



ชื่อผลงาน

ผลการเสริมสร้างทักษะทางคณิตศาสตร์ เรื่องระบบจำนวนเต็มด้วยเกมอัจฉริยะคณิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภชบวรนิเวศศาลายา ในพระสังฆราชูปถัมภ์

ผู้ศึกษา

ครูสุปราณี อยู่ฤกษ์

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบผลการเสริมสร้างทักษะทางคณิตศาสตร์และความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมอัจฉริยะคณิต เรื่องระบบจำนวนเต็ม ประกอบการสอนกับการสอนด้วยวิธีปกติ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภชบวรนิเวศศาลายา ในพระสังฆราชูปถัมภ์ อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 85 คน โดยใช้วิธีสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ได้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 แล้วดำเนินการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย ๆ ได้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 เป็นกลุ่มทดลอง และได้ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 เป็นกลุ่มควบคุม ซึ่งกลุ่มทดลองได้รับการสอนโดยใช้เกมอัจฉริยะคณิต เรื่องระบบจำนวนเต็ม ประกอบการสอน ส่วนกลุ่มควบคุม ได้รับการสอนด้วยวิธีปกติ ใช้เวลาในการทดลอง 26 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ เกมอัจฉริยะคณิต ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้นจำนวน 4 แบบ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบวัดผลการเสริมสร้างทักษะทางคณิตศาสตร์ก่อนและหลังการทดลอง และแบบสอบถามความพึงพอใจ

สำหรับกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การทดสอบค่าที (t-test) และค่าร้อยละ ผลการศึกษาพบว่า

นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมอัจฉริยะคณิต เรื่องระบบจำนวนเต็ม ประกอบการสอนมีผลการเสริมสร้างทักษะทางคณิตศาสตร์สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสรุปได้ว่าการใช้ เกมอัจฉริยะคณิต เรื่องระบบจำนวนเต็ม ประกอบการสอนมีส่วนส่งเสริมความพึงพอใจในการเรียน ได้ดีกว่าการสอนด้วยวิธีปกติ

