

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาเรื่องการใช้กิจกรรมเกมเพื่อพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ การบวก การลบ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยมีจำนวนทั้งหมด 36 คน โดยการเลือกกลุ่มแบบเจาะจง มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของการใช้กิจกรรมเกมเพื่อพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์การบวก การลบ เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์โดยใช้กิจกรรมเกมเพื่อพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์การบวก การลบ และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังการใช้กิจกรรมเกมเพื่อพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์การบวก การลบ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ กิจกรรมเกมจำนวน 7 กิจกรรม แผนการจัดการเรียนรู้ 7 แผน จำนวน 7 ชั่วโมง แบบฝึกทักษะจำนวน 7 ชุด แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน 20 ข้อ แบบปริญญามี 3 ตัวเลือก และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนจำนวน 8 ข้อ

สรุปผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลทางการศึกษา สรุปผลได้ดังนี้

1.การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมเพื่อพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์การบวก การลบ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84/86 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

2.หลังจากที่นักเรียนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมเพื่อพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์การบวก การลบ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์สูงขึ้น คะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

3.ผลจากการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ต่อการใช้กิจกรรมเกมเพื่อพัฒนาทักษะ

การแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์การบวก การลบ สรุปได้ว่า นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ มีความพึงพอใจต่อการใช้กิจกรรมเกมเพื่อพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์การบวก การลบ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.24$) ($S = 0.13$)

อภิปรายผล

ผลการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ปรากฏว่า การใช้กิจกรรมเกมเพื่อพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์การบวก การลบ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ทำให้นักเรียนมีทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์การบวก การลบดีขึ้น และมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอนคณิตศาสตร์เพราะ

1. การสร้างเกมเพื่อพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์การบวก การลบ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาวิเคราะห์ความรู้พื้นฐาน เนื้อหาวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จัดกิจกรรมเกมให้สอดคล้องกับเนื้อหาควบคู่กับแบบฝึกทักษะ โดยคำนึงถึงเนื้อหาของหลักสูตรและนักเรียน

2. การจัดกิจกรรมเกมเป็นรูปแบบของการแข่งขันในเรื่องของเวลา แข่งขันกันระหว่างกลุ่มในการหาคำตอบให้ถูกต้องและรวดเร็วเพื่อให้มีคะแนนของกลุ่มสูง นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม นักเรียนมีความกระตือรือร้น ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ไม่เกิดความเบื่อหน่าย

3. ครูมีการอธิบายจุดประสงค์และสาธิตวิธีการเล่นเกมคณิตศาสตร์ ทำให้นักเรียนเข้าใจง่ายและสื่อความหมายได้ชัดเจน ยอมรับความคิดเห็นของเพื่อน ฝึกให้นักเรียนรู้จักวิเคราะห์โจทย์ปัญหาและมีทักษะการแก้โจทย์ปัญหา

ซึ่งสอดคล้องกับโสธยา แดงชัย (2547:3) ที่กล่าวไว้ว่าการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยการใช้เกมทำให้นักเรียนเรียนอย่างมีความสุข สนุกสนานในการเรียน ทำให้เกิดทักษะ นักเรียนไม่เบื่อหน่าย และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนคณิตศาสตร์

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อการนำไปใช้

1.1 การนำกิจกรรมเกมเพื่อพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์การบวก การลบ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และแบบทดสอบไปใช้ครูควรศึกษาคำชี้แจง ให้เข้าใจและชัดเจน

1.2 รูปแบบการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ควรมีการจัดกิจกรรมอย่างหลากหลายและมีลักษณะที่กระตุ้นให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดและมีความกล้า แสดงความคิดเห็นของตนเอง

1.3 ครูผู้สอนควรจัดหาสื่อการเรียนรู้ที่ส่งเสริมพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหา คณิตศาสตร์มาใช้ในห้องเรียน เพื่อให้ให้นักเรียนได้มีโอกาสฝึกฝนการคิดค้นวิธีแก้ปัญหาและการส่งเสริมศักยภาพความสามารถทางคณิตศาสตร์ให้เพิ่มมากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหา คณิตศาสตร์การบวก การลบ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้วยวิธีการสอน ในรูปแบบอื่น

2.2 ควรมีการสร้างและพัฒนากิจกรรมเกมในการพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหา คณิตศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ

2.3 กลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ สามารถสร้างและพัฒนากิจกรรมเกมประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน