

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการนำเสนอผลและการแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้เสนอตามลำดับดังนี้

1. เปรียบเทียบคะแนนแบบทดสอบวัดทักษะคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์
2. การสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน โดยการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์

1. เปรียบเทียบคะแนนแบบทดสอบวัดทักษะคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์

ตาราง 1 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่าทีของคะแนนทักษะคณิตศาสตร์ก่อนและหลังเรียน โดยการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์

คะแนน	ก่อนเรียน		หลังเรียน		t
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	
ทักษะคณิตศาสตร์	11.00	3.25	17.50	5.98	6.15 **

ระดับนัยสำคัญที่ .01 (d f 28) = 2.68

จากตาราง 1 ผลปรากฏว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่เรียนโดยการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2.. ผลการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเรียนโดยใช้ชุดเกมเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์

2.1 ด้านความสนใจในการทำกิจกรรม พบว่า นักเรียนมีความสนใจในกิจกรรมที่ทำ เพราะ รูปแบบของกิจกรรมในชุดเกมเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็นรูปภาพประกอบ เป็นการกระตุ้นและเร้าความสนใจของนักเรียน ทำให้นักเรียนได้เล่นได้ศึกษาเนื้อหาด้วยความสนุกและตื่นเต้น มีความสนใจต่อเกมทั้งกิจกรรมที่เป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม และในกิจกรรมที่นักเรียนได้ทำเป็นรายบุคคล นักเรียนมีการแข่งขันกันว่าใครจะเป็นผู้ที่ทำเสร็จก่อน และถูกต้องมากที่สุดจึงจะเป็นผู้ชนะ ส่วนกิจกรรมกลุ่มนักเรียนมีการแบ่งหน้าที่และช่วยกันคิดแก้ไขปัญหาคณิตศาสตร์

2.2 ด้านการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม พบว่า นักเรียนสนใจและให้ความร่วมมือในการปฏิบัติตามกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นอย่างดี และเป็นไปตามลำดับขั้นตอน มีการปฏิบัติตามคำสั่งของครู มีการยอมรับตามกติกาของการทำกิจกรรม ในการทำกิจกรรมที่เล่นเป็นกลุ่ม นักเรียนช่วยกันและแบ่งหน้าที่กัน มีความกล้าแสดงออก ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี

2.3 ด้านการโต้ตอบซักถามในการทำกิจกรรม พบว่า มีการโต้ตอบซักถาม นักเรียนสนใจที่จะตอบคำถาม ซึ่งโดยรวมตอบได้ถูกต้อง มีการจดถามปัญหาหรือคำถามในกิจกรรมที่ทำ สามารถตอบคำถามและทำกิจกรรมได้ในเวลาอันรวดเร็ว แต่ยังมีบางคนที่ไม่กล้าตอบคำถามเนื่องจากติดขัดในเรื่องของภาษา จึงต้องใช้วิธีการซักถามเป็นรายบุคคล และใช้วิธีการให้เพื่อนช่วยอธิบายและแนะนำจึงทำให้นักเรียนได้มีโอกาสในการซักถามในเรื่องที่ยังไม่เข้าใจและสามารถทำกิจกรรมไปได้ด้วยดี