

ชื่อวิทยานิพนธ์ ผลของการฝึกทักษะการเปรียบเทียบจำนวนที่มีต่อการเรียนรู้การ
เปรียบเทียบจำนวนของนักเรียนชั้นเด็กเล็กในจังหวัดพัทลุง

ผู้เขียน นายถาวร ชีชีาง

สาขาวิชา จิตวิทยาการศึกษา

ปีการศึกษา 2535

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการฝึกทักษะการเปรียบเทียบจำนวนที่มีต่อการเรียนรู้ด้านการเปรียบเทียบจำนวนของนักเรียนชั้นเด็กเล็กในจังหวัดพัทลุง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นเด็กเล็ก ซึ่งกำลังเรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2534 จากโรงเรียนประถมศึกษาในสังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดพัทลุง ที่มีจำนวนนักเรียนตั้งแต่ 32 คนขึ้นไป จำนวน 128 คน จาก 4 โรงเรียน กลุ่มตัวอย่างแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 32 คน คือ กลุ่มทดลอง 1 ฝึกทักษะการเปรียบเทียบจำนวนโดยใช้เกม กลุ่มทดลอง 2 ฝึกทักษะการเปรียบเทียบจำนวนโดยการแสดงบทบาทสมมติ กลุ่มทดลอง 3 ฝึกทักษะการเปรียบเทียบจำนวนด้วยสไลด์เทปโดยการให้นักเรียนฝึกปฏิบัติ และกลุ่มทดลอง 4 กลุ่มที่สอนตามปกติ เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลคือ แผนการฝึกทักษะการเปรียบเทียบจำนวนโดยใช้เกม การแสดงบทบาทสมมติ การใช้สไลด์เทปโดยการให้นักเรียนฝึกปฏิบัติ และแผนการสอนตามปกติ อย่างละ 4 ฉบับ และแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ซึ่งมีลักษณะเป็นภาพวาดลายเส้นแสดงจำนวนสัตว์ ผลไม้ และสิ่งของต่าง ๆ ชนิดปรนัย จำนวน 4 ฉบับ ฉบับละ 10 ข้อ ซึ่งค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบฉบับที่ 1, 2, 3 และ 4 เรียงตามลำดับดังนี้คือ .76, .74, .78 และ .77 สำหรับค่าความเชื่อมั่นรวมของแบบทดสอบทั้งสี่ฉบับมีค่าเท่ากับ .85 การวิเคราะห์ข้อมูลในการทดสอบความแตกต่างระหว่างค่ามัธยฐานเลขคณิตในแต่ละกลุ่มทดลองใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว และเมื่อค่าของการวิเคราะห์ความแปรปรวนมีนัยสำคัญทางสถิติ จึงทดสอบความแตกต่างระหว่างค่ามัธยฐานเลขคณิตเป็นรายคู่ โดยใช้วิธีการทดสอบของหุคีย์ ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนที่ฝึกทักษะการเปรียบเทียบจำนวนโดยใช้เกม การแสดงบทบาทสมมติ และการใช้สไลด์เทพโดยการให้นักเรียนฝึกปฏิบัติ มีผลการเรียนรู้ด้านการเปรียบเทียบจำนวน สูงกว่านักเรียนที่สอนตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. นักเรียนที่ฝึกทักษะการเปรียบเทียบจำนวนโดยใช้เกม มีผลการเรียนรู้ด้านการเปรียบเทียบจำนวนสูงกว่านักเรียนที่ฝึกทักษะการเปรียบเทียบจำนวนโดยการแสดงบทบาทสมมติ กับการใช้สไลด์เทพโดยการให้นักเรียนฝึกปฏิบัติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. นักเรียนที่ฝึกทักษะการเปรียบเทียบจำนวนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ กับการใช้สไลด์เทพโดยการให้นักเรียนฝึกปฏิบัติ มีผลการเรียนรู้ด้านการเปรียบเทียบจำนวน ไม่แตกต่างกัน

4. วิธีการฝึกทักษะที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ได้ดีเรียงตามลำดับจากสูงมาหาต่ำ ดังนี้คือ การฝึกทักษะการเปรียบเทียบจำนวนโดยใช้เกม การใช้สไลด์เทพโดยการให้นักเรียน ฝึกปฏิบัติ การแสดงบทบาทสมมติ และการสอนตามปกติ

Thesis Title : Effects of Numerical Comparison Skill Practices
on Numerical Comparison Learning of Kindergarten
Students in Changwat Phatthalung

Author : Mr.Thavorn Cheechang

Major Program : Educational Psychology

Academic Year : 1992

ABSTRACT

The purpose of this research was to investigate the effects of numerical comparison learning of kindergarten students in Changwat Phatthalung. The subjects under study were 128 kindergarten students studying in the first semester of the 1991 academic year in four primary schools under the Office of Provincial Primary Education in Changwat Phatthalung. The subjects were randomly divided into four equal groups, 32 students in each. All four experimental groups were treated with different skill practices: the first group was treated with numerical comparison games, the second one treated with numerical comparison role-playing, the third treated with slide tapes and self-taught drills on numerical comparison, and the last one treated with regular classroom instruction. The instrument for data collection were 4 sets of numerical comparison practices using games, role-playing, slide tapes and self-taught drills, and regular classroom instruction plans, 4 copies in each set; and 4 sets of 10-item objective tests of numerical comparison learning comprising drawn-figures expressing numbers of animals, fruits, and objects. The reliability values of the

first, the second, the third and the fourth tests were of .76, .74, .78 and .77, respectively. The combined reliability value of all four tests was of .85. The statistical procedure used in the data analysis was a one-way ANOVA; the Tukey's test for arithmetic mean comparison was also employed only if after the statistical significance of the ANOVA was found.

The research findings were as follows:

1. The subjects treated with numerical comparison games, role-playing, and slide tapes and self-taught drills gained higher numerical comparison learning than those treated with regular classroom instruction at the .01 level of significance.

2. The subjects treated with numerical comparison games gained higher numerical comparison learning than both of those treated with role-playing and slide tapes and self-taught drills at the .01 level of significance.

3. There was no difference in numerical comparison learning between the subjects treated with role-playing and those treated with slide tapes and self-taught drills.

4. A hierarchical order in the effects of numerical comparison skill practices on the numerical comparison learning was the following: numerical comparison practices using games, slide tapes and self-taught drills, role-playing, and regular classroom instruction, respectively.