

สารบัญ

หัวข้อ	หน้า
บทคัดย่อ	ก
ABSTRACT	ค
กิตติกรรมประกาศ	ง
สารบัญ	จ
สารบัญตาราง	ช
สารบัญแผนภาพ	ญ
บทที่ 1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	4
สมมุติฐานของการวิจัย	4
ขอบเขตของการวิจัย	5
กรอบแนวคิดในการวิจัย	6
นิยามศัพท์เฉพาะ	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	9
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	10
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 สาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์	10
การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	14
การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม	28
การจัดการเรียนรู้ปกติ	39
แผนการจัดการเรียนรู้	41
ประสบการณ์การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	52
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	65
ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์	69
การหาคุณภาพเครื่องมือ	77

หัวเรื่อง	หน้า
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	106
งานวิจัยในประเทศ	106
งานวิจัยต่างประเทศ	108
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	109
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	109
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	110
การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ	111
แบบแผนการวิจัย	125
การเก็บรวบรวมข้อมูล	126
การวิเคราะห์ข้อมูล	126
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	127
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	132
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	132
ลำดับขั้นในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	133
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	134
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	144
สรุปผล	144
อภิปรายผล	144
ข้อเสนอแนะ	147
บรรณานุกรม	148
ภาคผนวก	157
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ	158
ภาคผนวก ข แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม แผนการจัดการเรียนรู้ปกติ	160

หัวเรื่อง

หน้า

ภาคผนวก ค แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม แบบประเมิน แผนการจัดการเรียนรู้ปกติ แบบวัดประสพการณ์เรียนรู้ที่เน้น ผู้เรียนเป็นสำคัญ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบวัด ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์	179
ภาคผนวก ง คุณภาพของเครื่องมือ	239
ภาคผนวก จ หนังสือขอความอนุเคราะห์	260
ประวัติผู้วิจัย	267



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1 จำนวนโรงเรียนและนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เครือข่ายพรหมพิमान ปีการศึกษา 2554	110
2 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสาระการเรียนรู้ สาระสำคัญ และ จุดประสงค์การเรียนรู้ของหน่วยการเรียนรู้เรื่อง การบวกและการลบจำนวนที่ ผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 100	112
3 ความสัมพันธ์ระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้กับจำนวนข้อสอบ	120
4 ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์กับจำนวนข้อสอบ	124
5 ค่าความถี่ของนักเรียนที่มีประสบการณ์การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกับการจัด การเรียนรู้ปกติ	134
6 ผลการเปรียบเทียบประสบการณ์การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกับการ จัดการเรียนรู้แบบปกติ	137
7 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนจากแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน และแบบวัดทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ก่อนการทดลอง	139
8 ความสัมพันธ์ระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะพื้นฐานทาง คณิตศาสตร์ ก่อนการทดลอง	140
9 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนกลุ่มควบคุมและนักเรียนกลุ่มทดลอง ก่อนการทดลอง	141
10 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนจากแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทาง การเรียน และแบบวัดทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ หลังการทดลอง	141
11 ความสัมพันธ์ระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะพื้นฐานทาง คณิตศาสตร์ หลังการทดลอง	142
12 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แตกต่างกัน	142

ตารางที่

หน้า

- 13 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะพื้นฐานทาง
คณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้
แตกต่างกัน รายตัวแปร 143



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

สารบัญแผนภาพ

แผนภาพที่	หน้า
1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	7
2 รูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	23
3 กระบวนการการสร้างความรู้ด้วยตนเอง	26
4 ลำดับขั้นการสอนคณิตศาสตร์	40
5 ประสิทธิภาพการเรียนรู้	57



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY