

ชื่อวิทยานิพนธ์	การพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยโดยใช้ เกมการละเล่นพื้นบ้าน
ผู้วิจัย	นางพรรณิ นิลสุวรรณ ปีการศึกษา 2555
ปริญญา	ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขา หลักสูตรและการสอน
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	รองศาสตราจารย์ลำตวน เกษตรสุนทร
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม	ดร.จุไรศิริ ชูรัักษ์

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย ก่อน - หลัง การใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน 2) ศึกษาความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยต่อการจัดประสบการณ์ โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาชั้นอนุบาล 3 อายุ 5-6 ปี โรงเรียนจิราภรณ์ อำเภอรัตนภูมิ จังหวัดสงขลา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 1 ห้อง ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) จำนวน 30 คน ระยะเวลาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน จำนวน 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 60 นาที เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ แผนการจัดประสบการณ์การละเล่นพื้นบ้าน เกมการละเล่นพื้นบ้าน แบบทดสอบทักษะทางคณิตศาสตร์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีความเชื่อมั่นทั้งฉบับ 0.78 และแบบสอบถามความพึงพอใจนักเรียน ใช้วิธีการวิจัยเชิงทดลองกับนักเรียนที่มีกลุ่มเดียวโดยมีการทดสอบ ก่อนเรียน- หลังเรียน (One -Group Pretest - Posttest Design) และวิเคราะห์ข้อมูลโดยทดสอบที (t - test Dependent Sample)

ผลการวิจัย พบว่า

1. การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยทักษะทางคณิตศาสตร์ โดยภาพรวมและรายด้าน คือ การเปรียบเทียบด้านขนาด จำนวน สัดส่วนและตำแหน่ง ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 ก่อนการจัดประสบการณ์ และหลังจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน พบว่า คะแนนเฉลี่ยของนักเรียน โดยภาพรวม และรายด้านมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 2.96$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายประเด็น พบว่า อยู่ในระดับมากทุกประเด็น ประเด็นที่ค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ เกมมีความน่าสนใจ นักเรียนมีความสุขในการเล่นเกม ใช้เวลาเหมาะสมในการเล่นเกม บรรยากาศในการเรียนน่าสนใจสนุกสนานและกิจกรรมการเรียนรู้สร้างความเข้าใจระหว่างครูกับนักเรียน ( $\bar{x} = 3.00$ ) ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าประเด็นอื่น ๆ คือ เกมมีภาพประกอบสวยงาม ( $\bar{x} = 2.8$ )

<b>Thesis Title</b>	Development of Mathematical Skill in Pre-School Children through Traditional Children Games
<b>Researcher</b>	Mrs. Phannee Nilswan
<b>Degree</b>	Master of Education in Curriculum and Teaching
<b>Major Advisor</b>	Assistant Professor Dr. Jaras Atiwitthayaporn
<b>Advisor</b>	Dr. Juraisiri Choorak

### Abstract

The objectives of this research were to 1) to compare the mathematical skill of pre-school children before and after the use of traditional children's games as part of teaching technique and 2) to study the satisfaction of pre-school children with the experience in the traditional games. The sample for the study, drawn according to the Cluster Random Sampling technique, consisted of 30 pre-school children, 5-6 years old (kindergarten 3) attending Jiraphorn School in Rattaphoom District, Songkhla Province, during the 1<sup>st</sup> semester of the 2012 academic year. The children were provided with learning experiences in the traditional children's games for 4 weeks, 5 days a week and 60 minutes for each day. The instrument used in the study included the experience provision plans on traditional children's games, a researcher's constructed mathematical test with the 0.78 reliability and a student's satisfaction evaluation form. The research utilized the experimental study using a One-Group Pretest-Posttest design. The data were analyzed using a t-test Dependent Sample. The findings of the study reveal the following.

1. Overall and by individual aspects of size, number, proportion and position comparisons, the kindergarten 3 students show a .01 significant difference in the mean pretest and posttest scores in their mathematical skill.

2. Overall, the level of satisfaction of the students with the Use of traditional children's games is high ( $\bar{x} = 2.96$ ). By individual aspects, it is found that the level of satisfaction is high with the highest scores in the following aspects: games are interesting and appropriate; students are happy with the games; appropriate time is spent for the games; learning atmosphere is interesting and enjoyable and learning activities create understanding between teachers and students ( $\bar{x} = 3.00$ ). The aspect that has a lower mean score than others is that the games have beautiful illustrations ( $\bar{x} = 2.8$ ).

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความช่วยเหลือแนะนำและให้คำปรึกษาอย่างดียิ่ง จาก รองศาสตราจารย์ลำดวน เกษตรสุนทร อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และ ดร.จุไรศิริ ชูรักษา อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ที่ได้ถ่ายทอดความรู้ แนวคิด วิธีการ คำแนะนำและตรวจสอบ แก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างดีตลอดมา ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งเป็นอย่างยิ่ง ขอกราบ ขอบพระคุณอย่างสูง ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านในมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลาที่ได้ถ่ายทอดความรู้ แนวคิด ระเบียบ และวิธีการทำการวิจัย เป็นอย่างดีตลอดระยะเวลาที่ศึกษา

ขอขอบพระคุณ ดร.ปรีดา เบ็ญการ อาจารย์มนตรี เต็นดวง มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพเก้า ณ พัทลุง มหาวิทยาลัยทักษิณ ที่กรุณาสละเวลาเป็นผู้เชี่ยวชาญ ในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียนจิราภรณ์ และเพื่อนครูทุกท่านที่อำนวยความสะดวก เป็นอย่างดีในการเก็บรวบรวมข้อมูล และขอขอบคุณนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทุกคนที่ให้ความร่วมมือ ในการทำแบบทดสอบทักษะคณิตศาสตร์

ขอขอบคุณ คุณเจริญ นิลสุวรรณ และเจ้าหน้าที่บัณฑิตวิทยาลัยที่สนับสนุนให้ความร่วมมือ และเป็นกำลังใจให้งานสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี และอีกหลายท่านที่ไม่ได้กล่าวนามในที่นี้ที่มีส่วนช่วย ในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้เสร็จสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นกตัญญู กตเวทิตา แต่ บิดา มารดา บุรพจารย์ ที่ให้ความรัก ความหวังใย ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่าน

พรรณี นิลสุวรรณ

พฤศจิกายน 2555