

บทที่ 5

สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์และเชื่อมโยงเนื้อหาทางคณิตศาสตร์ในนิตยสารบันเทิงวัยรุ่น ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัยหลังจากที่ได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูล ตามลำดับต่อไปนี้

1. วัตถุประสงค์การวิจัย
2. สรุปผลการวิจัย
3. อภิปรายผลการวิจัย
4. ข้อเสนอแนะ

วัตถุประสงค์การวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาทางคณิตศาสตร์ในนิตยสารบันเทิงวัยรุ่น
2. เพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาทางคณิตศาสตร์ในนิตยสารบันเทิงวัยรุ่น

สรุปผลการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์และเชื่อมโยงเนื้อหาทางคณิตศาสตร์ในนิตยสารบันเทิงวัยรุ่น สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์เนื้อหาทางคณิตศาสตร์ในนิตยสารบันเทิงวัยรุ่น

ผลการศึกษา การวิเคราะห์เนื้อหาทางคณิตศาสตร์ในนิตยสารบันเทิงวัยรุ่น พบว่า เนื้อหาทางคณิตศาสตร์ที่พบในนิตยสารบันเทิงวัยรุ่น (SEVENTEEN) ส่วนใหญ่อยู่ในคอลัมน์ที่ 3 BEAUTY เป็นเนื้อหาสาระที่ 1 จำนวนและการดำเนินการ มากที่สุด ได้แก่ เนื้อหาเรื่อง จำนวนเต็มบวก จำนวนเต็มลบ ศูนย์ เศษส่วนและทศนิยม คิดเป็นร้อยละ 81.63 เช่น ผลิตภัณฑ์จัดแต่งทรงผมสำหรับผู้ชาย Aveda ราคา 1,200 บาท แบ่งผมออกเป็น 3 ส่วนถักเปียตะขาบมีแค่ตรงกลางที่ถักแบบเปียกลับด้าน RMK W Eyebrow Pencil ดินสอเขียนคิ้วสามารถแยกได้เป็น 3 ท่อน แล้วนำมาต่อกันได้ ขอแสดงความยินดีกับทีมแอ็คแตนส์คีสที่ได้รับรางวัลศิษย์ยอดเยี่ยมแห่งปี โดยได้รับเงินรางวัลมูลค่า 100,000 บาทไปครอง เป็นต้น และสอดคล้องกับเนื้อหาชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 75.94

2. ผลการศึกษาการเชื่อมโยงเนื้อหาทางคณิตศาสตร์ในนิตยสารบันเทิงวัยรุ่น

ผลการวิจัยครั้งนี้ พบว่า นักเรียนเชื่อมโยงเนื้อหาทางคณิตศาสตร์ในนิตยสารบันเทิงวัยรุ่นไปใช้ในชีวิตจริงได้เป็นอย่างดี โดยกลุ่มสูงสามารถมองเห็นถึงความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาทางคณิตศาสตร์ เช่น การซื้อสินค้าที่ลดราคา นักเรียนสามารถบอกได้ว่ามีความสัมพันธ์กับเนื้อหาทางคณิตศาสตร์เรื่องร้อยละ และสามารถนำความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาทางคณิตศาสตร์ในนิตยสารบันเทิงวัยรุ่นไปใช้ในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้ โดยเฉพาะการแก้ปัญหา เช่น การคำนวณเกี่ยวกับการลดราคาของสินค้า นักเรียนมีการนำความรู้เรื่องร้อยละมาเชื่อมโยงกับสถานการณ์การซื้อสินค้าและสามารถคำนวณราคาที่ได้ ส่วนกลุ่มต่ำสามารถนำความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาทางคณิตศาสตร์ในนิตยสารบันเทิงวัยรุ่นไปใช้ในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้เพียงบางส่วน เช่น จากสถานการณ์การซื้อสินค้า นักเรียนจะคำนวณราคารวมของสินค้าที่เป็นราคาจริงได้เท่านั้น แต่เมื่อเจอสถานการณ์ที่สินค้าลดราคาจะไม่สามารถคำนวณราคาที่ได้

อภิปรายผลการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์และเชื่อมโยงเนื้อหาทางคณิตศาสตร์ในนิตยสารบันเทิงวัยรุ่น ผลการวิจัยสามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการศึกษา การวิเคราะห์เนื้อหาทางคณิตศาสตร์ในนิตยสารบันเทิงวัยรุ่น พบว่า นิตยสารบันเทิงวัยรุ่นยอดนิยม คือ นิตยสาร SEVENTEEN จากรายชื่อนิตยสารทั้งหมด 15 นิตยสาร ที่เป็นเช่นนี้เพราะนิตยสาร SEVENTEEN มีบทความเนื้อหาหลากหลาย มีคอลัมน์ที่น่าสนใจ นิตยสารมีราคาเหมาะสม หาซื้อได้ตามร้านสะดวกซื้อ และมีเนื้อหาเน้นให้ความบันเทิง เช่น แฟชั่น ดารา ไลฟ์สไตล์ ข่าวบันเทิงต่างๆ เรื่องสั้น บทสัมภาษณ์ ข่าวสารความรู้ที่เกี่ยวกับวัยรุ่น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สรัญญา ธรรมพรพิพัฒน์ (2548 : 5) พบว่า นิตยสาร SEVENTEEN เป็นนิตยสารสำหรับวัยรุ่นที่มียอดขายอันดับ 1 ในประเทศสหรัฐอเมริกา กลุ่มเป้าหมายหลักอายุระหว่าง 17-21 ปี และจากการสำรวจล่าสุดพบว่า นิตยสารสามารถขยายฐานผู้อ่านไปสู่กลุ่มที่มีอายุต่ำกว่า 17 ปี ไปจนถึงกลุ่มอายุ 25 ปี ส่วนเนื้อหาของนิตยสารจะแบ่งเป็น 5 ส่วนหลักๆ คือ แฟชั่น ความสวยความงาม เรื่องบันเทิง Real Life ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับการท่องเที่ยว แนะนำร้านอาหาร ปัญหาชีวิตวัยรุ่น และส่วนสุดท้ายเป็นเรื่องของความรักของเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิง อีกทั้งยังพบว่าเนื้อหาทางคณิตศาสตร์ มากที่สุด คือ สาระที่ 1 จำนวนและการดำเนินการ เป็นเนื้อหาเรื่องจำนวนเต็มบวก จำนวนเต็มลบ ศูนย์

เศษส่วนและทศนิยม พบในคอลัมน์ที่ 3 BEAUTY มากที่สุด เช่น ผลิตภัณฑ์จัดแต่งทรงผม สำหรับผู้ชาย Aveda ราคา 1,200 บาท ขอแสดงความยินดีกับทีมแอ็คแลนส์ดีส์ที่ได้รับรางวัล ดีไซน์ยอดเยี่ยมแห่งปี โดยได้รับเงินรางวัลมูลค่า 100,000 บาทไปครอง แบ่งผมออกเป็น 3 ส่วน ถักเปียตะขามมีแค่ตรงกลางที่ถักแบบเปียกลับด้าน RMK W Eyebrow Pencil ดินสอเขียนคิ้ว สามารถแยกได้เป็น 3 ท่อน แล้วนำมาต่อกันได้ เป็นต้น ที่เป็นเช่นนี้เพราะว่า สารที่ 1 มีเนื้อหา เกี่ยวกับความรู้สึกเชิงจำนวน ระบบจำนวนจริง สมบัติเกี่ยวกับจำนวนจริง การดำเนินการของ จำนวน อัตราส่วน ร้อยละ การแก้ปัญหาเกี่ยวกับจำนวน และการใช้จำนวนในชีวิตจริง ซึ่งพบ มากในนิตยสารบันเทิงวัยรุ่น เนื่องจากเป็นนิตยสารที่เน้นเนื้อหาเกี่ยวกับสิ่งที่วัยรุ่นสนใจ ได้แก่ แฟชั่น ภาพยนตร์ ดารา เพลง ไลฟ์สไตล์ ข่าวบันเทิงต่างๆ เรื่องสั้น บทสัมภาษณ์ ตอบปัญหา ความรัก ข่าวสารความรู้ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของวัยรุ่น ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ เพ็ญจันทร์ เจียบประเสริฐ (2542 : 1) ที่ว่า คณิตศาสตร์มีความเกี่ยวข้องอย่างมากใน ชีวิตประจำวัน เป็นการแสดงถึงการใช้คำศัพท์เกี่ยวกับคณิตศาสตร์และความคิดรวบยอด เกี่ยวกับคณิตศาสตร์ทั้งสั้น การเรียนการสอนในปัจจุบันควรนำเรื่องราวในชีวิตประจำวัน หรือ เรื่องที่เด็กให้ความสนใจมาช่วยกระตุ้นการเรียนรู้คณิตศาสตร์ และใช้เป็นสื่อในการจัดการ เรียนรู้ สอดคล้องกับ วาสนา วงษาไชย (2555 : 3) ที่ว่า การใช้ชุดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ ในชีวิตประจำวัน สามารถส่งเสริมทักษะการคิดอยู่ในระดับดีมาก และส่งเสริมเจตคติที่ดีในการ เรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา นอกจากนี้เมื่อพิจารณาตามระดับชั้นพบว่าเนื้อหา ทางคณิตศาสตร์ในนิตยสารบันเทิงวัยรุ่นพบในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มากที่สุด อาจเป็นเพราะ เนื้อหาในชั้นนี้เป็นพื้นฐานที่สำคัญในการใช้ชีวิตประจำวัน และการเรียนชั้นสูงต่อไป จึงเป็น เนื้อหาที่ไม่ยากจนเกินไปและเหมาะสมกับเด็กในวัยนี้ ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของสถาบัน ส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2551 : 3-15) ที่ว่า เด็กในระดับมัธยมศึกษาควร ได้รับการเตรียมความพร้อมพื้นฐานด้านต่างๆ ทางคณิตศาสตร์เกี่ยวกับ จำนวนจริง การ ดำเนินการเกี่ยวกับจำนวน การเปรียบเทียบ อัตราส่วน สัดส่วน ร้อยละ เลขยกกำลังที่มีเลขชี้ กำลังเป็นจำนวนเต็ม รากที่สองและรากที่สามของจำนวนจริง การใช้การประมาณค่าในการ ดำเนินการและแก้ปัญหา และนำความรู้เกี่ยวกับจำนวนไปใช้ในชีวิตจริงได้ ซึ่งสามารถเรียนรู้ ได้จากสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน สอดคล้องกับ อรุณี เอี่ยมพงษ์ไพฑูรย์ (2546 : 3) ที่ว่า ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์เบื้องต้นจะช่วยให้เด็ก มีความพร้อมที่จะเรียนคณิตศาสตร์ใน ระดับสูงขึ้นไป จะเห็นว่า นิตยสารบันเทิงวัยรุ่นมีเนื้อหาทางคณิตศาสตร์ที่พบอยู่ใน ชีวิตประจำวัน ซึ่งปรากฏอยู่ในเนื้อหา ข้อความ บทความ โฆษณาในคอลัมน์ต่างๆ ของ

นิตยสาร ซึ่งสามารถนำไปใช้เป็นที่สื่อในการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ได้ สอดคล้องกับ ยุพิน พิพิธกุล (2547 : 4-7) ที่ว่า ในการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์นั้นครูต้องมีวิธีการจัดการเรียนรู้ของครูที่ให้ผู้เรียนเกิดความคิดรวบยอดด้วยตนเองสามารถสรุปได้ด้วยตนเองนำไปสู่ข้อสรุปและสามารถนำข้อสรุปนั้นไปใช้ได้ สอดคล้องกับ อัมพร ม้าคอง (2547 : 18) ที่ว่า ในการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ครูจะต้องใช้สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น เอกสารสรุปความคิดรวบยอด เอกสารเชื่อมโยง เอกสารตัวอย่างงาน เป็นต้น เพื่อช่วยพัฒนาความคิด กระตุ้นและสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้เรียน ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เกิดความคิดสร้างสรรค์ ช่วยเสริมสร้างลักษณะที่ดีในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ แต่อย่างไรก็ตามสื่อในการเรียนรู้จะมีคุณค่าก็ต่อเมื่อครูได้นำสื่อไปใช้อย่างเหมาะสมและถูกต้อง ดังนั้น ก่อนที่จะนำสื่อไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ ครูจึงควรที่จะศึกษาถึงลักษณะและคุณสมบัติของสื่อ ข้อดีและข้อจำกัดอันเกี่ยวข้องกับตัวสื่อและการใช้สื่อแต่ละอย่างให้เหมาะสมกับสภาพการจัดการเรียนรู้ด้วย ทั้งนี้ เพื่อให้การจัดการเรียนรู้บรรลุตามจุดมุ่งหมาย และวัตถุประสงค์ที่ได้วางไว้ และสอดคล้องกับ สิริมณี บรรจง (2549 : 1) ที่ว่า การเรียนรู้คณิตศาสตร์จำเป็นต้องอาศัยสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงผ่านสื่อการจัดการเรียนรู้ ซึ่งในปัจจุบันการใช้สื่อ มีส่วนสำคัญเป็นอย่างมากที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ถ้าสื่อมีความน่าสนใจ สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่นั่นต้องเป็นสื่อที่ให้ความรู้และความบันเทิงควบคู่ไปพร้อมๆ กัน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาและพัฒนาทักษะ และกระบวนการทางคณิตศาสตร์ไปพร้อมๆ กัน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเห็นตัวอย่างปัญหา และสถานการณ์ที่มีการใช้งานทางคณิตศาสตร์ และได้รับประสบการณ์ตรงในการแก้ปัญหา ในชีวิตประจำวันหรือปัญหาที่ใกล้ตัวมากขึ้น ซึ่งพบในเนื้อหาทางคณิตศาสตร์ในนิตยสารบันเทิงวัยรุ่น ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของคณิตศาสตร์ และเรียนรู้คณิตศาสตร์อย่างมีความหมาย

2. จากการตรวจสอบ ยืนยันผลการวิเคราะห์เนื้อหาทางคณิตศาสตร์ในนิตยสารบันเทิงวัยรุ่น พบว่า ผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 5 ท่าน มีความเห็นด้วยในภาพรวมของผลการวิเคราะห์เนื้อหาทางคณิตศาสตร์ในนิตยสารบันเทิงวัยรุ่น คิดเป็นร้อยละ 98.57 และไม่แน่ใจ คิดเป็นร้อยละ 1.43 และเมื่อพิจารณาผลตามสาระ พบว่าในสาระที่ 1 จำนวนและการดำเนินการ ผู้ทรงคุณวุฒิเห็นด้วยคิดเป็นร้อยละ 96.00 เป็นเนื้อหาเรื่องเลขยกกำลังที่มีเลขชี้กำลังเป็นจำนวนเต็ม เรื่องอัตราส่วน สัดส่วน ร้อยละและการนำไปใช้ เรื่องการบวก การลบ การคูณ และการหารจำนวนเต็ม เรื่องการประมาณค่าและการนำไปใช้ รองลงมาเป็นเนื้อหาเรื่องจำนวนเต็มบวกจำนวนเต็มลบ ศูนย์ เศษส่วนและทศนิยม ตามลำดับ ในสาระที่ 2 การวัด ผู้ทรงคุณวุฒิเห็นด้วย

คิดเป็นร้อยละ 100 เป็นเนื้อหาเรื่องการวัดความยาว พื้นที่ และการนำไปใช้ และเรื่อง การเลือกใช้นิยามการวัดเกี่ยวกับความยาว และพื้นที่ และเรื่องการเลือกใช้นิยามการวัดเกี่ยวกับความจุหรือปริมาตร ในสาระที่ 3 เรขาคณิต ผู้ทรงคุณวุฒิเห็นด้วย คิดเป็นร้อยละ 100 เป็นเนื้อหาเรื่องการสร้างมุมให้มีขนาดเท่ากับขนาดของมุมที่กำหนดให้ และเรื่องภาพของรูปเรขาคณิตสามมิติ ในสาระที่ 4 พีชคณิต ผู้ทรงคุณวุฒิเห็นด้วย คิดเป็นร้อยละ 100 เป็นเนื้อหาเรื่องความสัมพันธ์ของแบบรูป และในสาระที่ 5 การวิเคราะห์ข้อมูลและความน่าจะเป็น ผู้ทรงคุณวุฒิเห็นด้วย คิดเป็นร้อยละ 100 เป็นเนื้อหาเรื่องการนำเสนอข้อมูล เรื่องการสำรวจความคิดเห็น เรื่องสถิติและข้อมูล จึงสรุปได้ว่า ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ เป็นข้อมูลที่ครอบคลุมและมีคุณภาพ เป็นประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษา โดยใช้นิตยสารบันเทิงมาเป็นสื่อประกอบการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ให้ผู้ที่สนใจเห็นถึงความสำคัญของเนื้อหาทางคณิตศาสตร์ในนิตยสารบันเทิงวัยรุ่น และเป็นแนวทางให้ครูแนะนำนิตยสารที่มีประโยชน์และมีคุณค่าต่อนักเรียน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยสื่อ นิตยสารบันเทิงวัยรุ่น (SEVENTEEN)

3. ผลการศึกษา การเชื่อมโยงเนื้อหาทางคณิตศาสตร์ในนิตยสารบันเทิงวัยรุ่น พบว่า ความสามารถของนักเรียนที่อยู่ในกลุ่มสูงในการเชื่อมโยงเนื้อหาทางคณิตศาสตร์ในนิตยสารบันเทิงวัยรุ่น ได้ดีมาก ที่เป็นเช่นนี้เพราะนักเรียนในกลุ่มนี้มีความรู้พื้นฐานทางคณิตศาสตร์ เข้าถึงกระบวนการเรียนรู้ เข้าใจคณิตศาสตร์อย่างลึกซึ้งและรู้จักประยุกต์ใช้คณิตศาสตร์ สามารถมองเห็นถึงความสัมพันธ์ต่างๆ ของคณิตศาสตร์ ทำให้มีความสามารถในการแก้ปัญหา การเชื่อมโยง การคิดคำนวณ การคิดอย่างมีเหตุผล รวมทั้งมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และความสามารถของนักเรียนที่อยู่ในกลุ่มต่ำในการเชื่อมโยงเนื้อหาทางคณิตศาสตร์ในนิตยสารบันเทิงวัยรุ่น ได้พอใช้ ที่เป็นเช่นนี้เพราะนักเรียนในกลุ่มนี้ไม่มีความรู้พื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ไม่สามารถมองเห็นถึงความสัมพันธ์ต่างๆ ของคณิตศาสตร์ได้ และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้เพียงบางส่วน ไม่เข้าใจคณิตศาสตร์ อย่างลึกซึ้ง ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ พิจิตรา เกษประดิษฐ์ (2552 : 9) ที่ว่า ความรู้และทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์เป็นพื้นฐานที่ช่วยให้ได้รู้จักแก้ปัญหา มีความสามารถในการคิดคำนวณ มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิต เพราะในการดำเนินชีวิตตลอดจนการศึกษา และการเรียนรู้ต้องอาศัยทักษะการสังเกต การเปรียบเทียบ การจัดหมวดหมู่ การเรียงลำดับ การแก้ปัญหา การเชื่อมโยง การคิดคำนวณ การคิดอย่างมีเหตุผล เพื่อปลูกฝังทัศนคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์เมื่อเติบโตขึ้น ซึ่งจะช่วยให้เกิดความมั่นใจ ตัดสินใจได้อย่างถูกต้อง สามารถนำไปใช้ใน

ชีวิตประจำวันได้ ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ คมขวัญ อ่อนบึงพร้าว (2550 : 10) ที่ว่า คณิตศาสตร์เป็นสิ่งสำคัญที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของมนุษย์ เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ศาสตร์อื่นๆ การได้รับประสบการณ์ทางคณิตศาสตร์ทำให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดอย่างมีเหตุมีผล และใช้ในการแก้ปัญหาต่างๆ ได้อย่างดี ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์จึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งเพื่อเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ต่อไป ดังนั้น เพื่อให้ให้นักเรียนมีความเข้าใจคณิตศาสตร์และเห็นถึงความสำคัญของคณิตศาสตร์ที่จะสามารถนำไปใช้กับศาสตร์อื่นๆ ในชีวิตประจำวันและในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ รอบตัว เป็นการเตรียมความพร้อมให้นักเรียนสามารถแก้ปัญหาต่างๆ ที่คล้ายคลึงกับสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันได้นั้น ครูต้องรู้จักเชื่อมโยงสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวันมาปรับใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้คณิตศาสตร์เป็นวิชาที่น่าสนใจ ไม่ใช่เพียงวิชาที่เรียนทฤษฎีบท กฎ สูตรนิยาม เพื่อใช้แก้ปัญหาเฉพาะในห้องเรียนโดยตัดขาดจากความรู้ของสิ่งอื่นๆ รอบตัวนักเรียน สอดคล้องกับ อัมพร ม้าคนอง (2547 : 101) ที่ว่า การเชื่อมโยงมีความสำคัญและจำเป็นสำหรับการเรียนคณิตศาสตร์อย่างมีความหมาย เนื่องจากการเชื่อมโยงจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจคณิตศาสตร์ที่เรียนในห้องเรียนได้ดีขึ้นและมองเห็นความสำคัญของคณิตศาสตร์ในแง่การเป็นเครื่องมือที่เป็นประโยชน์ที่สามารถนำไปปรับใช้กับศาสตร์สาขาอื่นได้ สอดคล้องกับ Kennedy & Tipps (1994 : 194) ที่ว่า นักเรียนจะต้องรู้จักสร้างการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งที่ป็นรูปธรรม ได้แก่ รูปภาพ แผนภาพ สัญลักษณ์ และมโนทัศน์กับกระบวนการรวมเนื้อหา และวิธีการต่างๆ ทางคณิตศาสตร์เข้าด้วยกัน และจะต้องรู้จักสร้างการเชื่อมโยงระหว่างคณิตศาสตร์กับชีวิตจริง เพื่อให้นักเรียนสามารถนำคณิตศาสตร์ไปใช้กับศาสตร์อื่นๆ ในชีวิตประจำวันและในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ รอบตัวได้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ในการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ จะต้องตระหนักถึงสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งผลการวิจัยที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้ อาจเป็นแนวทางในการวิเคราะห์เนื้อหาทางคณิตศาสตร์ในนิตยสารบันเทิงวัยรุ่น และเป็นแนวทางในการนำนิตยสารมาใช้เป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์

1.2 ข้อมูลจากการวิจัยครั้งนี้ ผู้ที่สนใจ หรือหน่วยงานที่สนใจ สามารถนำไปเป็นข้อเสนอแนะในการเลือกนิตยสารบันเทิงเพื่อนำมาเป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์ และเป็นข้อเสนอแนะในวิเคราะห์เนื้อหาทางคณิตศาสตร์ในนิตยสารบันเทิงวัยรุ่น

2. ข้อเสนอแนะเพื่อทำการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการวิเคราะห์และเชื่อมโยงเนื้อหาทางคณิตศาสตร์ในนิตยสารประเภทอื่นๆ ข้อมูลที่ได้จะมีประโยชน์ในการใช้เป็นที่ประกอบการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์

2.2 ควรมีการศึกษาหรือทำวิจัยเกี่ยวกับการวิเคราะห์และเชื่อมโยงเนื้อหาทางคณิตศาสตร์ในสื่ออื่นๆ เพื่อเป็นประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น