

ชื่อเรื่อง การประเมินความแตกต่างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
เรื่อง การบวกลและการลบจำนวนนับ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกับการจัดการเรียนรู้ปกติ

ผู้วิจัย นิตยา รักกิจ ปริญญา ก.ม. (วิจัยและประเมินผลการศึกษา)
กรรมการที่ปรึกษา อาจารย์ ดร.ไพบูล วรคำ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
อาจารย์ ดร.ปิยะธิชา ปัญญา อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม 2556

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินความแตกต่างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียน เป็นสำคัญ และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ระหว่าง การบวกลและการลบจำนวนนับ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ เกมกับการจัดการเรียนรู้ปกติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านอันวิทยาประชาสรรค์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เพชร 1 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 50 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เรื่อง การบวกลและ การลบจำนวนนับ จำนวน 8 แผน มีความหมายสมอญ្យในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.68$, $SD = 0.27$) แผนการจัดการเรียนรู้ปกติ เรื่อง การบวกลและการลบจำนวนนับ จำนวน 8 แผน มีความหมายสม อญ្យในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$, $SD = 0.21$) แบบประเมินประสบการณ์การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็น สำคัญ จำนวน 20 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.46 - 0.83 มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.91 แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.50 - 0.97 มีค่า ความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.96 และแบบวัดทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ จำนวน 20 ข้อ มีค่าความยากอยู่ ระหว่าง 0.34 - 0.79 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.44 - 0.90 มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.98 สถิติที่ ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบสมมติฐาน ใช้สถิติ Mann-Whitney U Test และสถิติ Hotelling's T²

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีประสบการณ์ การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญสูงกว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และคะแนนทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ สูงกว่านักเรียน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งในภาพรวมและรายตัวแปร



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

Title : The Assessing of Difference in Learning Experience on entitle “Plus and Minus” between Game and Traditional Instruction for Grade 1 Students.

Author : Mrs Nittaya Rakkit **Degree :** M.Ed. (Educational Research and Evaluation)

RAJABHAT MAHA SARAKHAM UNIVERSITY, 2013

ABSTRACT

The objectives of this research were to assess the learning experiences based on child center and compare the mathematic achievements and basic skills in plus and minus of Grade 1 students that learning by game and Traditional Instruction for Grade 1 Students. The samples were 50 of Grade 1 students at Ban On Wittaya Prachasun school Roi-Et Educational area zone 1. The instruments for this study were 1) 8 game lesson plans with appropriate highest level ($\bar{X} = 4.68$, S.D. = 0.27) 2) 8 traditional Instruction lesson plans with appropriate highest level ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.21) 3) 20 items of the experience assessment form that have 0.46 - 0.83 discrimination index and 0.91 for reliability 4) 20 items of achievement test that have 0.50 - 0.97 discrimination index and 0.96 for reliability 5) 20 items of the mathematics basic skills test that have 0.34 – 0.79 difficulty index , 0.44 - 0.90 discrimination index and 0.98 for reliability . The statistics that use to data analysis were, frequency, mean, standard deviation, Mann- Whitney U Test and Hotelling's T^2 .

From the study, it was found that;

1. The Grade 1 students that learning by game have highly child center experiences than the students that learning by traditional instruction at level .01.
 2. The Grade 1 students that learning by game have highly mathematic achievement basic skills than learning by traditional instruction at level .01.