

ชื่อเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง การเขียนร้อยละหรือเปอร์เซ็นต์แสดงจำนวน ด้วยเกมกระดาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ผู้วิจัย ชัยวัฒน์ พิมลรักษ์

ปีการศึกษา 2566

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1)

หาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมกระดานที่ส่งผลต่อความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง การเขียนร้อยละหรือเปอร์เซ็นต์แสดงจำนวน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 2)

เปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง

การเขียนร้อยละหรือเปอร์เซ็นต์แสดงจำนวนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมกระดาน ผู้เข้าร่วมการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 15 คน

ของโรงเรียนบ้านผาวัง ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกระดาน เพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง

ร้อยละหรือเปอร์เซ็นต์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 3 แผน

แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ และเกมกระดาน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่

ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน และ t – test

ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมกระดานที่ส่งผลต่อความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง การเขียนร้อยละหรือเปอร์เซ็นต์แสดงจำนวน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 82.67/83.33 และ 2) ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง การเขียนร้อยละหรือเปอร์เซ็นต์แสดงจำนวน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : เกมกระดาน , ร้อยละหรือเปอร์เซ็นต์

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : <https://publish.vichakan.net/show/659>

วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 5 สิงหาคม 2567

พิมพ์ : วันที่ 15 มกราคม 2568 เวลา 21.05 น.