ชื่อเรื่องวิทยานิพนธ์ : ความคิดเห็นต่อการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้คณิตศาสตร์ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยการใช้เกมในขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ชื่อผู้เขียน : นางสาวกษิรัตน์ ปิสมาศ

ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต : สาขาวิชาประถมศึกษา

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

รองศาสตราจารย์วีณา วโรตมะวิชญ ประธานกรรมการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประสิทธิ์ ม้าสาพอง กรรมการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศุภวัฒน์ ชื่นชอบ กรรมการ

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความคิดเห็นต่อการเรียนคณิตศาสตร์ และความคงทนในการเรียนรู้คณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยไม่ใช้เกม ใช้เกมเพื่อสร้างแรงจูงใจ และใช้เกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับบทเรียน ในขั้นนำเข้าสู่บทเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยเป็นนักเรียนโรงเรียนพุทธิโศภณ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 3 กลุ่ม กลุ่มละ 30 คน ใช้เวลาในการสอน กลุ่มละ 22 คาบ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการสอนซึ่งมีขั้นนำเข้าสู่บทเรียน 3 ลักษณะ คือ ไม่ใช้เกม ใช้เกมเพื่อสร้างแรงจูงใจ ใช้เกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับบทเรียน แบบทดสอบวัดความคงทนในการเรียนรู้คณิตศาสตร์ และแบบสอบถามความคิดเห็นต่อการเรียนคณิตศาสตร์

ผลการวิจัยพบว่า

1. ความคิดเห็นต่อการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมเพื่อสร้างแรงจูงใจ สูงกว่ากลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับบทเรียนในขั้นนำเข้าสู่บทเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่สูงกว่ากลุ่มที่เรียนโดยไม่ใช้เกมอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

และกลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับบทเรียนกับกลุ่มที่ไม่ใช้เกมในขั้นนำเข้าสู่บทเรียน แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

2. ความคงทนในการเรียนรู้คณิตศาสตร์ของนักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยไม่ใช้เกม กลุ่มที่ใช้เกมเพื่อสร้างแรงจูงใจ และกลุ่มที่ใช้เกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับบทเรียน ในขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

Thesis Title : Opinion on and Retention in Mathematics Learning of Prathom Suksa 1 Students by Using Games Techniques in the Introduction Stage

Author : Miss. Kasirat Billamas

M.Ed. : Elementary Education

Examining Committee :

Assoc.Prof.Weena Warotamawit Chairman

Assist.Prof.Prasit Malumpong Member

Assist.Prof.Supawat Cheunchob Member

Abstract

The purposes of this research were to compare the opinion on and the retention in mathematics learning of Prathom Suksa 1 students taught through three kinds of introduction: non-games, motivation-enhanced games, and content-related games.

The subjects studied were 90 Prathom Suksa 1 students of Buthisophon School, Muang District, Chiang Mai Province. They were divided into 3 groups, 30 students for each group. The instruments were (1) lesson plans which had 3 kinds of introduction stage (2) achievement test (3) opinionaire.

Research findings were as follows:

1. Opinions on mathematics learning of students taught through motivation-enhanced games in the introduction stage were significantly

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

higher than those of content-related games at the level of .05, but not significantly higher than those of non-games at the level of .05. The opinions of students taught through content-related games and non-games were not significantly different.

2. The retention in mathematics learning of the students taught through non-games, motivation-enhanced games, and content-related games were not significantly different at the level of .05.

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved