การเปรียบเทียบการเรียนวิชา "การศึกษาค้นคว้าเบื้องต้น"

จากการใช้เกมกับการสอนตามปกติ

นางกิจนา แจวจันทึก

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต

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

หอสมุดกลาง สถาบันวิทยบริการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การเปรียบเทียบการเรียนวิชา "การศึกษาค้นคว้าเบื้องต้น" จากการใช้เกมกับการสอนตามปกติ
โดย	นางกิจนา แจวจันทึก
ภาควิชา	บรรณารักษศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมจิต พรหมเทพ
	ดร.ม.ล.จ้อย นันทิวัชรินทร์

บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้นับวิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญามหาบัณฑิต

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(ศาสตราจารย์ ดร.ถาวร วัชราภัย)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศจี จันทวิมล)
.....อาจารย์ที่ปรึกษา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมจิต พรหมเทพ)
.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(ดร.ม.ล.จ้อย นันทิวัชรินทร์)
.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ผ่องพรรณ ลวนานนท์)
.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัลยพร เหมะรัชตะ)

หอสมุดกลาง สถาบันวิทยบริการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

พิมพ์ต้นฉบับบทคัดย่อวิทยานิพนธ์ภายในกรอบสีเขียวนี้เพียงแผ่นเดียว

กิจนา แจวจันทึก การเปรียบเทียบการเรียนวิชา "การศึกษาค้นคว้าเบื้องต้น" จากการใช้เกมกับการสอนตามปกติ (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, ดร. ม.ล. จอย นันทิวัชรินทร์, 183 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ ความพึงพอใจ และความคงทนในการเรียนวิชาการศึกษาค้นคว้าเบื้องต้นเรื่องหนังสืออ้างอิง โดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน กับการสอนตามปกติ ว่าเกมจะนำมาใช้สอนวิชานี้ได้มากน้อยเพียงใด โดยได้กำหนดสมมุติฐานว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมกับนักเรียนที่เรียนตามปกติให้ผลแตกต่างกัน, นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอนมีความพึงพอใจ และความคงทนในการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนตามปกติ

การดำเนินการวิจัย ใช้วิธีทดลอง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 41 คน จากโรงเรียนสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ โดยใช้วิธีสุ่มจาก 2 ห้องเรียน จากนั้นแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ได้กลุ่มทดลองจำนวน 21 คน เรียนโดยใช้เกม และ กลุ่มควบคุมจำนวน 20 คน เรียนโดยวิธีปกติ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองเป็นเกมการสอนที่บรรจุเนื้อหาเรื่องหนังสืออ้างอิง ส่วนเครื่องมือที่ใช้วัดการเรียนรู้เป็นแบบทดสอบปรนัย 5 ตัวเลือก และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนทั้ง 2 วิธี เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการศึกษาค้นคว้าเบื้องต้น เรื่องหนังสืออ้างอิง ของกลุ่มทดลองไม่แตกต่างไปจากการเรียนของกลุ่มควบคุม โดยวัดผลหลังจากการเรียนแล้ว ที่ระดับนัยสำคัญ .05 2) นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน มีความพึงพอใจในการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนตามปกติ ที่ระดับนัย .05 3) นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน มีความคงทนในการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยวิธีปกติ โดยวัดผลหลังจากการสอบหลังการสอนแล้ว 1 เดือน ที่ระดับนัยสำคัญ .05

ผลจากการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า เกมสามารถใช้เป็นสื่อการสอนที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนวิชา ท.081 ได้เป็นอย่างดี

ภาควิชา บรรณารักษศาสตร์ ลายมือชื่อนิสิต .....

สาขาวิชา บรรณารักษศาสตร์

ปีการศึกษา 2530 ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา .....

พิมพ์ต้นฉบับบทคัดย่อวิทยานิพนธ์ภายในกรอบสีเขียวนี้เพียงแผ่นเดียว

หอสมุดกลาง สถาบันวิทยบริการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

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 useof games and of the students taught 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 Chiengmai Province. The samples were randomly selected from two classes and then devided 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 following : I) 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 THA 08I course.

ภาควิชา บรรณารักษศาสตร์ ลายมือชื่อนิสิต .....

สาขาวิชา บรรณารักษศาสตร์

ปีการศึกษา 2530 ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา .....

หอสมุดกลาง สถาบันวิทยบริการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จเป็นรูปเล่มได้ ผู้วิจัยได้รับคำแนะนำและความช่วยเหลือในด้านต่าง ๆ จากบุคคลหลาย ๆ ท่านด้วยกัน จึงใคร่ขอกล่าวถึงคุณความดีของบุคคลเหล่านั้นไว้ ณ ที่นี้ คือ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ดร. ม.ล.จ้อย นันทิวัชรินทร์ และ ผศ.สมจิต พรหมเทพ เป็นอย่างสูงที่ท่านกรุณารับเป็นอาจารย์ที่ปรึกษา ให้คำแนะนำชี้แจงช่วยเหลือในด้านต่าง ๆ ตั้งแต่เริ่มทำการวิจัยจนกระทั่งงานวิจัยชิ้นนี้สำเร็จเป็นรูปเล่มอย่างสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ทุกท่าน ที่ได้กรุณาตรวจสอบชี้แนะเพื่อแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จนเป็นที่เรียบร้อย และในโอกาสเดียวกันนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ผศ.มีชัย พลอาจ หัวหน้าภาควิชาสถิติ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ได้กรุณาช่วยชี้แนะเกี่ยวกับค่าสถิติต่าง ๆ ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลของงานวิจัยฉบับนี้ และอาจารย์สุเมธี ศรีแสงแก้ว ศึกษานิเทศก์ ฝ่ายสนับสนุนการสอนและวิจัยงานห้องสมุดของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 8 ที่ได้กรุณาให้ความช่วยเหลือแนะนำในการจัดทำแผนการสอน

นอกจากนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ผู้อำนวยการโรงเรียนสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ คลอดจนคณาจารย์ทุกท่านและนักเรียนทุกคน ที่ได้ให้ความช่วยเหลือและร่วมมือเป็นอย่างดีในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ จนงานวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ความดีของงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบให้คุณพ่อทวี คุณแม่ผึ้ง ศรีบานเย็น และสมาชิกทุกคนในครอบครัวของผู้วิจัยที่คอยให้ความช่วยเหลือในการจัดทำเกมและสนับสนุนด้านต่าง ๆ ตลอดมา จนทำให้ผู้วิจัยสามารถทำงานวิจัยชิ้นนี้เป็นผลสำเร็จ

กิจนา แจวจันทึก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สถาบันวิทยบริการ

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย..... ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ..... จ
กิตติกรรมประกาศ..... ฉ
สารบัญภาคผนวก..... ญ
สารบัญตาราง..... ฎ
บทที่
1 บทนำ..... 1
ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา..... 1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย..... 6
สมมุติฐานของการวิจัย..... 6
ขอบเขตของการวิจัย..... 7
วิธีดำเนินการวิจัย..... 7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย..... 11
คำอธิบายศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย..... 12
2 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 15
วิชา ท.081 การศึกษาค้นคว้าเบื้องต้น..... 15
ลักษณะวิชาและจุดประสงค์ตามหลักสูตร..... 15
จุดประสงค์การเรียนรู้..... 16
วิธีสอน..... 16
ผู้สอน..... 18
เนื้อหา..... 19
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิชาการศึกษาค้นคว้าเบื้องต้น..... 21
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอน..... 25

หน้า

ความหมายของเกม 29
ประเภทของเกมทางการศึกษา 29
คุณค่าของเกมทางการศึกษา 30
ข้อแนะนำในการใช้เกมเพื่อการสอน 36
การเรียนการสอนในโรงเรียนสันกำแพง 38
ห้องสมุดโรงเรียนสันกำแพง 40
3 วิธีดำเนินการวิจัย 43
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย 43
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 43
การจัดทำเกม 44
การสร้างแบบทดสอบ 62
การสร้างแบบสอบถาม 63
การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล 64
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล 66
5 สรุปอภิปรายผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ 78
สรุปผลการวิจัย 81
อภิปรายผลการวิจัย 81
ข้อเสนอแนะในการวิจัย 86
บรรณานุกรม 88
ภาคผนวก 97
ภาคผนวก ก ตารางแสดงค่าสถิติต่าง ๆ 98
ภาคผนวก ข แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 114
ภาคผนวก ค แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียน 126
ภาคผนวก ง แผนการสอน 137
ภาคผนวก จ ประวัติของเกม และเกมที่ใช้ในการวิจัย 165
ประวัติผู้เขียน 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

เกมรีคมิรัน 171

เกมบันไดงู 179

เกมบินหารัชดา 181

หอสมุดกลาง สถาบันวิทยบริการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	เปรียบเทียบคะแนนความรู้พื้นฐาน ของกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม	67
2	เปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ในการเรียนของกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม	68
3	เปรียบเทียบความแตกต่างความพึงพอใจต่อการเรียนของกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม	69
4	เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนความคงทนในการเรียนระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม	77
5	แสดงค่า P_H , P_L , P, r ที่ได้จากการวิเคราะห์แบบทดสอบ	98
6	แสดงคะแนนการวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ	99
7	เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแแนนความรู้พื้นฐานระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม	102
8	เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม	105
9	เปรียบเทียบความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้เกม กับการเรียนโดยวิธีปกติ ของกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม	107
10	เปรียบเทียบความคงทนในการเรียนของกลุ่มควบคุมจากการทดสอบหลังการสอน 1 เดือน	110
11	เปรียบเทียบความคงทนในการเรียนของกลุ่มทดลองจากการทดสอบหลังการสอน 1 เดือน	111