

บทคัดย่อ

ชื่อเรื่องวิจัย : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การคูณทศนิยม โดยใช้เกม บิงโกชวนคิด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาล2 (บ้านหาดใหญ่) อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา

ผู้วิจัย : นางสาวแวฮ์สนะห์ แวสมาย

ปีการศึกษา : 2566

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การคูณทศนิยม ก่อนและหลังเรียน โดยใช้เกมบิงโกชวนคิด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาล2 (บ้านหาดใหญ่) อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/8 ประจำปีการศึกษา 2566 โรงเรียนเทศบาล 2 (บ้านหาดใหญ่) อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา จำนวน 38 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การคูณทศนิยม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 2) เกม บิงโกชวนคิด 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่องการคูณทศนิยม การวิเคราะห์ข้อมูล ทำได้โดยการวิเคราะห์หาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ผลการสรุปได้ดังนี้

ก่อนเรียนด้วยเกม บิงโกชวนคิด นักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 6 คะแนน คะแนนต่ำสุด 0 คะแนน คะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) 3.11 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 1.98 และหลังเรียนด้วยเกม บิงโกชวนคิด นักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 10 คะแนน คะแนนต่ำสุด 5 คะแนน คะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) 7.76 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 1.42 แสดงให้เห็นว่า หลังเรียนด้วยเกม บิงโกชวนคิด นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน