



## ใบตอบรับการเผยแพร่ผลงานวิชาการ

4 กุมภาพันธ์ 2567

เรื่อง ตอบรับการเผยแพร่บทความ

เรียน โรงเรียนบ้านหนองม่วง

ตามที่ท่านได้ส่งข้อมูลบทความ ชื่อเรื่อง รายงานการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้การบวก ลบ คูณ หาร จากวิธีการเล่น เกมต่อสมาการคณิตศาสตร์ ด้วยกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) เพื่อดำเนินการเผยแพร่บนเว็บไซต์ วิชาการดอทเน็ต (Vichakan.net) เมื่อวันที่ 4 กุมภาพันธ์ 2567 นั้น

ทางเว็บไซต์วิชาการดอทเน็ต ขอรับรองว่า ข้อมูลของท่านได้เผยแพร่บนเว็บไซต์ วิชาการดอทเน็ต รายละเอียดดังนี้

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : <https://publish.vichakan.net/show/458>

วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 4 กุมภาพันธ์ 2567

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าข้อมูลที่เผยแพร่แล้วนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ และเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาต่อไป

ขอแสดงความนับถือ  
เว็บไซต์วิชาการดอทเน็ต  
[www.Vichakan.net](http://www.Vichakan.net)

**ชื่อเรื่อง** รายงานการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้การบวก ลบ คูณ ทหาร จากวิธีการเล่น เอเม็ท(เกมต่อสมาการคณิตศาสตร์) ด้วยกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC)

**ผู้วิจัย** โรงเรียนบ้านหนองม่วง

**ปีการศึกษา** 2566

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้ 1)

เพื่อหาประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้กิจกรรมชุมชนเอเม็ท(เกมต่อเลขคำนวณ)โดยใช้การสอนแบบค้นพบเรื่องการบวก การลบ

การคูณและการหารชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ให้มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 2)

เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้ชุดการเรียนรู้กิจกรรมชุมชนเอเม็ท(เกมต่อสมาการคณิตศาสตร์)โดยใช้การสอนแบบค้นพบเรื่อง การบวก การลบ การคูณ และการหาร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6

โดยใช้ชุดการเรียนรู้กิจกรรมชุมชนเอเม็ท(เกมต่อสมาการคณิตศาสตร์)โดยใช้การสอนแบบค้นพบเรื่อง การบวก การลบ การคูณและการหาร บ้านหนองม่วง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต 5

กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนบ้านหนองม่วงที่เรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Random Sampling) ซึ่งเป็นห้องที่ผู้รายงานทำหน้าที่เป็นครูประจำชั้น

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 15 แผน 2)

ชุดการเรียนรู้กิจกรรมเอเม็ท(เกมต่อสมาการคณิตศาสตร์)โดยใช้การสอนแบบค้นพบ และ3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ชนิด 4 ตัวเลือก

จำนวน 30 ข้อ ค่าความยากง่าย (p) ที่ผ่านเกณฑ์อยู่ระหว่าง 0.25- 0.80 และค่าอำนาจจำแนกที่ผ่านเกณฑ์ (r)อยู่ระหว่าง 0.25-0.86 มีความเชื่อมั่น ทั้งฉบับเท่ากับ .79 3)แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6

ที่มีต่อการเรียนด้วยชุดการเรียนรู้กิจกรรมเอเม็ท(เกมต่อสมาการคณิตศาสตร์)โดยใช้การสอนแบบค้นพบ จำนวน 10 ข้อ มีความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.91

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าความยาก ค่าอำนาจจำแนก ค่าดัชนีความสอดคล้อง ค่าความเชื่อมั่น

ผลการวิจัยพบว่า

1. ประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้กิจกรรมเอเม็ท(เกมต่อสมาการคณิตศาสตร์)โดยใช้การสอนแบบค้นพบเรื่อง การบวก การลบ การคูณ และการหาร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 มีประสิทธิภาพ 93.20/ 81.47

2. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยชุดการเรียนรู้กิจกรรมเอเม็ท(เกมต่อสมาการคณิตศาสตร์)โดยใช้การสอนแบบค้นพบเรื่องการบวก การลบ การคูณ และการหาร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ที่เรียนด้วยชุดการเรียนรู้กิจกรรมเอเม็ท(เกมต่อสมาการคณิตศาสตร์)โดยใช้การสอนแบบค้นพบเรื่อง การบวก การลบ การคูณ และการหาร ที่เรียนด้วย โดยรวมมีความพึงพอใจเท่ากับ 4.47 อยู่ในระดับพึงพอใจมาก