บทคัดย่อดึงจากฐานข้อมูล จัดหน้าด้วยระบบอัตโนมัติ ไม่ใช่ต้นฉบับจากผู้เผยแพร่

ชื่อเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง การเขียนร้อยละหรือเปอร์เซ็นต์แสดงจำนวน ด้วยเกมกระดาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ผู้วิจัย ชัยทวัฒน์ 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 11 พฤศจิกายน 2569 เวลา 05.23 น.