

464140117 : สาขาวิชา : หลักสูตรและการสอน ; ค.ม. (หลักสูตรและการสอน)

คำสำคัญ : การพัฒนา/ การสอน/ การจัดการเรียนรู้/ คณิตศาสตร์/ เกม/ แบบฝึกทักษะ/ การแก้  
โจทย์ปัญหา/ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จิตรา ศรสาลี : การพัฒนาเกมคณิตศาสตร์ประกอบแบบฝึกทักษะการแก้โจทย์  
ปัญหาคณิตศาสตร์เรื่อง การบวกและการลบจำนวนที่มีผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 100 สำหรับ  
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (THE DEVELOPMENT MATHS GAMES AND EXERCISE  
ABOUT ADDITION AND SUBTRACTION THAT RESULT MAKES NO MORE THAN  
ONE-HUNDRED IN PRATHOMSUKSA 1)

ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ : รศ.เทียมจันทร์ พานิชย์พลินไชย , นายวิสิฐ รัญญะวัน 302 หน้า

ISBN 974 – 388 – 390 – 8

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพเกมคณิตศาสตร์ประกอบ  
แบบฝึกทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวกและการลบจำนวนที่มีผลลัพธ์และ  
ตัวตั้งไม่เกิน 100 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ  
นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียน โดยใช้เกมคณิตศาสตร์ประกอบแบบฝึกทักษะ  
การแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนโดยใช้เกมคณิตศาสตร์ประกอบแบบฝึกทักษะการแก้โจทย์ปัญหา  
คณิตศาสตร์กับเกณฑ์ การวิจัยครั้งนี้มีวิธีดำเนินการวิจัย ตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพ  
เกมคณิตศาสตร์ประกอบแบบฝึกทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1  
สมรรถภาพการแก้โจทย์ปัญหา เรื่อง การบวกและการลบจำนวนที่มีผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 100  
และได้นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน พิจารณาความเหมาะสม แล้วจึงนำไปหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์  
มาตรฐาน 75/75 ตอนที่ 2 การทดลองใช้ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ใน  
โรงเรียนบ้านป่าถั่ว สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากำแพงเพชร เขต 1 ปีการศึกษา 2548 จำนวน  
23 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบวัดผล สัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของ  
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง โจทย์ปัญหา การบวกและการลบจำนวนที่มีผลลัพธ์และตัวตั้ง  
ไม่เกิน 100 ใช้แบบแผนการทดลองแบบ One Group Pretest – Posttest Design และวิเคราะห์ข้อมูล  
ด้วยสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่าเฉลี่ยก่อนเรียนและ  
หลังเรียน โดยใช้ t – test แบบ Dependent และทดสอบค่าเฉลี่ยหลังเรียนกับเกณฑ์ ด้วย t-test  
แบบ One Sample

ผลการวิจัยพบว่า 1) เกมคณิตศาสตร์ประกอบแบบฝึกทักษะการแก้โจทย์ปัญหา  
คณิตศาสตร์ เรื่อง การบวกและการลบจำนวนที่มีผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 100 สำหรับนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด และมีประสิทธิภาพ 78.89/75.19  
ผ่านเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน  
สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1  
มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

464140117 : MAJOR : CURRICULUM AND INSTRUCTION ;  
M.ED. (CURRICULUM AND INSTRUCTION)

KEYWORD : DEVELOPMENT/ INSTRUCTION / LEARNING/ MATHEMATICS /  
GAMES/ EXERCISE / PROBLEM SOLVING/ PRATHOMSUKSA 1

VIJITRA SONSALEE : THE DEVELOPMENT MATHS GAMES AND  
EXERCISE ABOUT ADDITION AND SUBTRACTION THAT RESULT MAKES NO  
MORE THAN ONE - HUNDRED IN PRATHOMSUKSA 1. THESIS ADVISOR :  
ASSOC.PROF.TEARMJUN PANITPLINCHAI AND MR.VISIT THANYAVAN 302 P.  
ISBN 974 -- 388 -- 390 -- 8

This research was aimed at 1) To build and find out the effectiveness of Maths games and exercise about addition and subtraction that result makes no more than one hundred following the standard rule 75/75. 2) To compare achievement of pre-test and post-test of the students in Prathomsuksa 1 by using maths games and exercise about addition and subtraction. 3) To compare between the achievements of the students in Prathomsuksa 1 after using maths games and exercises about addition and subtraction with the standard rule. This research method were Section 1 : To build and find out the effectiveness of Maths games and exercise about addition and subtraction that result makes no more than one hundred in Prathomsuksa 1 and the five experts considered them about the proficiency and use to find out the effectiveness following the standard rule 75/75. Section 2 : The subject consisted of 23 first -- grade students who were studying at Ban Pa Thow School of Kamphaengphet Educational Office, Region 1 in the semester of year 2005. The instrument utilized in this study was used the achievements of maths games and exercise about addition and subtraction that result makes no more than one hundred, One Group Pretest-Posttest Design and data analysis was conducted using t -- test (Pre -- posttest Dependent) and t - test (Post -test One Sample) with statistical tools including percentage ; arithmetic means and standard deviation.

The results of the study were : 1) Maths games and exercise about addition and subtraction that result makes no more than one hundred of students in Prathomsuksa 1 were found to be the most suitable and the proficiency to be at the level of 78.89/75.19 that it passed the standard rule 75/75. 2) The achievement of students of Prathomsuksa 1 was found the post-test to be higher than the pre -- test at .01 level. 3) The achievement of students' posttest of prathomsuksa 1 was found to be higher than the standard rule at .01 level.