

การเปรียบเทียบการเรียนวิชา "การศึกษาค้นคว้าเบื้องต้น"

จากการใช้ เกมกับการสอนตามปกติ



นางกัญญา แจวจันทน์

วิทยานิพนธ์นี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต

ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์

บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

พ.ศ. 2531

ISBN 974-568-553-4

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

014042

A COMPARISON OF LEARNING THROUGH THE USE OF GAMES AND
THE CONVENTIONAL TEACHING METHOD IN THE COURSE
"INTRODUCTION TO SEARCH STUDIES"

Mrs.Kitchana Chaewchantuk

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

For the Degree of Master of Arts

Department of Library Science

Graduate School

Chulalongkorn University

1988

ISBN 974-568-553-4



หัวข้อวิทยานิพนธ์

การเปรียบเทียบการเรียนวิชา "การศึกษาค้นคว้าเบื้องต้น"

จากการใช้เกมกับการสอนตามปกติ

โดย

นางกัจฉา แจวจันทิก

ภาควิชา

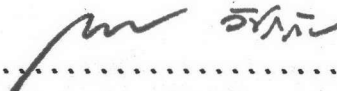
บรรณารักษศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษา

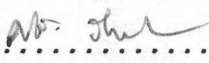
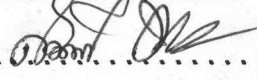
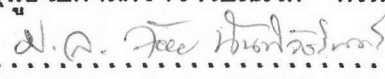
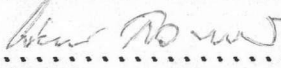
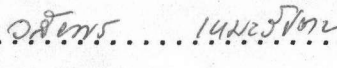
ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมจิต พรหมเทพ

ดร. ม. ล. จ้อย นันทวีชรินทร์

บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาค้นคว้าหลักสูตรปริญญาโทบัณฑิต


..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(ศาสตราจารย์ ดร. เอกการ วิษัยรักษ์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์


..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศจี จันทิมล)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมจิต พรหมเทพ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(ดร. ม. ล. จ้อย นันทวีชรินทร์)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ผ่องพรรณ ลานานนท์)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัลย์พร เหมะรัชตะ)



พิมพ์ต้นฉบับบทคัดย่อวิทยานิพนธ์ภายในกรอบสี่เหลี่ยมนี้เพียงแผ่นเดียว

กัจฉา แจวจันทิก การเปรียบเทียบการเรียนวิชา "การศึกษาคนควาเบื้องต้น" จาก
การใช้เกมกับการสอนตามปกติ (A COMPARISON OF LEARNING THROUGH THE
USE OF GAMES AND THE CONVENTIONAL TEACHING METHOD IN THE COURSE
"INTRODUCTION TO SEARCH STUDIES") อ.ที่ปรึกษา ผศ. สมจิต พรหมเทพ,
คร. ม.ล. จอย นันทวิชรินทร์, 183 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ ความพึงพอใจ และความค
งทนในการเรียนวิชาการศึกษาคนควาเบื้องต้น เรื่องหนังสืออ้างอิง โดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน กับการ
สอนตามปกติ ว่าเกมจะนำมาใช้สอนวิชานี้ได้มากน้อยเพียงใด โดยได้กำหนดสมมุติฐานว่า ผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมกับนักเรียนที่เรียนตามปกติให้ผลแตกต่างกัน, นักเรียนที่
เรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอนมีความพึงพอใจ และความคงทนในการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียน
ตามปกติ

การดำเนินการวิจัย ใช้วิธีทดลอง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน
41 คน จากโรงเรียนสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ โดยใช้วิธีสุ่มจาก 2 ห้องเรียน จากนั้นแบ่งนัก-
เรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ได้กลุ่มทดลองจำนวน 21 คน เรียนโดยใช้เกม และ กลุ่มควบคุมจำนวน 20
คน เรียนโดยวิธีปกติ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองเป็นเกมการสอนที่บรรจุเนื้อหาเรื่องหนังสืออ้างอิง
ส่วนเครื่องมือที่ใช้วัดการเรียนรู้เป็นแบบทดสอบปรนัย 5 ตัวเลือก และแบบสอบถามความพึงพอ-
ใจต่อการเรียนทั้ง 2 วิธี เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการศึกษาคนควาเบื้องต้น เรื่องหนังสือ
อ้างอิง ของกลุ่มทดลองไม่แตกต่างไปจากการเรียนของกลุ่มควบคุม โดยวัดผลหลังจากการเรียนแล้ว
ที่ระดับนัยสำคัญ .05 2) นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน มีความพึงพอใจในการเรียน
สูงกว่านักเรียนที่เรียนตามปกติ ที่ระดับนัย .05 3) นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน
มีความคงทนในการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยวิธีปกติ โดยวัดผลหลังจากการสอนหลังการสอน
แล้ว 1 เดือน ที่ระดับนัยสำคัญ .05

ผลจากการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า เกมสามารถใช้เป็นสื่อการสอนที่เป็นประโยชน์ต่อ
การเรียนวิชา ท.081 ได้เป็นอย่างดี

ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์.....
สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์.....
ปีการศึกษา2539.....

ลายมือชื่อนิสิต
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา

พิมพ์ต้นฉบับบทคัดย่อ วิทยานิพนธ์ภายในกรอบสี่เหลี่ยมเพียงแผ่นเดียว



KITCHANA CHAEWCHANTUK : A COMPARISON OF LEARNING THROUGH THE USE OF GAMES AND THE CONVENTIONAL TEACHING METHOD IN THE COURSE "INTRODUCTION TO SEARCH STUDIES." THESIS ADVISOR ASST. PROF. SOMCHIT PROMTEP, M.L. JOY NANDLIVAJARIN, PH.D. 183 pp.

The purpose of this research was to study the academic achievement, satisfaction and retention of students who study a course "Introduction to Search Studies" particularly a selected section concerning "Reference Book" through the use of games and the conventional teaching method in order to find out whether games could be developed to teach this course. The hypotheses were : the academic achievement of student taught by the use of games and of the students caught by the conventional method were differed, students taught by the use of games reflect higher satisfaction and retention than students taught by the conventional method.

Research procedures : Experimental method was used. The research population included forty-one Mathayomsuksa four students of Sunkamphaeng School Chiangmai Province. The samples were randomly selected from two classes and then divided into two groups, the 21 students belonged to an experiment group who were taught by using games and 20 students belonged to a control group who were taught by the conventional method.

The results of the study were as^{the} following : 1) There was no significant difference in academic achievement between the experiment group and the control group at the .05 level, when evaluated after the teaching of that part ended. 2) The experiment group showed higher satisfaction than the control group at the .05 level of significance. 3) The experiment group showed higher retention than the control group at the .05 level of significance when evaluated 1 month later.

From research results presented, there was a positive indication that games can be advantage in learning ^{of} THA 081 course.

ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์.....
สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์.....
ปีการศึกษา... 2530.....

ลายมือชื่อนิสิต
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา



กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จ เป็นรูปเล่มได้ ผู้วิจัยได้รับคำแนะนำและความช่วยเหลือในด้านต่าง ๆ จากบุคคลหลาย ๆ ท่านด้วยกัน จึงใคร่ขอกล่าวถึงคุณความดีของบุคคลเหล่านั้นไว้ ณ ที่นี้ คือ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ คร. ม.ล. จ้อย นันทวิชรินทร์ และ ผศ. สมจิต พรหมเทพ เป็นอย่างสูงที่ท่านกรุณารับ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา ให้คำแนะนำชี้แจงช่วยเหลือในด้านต่าง ๆ ตั้งแต่เริ่มทำการวิจัยจนกระทั่งงานวิจัยชิ้นนี้สำเร็จ เป็นรูปเล่มอย่างสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ทุกท่าน ที่ได้กรุณาตรวจสอบชี้แนะ เพื่อแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จนเป็นที่เรียบร้อย และในโอกาสเดียวกันนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ผศ. มีชัย พลอาจ หัวหน้าภาควิชาสถิติ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัย เชียงใหม่ ที่ได้กรุณาช่วยชี้แนะ เกี่ยวกับค่าสถิติต่าง ๆ ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลของงานวิจัยฉบับนี้ และอาจารย์สุเมธ ศรีแสงแก้ว ศึกษานิเทศก์ ฝ่ายสนับสนุนการสอนและวิจัยงานห้องสมุดของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 8 ที่ได้กรุณาให้ความช่วยเหลือแนะนำในการจัดทำแผนการสอน

นอกจากนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ผู้อำนวยการโรงเรียนสันกำแพง จังหวัด เชียงใหม่ ตลอดจนคณาจารย์ทุกท่านและนักเรียนทุกคน ที่ได้ให้ความช่วยเหลือและร่วมมือ เป็นอย่างดี ในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ งานวิจัยครั้งนี้สำเร็จล่วงไปด้วยดี

ความดีของงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบให้คุณพ่อทวด คุณแม่ผั่ง ศรีบานเย็น และสมาชิกทุกคนในครอบครัวของผู้วิจัยที่คอยให้ความช่วยเหลือในการจัดทำ กมและสนับสนุนด้านต่าง ๆ ตลอดมา จนทำให้ผู้วิจัยสามารถทำงานวิจัยชิ้นนี้ เป็นผลสำเร็จ

ภิญญา แจวจันทน์



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญภาคผนวก.....	ณ
สารบัญตาราง.....	ด
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความสำคัญและความ เป็นมาของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	6
สมมุติฐานของการวิจัย.....	6
ขอบเขตของการวิจัย.....	7
วิธีดำเนินการวิจัย.....	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย.....	11
คำอธิบายศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย.....	12
2 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	15
วิชา ท.๐81 การศึกษาค้นคว้าเบื้องต้น.....	15
ลักษณะวิชาและจุดประสงค์คำถามหลักสูตร.....	15
จุดประสงค์การเรียนรู้.....	16
วิธีสอน.....	16
ผู้สอน.....	18
เนื้อหา.....	19
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิชาการศึกษาค้นคว้าเบื้องต้น.....	21
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำ เกมมาใช้ในการ เรียนการสอน.....	25

ความหมายของ เกม.....	29
ประเภทของเกมทางการศึกษา.....	29
คุณค่าของเกมทางการศึกษา.....	30
ข้อเสนอแนะในการใช้ เกม เพื่อการสอน.....	36
การเรียนการสอนในโรง เรียน สังก้าวแพง.....	38
ห้องสมุดโรง เรียน สังก้าวแพง.....	40
3 วิธีค่า เน้นการวิจัย.....	43
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	43
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	43
การจัดทำ เกม.....	44
การสร้างแบบทดสอบ.....	62
การสร้างแบบสอบถาม.....	63
การค่า เน้นการทดลองและ เก็บรวบรวมข้อมูล.....	64
4 ผลการวิ คราะห์ข้อมูล.....	66
5 สรุปอภิปรายผลการวิจัยและข้อ เสนอแนะ.....	78
สรุปผลการวิจัย.....	81
อภิปรายผลการวิจัย.....	81
ข้อ เสนอแนะในการวิจัย.....	86
บรรณานุกรม.....	88
ภาคผนวก.....	97
ภาคผนวก ก ตารางแสดงค่าสถิติต่าง ๆ.....	98
ภาคผนวก ข แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียน.....	114
ภาคผนวก ค แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการ เรียน.....	126
ภาคผนวก ง แผนการสอน.....	137
ภาคผนวก จ ประวัติของเกม และ เกมที่ใช้ในการวิจัย.....	165
ประวัติผู้ เขียน.....	183



สารบัญภาคผนวก

ภาคผนวก	หน้า
ก ตารางแสดงค่าสถิติต่าง ๆ.....	97
ข แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	114
ค แบบสอบถามความพึงพอใจ	
ต่อการเรียนโดยใช้วิธีปกติ.....	127
ต่อการเรียนโดยใช้เกม.....	131
ง แผนการสอนโดยใช้เกม.....	138
แผนการสอนโดยใช้วิธีปกติ.....	153
จ วิธีเล่นเกม และเกมที่ใช้ในการวิจัย	
เกมต่อภาพ.....	166
เกมจับคู่.....	169
เกมक्रमิน.....	171
เกมบันไดงู.....	179
เกมบันทึกราค.....	181



สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1	เปรียบเทียบคะแนนความรู้พื้นฐาน ของกลุ่มทดลอง กับกลุ่มควบคุม..... 67
2	เปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ในการ เรียนของกลุ่มทดลอง กับกลุ่มควบคุม..... 68
3	เปรียบเทียบความแตกต่างความพึงพอใจต่อการ เรียนของกลุ่ม ทดลองกับกลุ่มควบคุม..... 69
4	เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนความคงทนในการ เรียน ระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม..... 77
5	แสดงค่า P_u , P_L , P , r ที่ได้จากการวิเคราะห์แบบทดสอบ.... 98
6	แสดงคะแนนการวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ..... 99
7	เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนความรู้พื้นฐาน ระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม..... 102
8	เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียน ระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม..... 105
9	เปรียบเทียบความพึงพอใจต่อการ เรียนโดยใช้ เกม กับการเรียน โดยวิธีปกติ ของกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม..... 107
10	เปรียบเทียบความคงทนในการ เรียนของกลุ่มควบคุมจากการ ทดสอบหลังการสอน 1 เดือน..... 110
11	เปรียบเทียบความคงทนในการ เรียนของกลุ่มทดลองจากการ ทดสอบหลังการสอน 1 เดือน..... 111