนตามคู่มือครู

ชื่อผู้เขียน นางสาววันเพ็ญ พวงมะณี

ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ศึกษา

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

รองศาสตราจารย์สถิ	งามศิริ	ประธานกรรมการ
รองศาสตราจารย์อุเทน	ปัญญา	กรรมการ
อาจารย์วีระพงษ์	แสง-ชูโต	กรรมการ

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ใช้เกมและการ์ตูนเรื่องประกอบการสอนตามคู่มือครู 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ใช้เกมและการ์ตูนเรื่องประกอบการสอนตามคู่มือครู 3) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์โดยใช้เกมและการ์ตูนเรื่องประกอบการสอนตามคู่มือครู

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2543 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ พายัพ อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 92 คน โดยแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนตามคู่มือครู จำนวน 46 คน และกลุ่มที่ใช้การ์ตูนเรื่องประกอบการสอนตามคู่มือครู จำนวน 46 คน ใช้เวลาสอนกลุ่มละ 10 คาบ คาบละ 50 นาที เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนตามคู่มือครู แผนการสอนโดยใช้การ์ตูนเรื่องประกอบการสอนตามคู่มือครู แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง หุญงและชาย มีค่าความเชื่อมั่น 0.8403 และแบบวัดความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์โดยใช้เกมประกอบการสอนตามคู่มือครูและใช้การ์ตูนเรื่องประกอบการสอนตามคู่มือครู วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test) จำนวนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ SPSS for Windows

การวิจัยปรากฏผลดังนี้

1. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและการ์ดเรื่องประกอบการสอนตามคู่มือครู มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการสอนวิชาวิทยาศาสตร์เรื่อง หุ้ญงและชาย สูงกว่าก่อนการสอน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์เรื่อง หุ้ญงและชาย ของนักเรียนที่ใช้เกมประกอบ การสอนตามคู่มือครูและใช้การ์ดเรื่องประกอบการสอนตามคู่มือครู ไม่แตกต่างกัน
3. นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์โดยใช้เกมและการ์ดเรื่องประกอบ การสอนตามคู่มือครู อยู่ในระดับดี

Thesis Title	Science Learning Achievement of Mathayom Suksa 2 Students Taught Through Games and Comic Strips Supplemented Teacher's Manual		
Author	Miss. Wanpen Puangmali		
M.Ed.	Science Education		
Examining Committee	Assoc.Prof. Salee	Ngamkeeree	Chairman
	Assoc.Prof. Uthen	Panyo	Member
	Lect.Virapong	Seang-Xuto	Member

Abstract

The purposes of this research were (1) to study science learning achievement of Mathayom Suksa 2 students taught through games and comic strips supplemented teacher's manual, (2) to compare students post-test scores in science learning achievement of Mathayom Suksa 2 students taught through games and comic strips supplemented teacher's manual, (3) to study the students' opinions toward science learning by using games and comic strips supplemented teacher's manual.

The samples of this study were 92 Mathayom Suksa 2 students in the first semester of the academic year 2000, at Nawamindrachudhit Payap School, Mae Rim District, Chiang Mai Province. The students were assigned to be taught through games supplemented teacher's manual for 46 students and those taught through comic strips supplemented teacher's manual for 46 students. The researcher taught each group for 10 teaching periods. Each period lasted 50 minutes. The instruments used in this research consisted of two sets of lesson plan – one emphasized on the use of games supplemented teacher's manual; the other on the comic strips supplemented teacher's manual, science learning achievement test on "Female and Male" with the reliability index of 0.8403 and opinions measuring test. Statistics used in data analysis included mean, standard deviation and t-test by using the program SPSS for Windows.

Research findings were as follows:

1. Post-test scores in science learning achievement on “Female and Male” of students taught through games and comic strips supplemented teacher’s manual were significantly higher than pre-test ones at the .01 level.
2. Science learning achievement on “Female and Male” of students taught through games supplemented teacher’s manual and those taught through comic strips supplemented teacher’s manual were not significantly.
3. The students’ opinions toward science learning by using games and comic strips supplemented teacher’s manual were at good level.