

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การศึกษาวิจัย เรื่อง การศึกษาการใช้เกมคอมพิวเตอร์เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหา ของนักเรียนที่ใช้เกมคอมพิวเตอร์เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 กับการสอนปกติ ซึ่งผู้วิจัยขอเสนอผลการวิจัย ดังนี้

ผลการเปรียบเทียบคะแนนจากการทำแบบทดสอบ ของนักเรียนที่ฝึกทักษะการแก้ปัญหา ด้วยเกมคอมพิวเตอร์ กับนักเรียนที่เรียนตามแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อฝึกทักษะการแก้ปัญหาปกติ

ตารางที่ 4 แสดงการเปรียบเทียบค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน ของนักเรียนที่ฝึกกิจกรรมการฝึกทักษะการแก้ปัญหาด้วยเกมคอมพิวเตอร์ กับนักเรียน ที่เรียนตามแผนการจัดการเรียนรู้ปกติเพื่อฝึกทักษะการแก้ปัญหาปกติ

	$\bar{X}$	SD	t	p
กลุ่มควบคุม	22.57	2.12	- 7.230	.000*
กลุ่มทดลอง	26.37	1.93		

* $p < .05$

จากตารางที่ 4 เปรียบเทียบผลต่างของความสามารถในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน ระหว่างผู้เรียนที่ได้ฝึกทักษะการแก้ปัญหาด้วยเกมคอมพิวเตอร์กับนักเรียนที่เรียนปกติ พบว่า นักเรียนที่ใช้เกมคอมพิวเตอร์เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหามีความสามารถในการแก้ปัญหาสูงกว่า การแก้ปัญห ด้วยการสอนแก้ปัญหาโดยปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนของนักเรียนทั้งหมดจาก การทำแบบฝึกหัดฝึกทักษะการแก้ปัญหาด้วยเกมคอมพิวเตอร์และแบบทดสอบวัดความสามารถ ในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันตามเกณฑ์ 80/80

ตารางที่ 5 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนของนักเรียนทั้งหมดจากการทำแบบฝึกหัดฝึก ทักษะการแก้ปัญหาด้วยเกมคอมพิวเตอร์และแบบทดสอบวัดความสามารถในการ แก้ปัญหาในชีวิตประจำวันตามเกณฑ์ 80/80

การหาประสิทธิภาพ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ
แบบฝึกหัดระหว่างเรียน	80	68.13	85.17
การทดสอบหลังเรียน	32	26.37	82.40
N = 30			

จากตารางที่ 5 พบว่า ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดฝึกทักษะการแก้ปัญหาด้วยเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างเรียน ได้คะแนนเฉลี่ย 68.13 คิดเป็นร้อยละ 85.17 และผู้เรียนทำการทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถ ในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้คะแนนเฉลี่ย 26.37 คิดเป็นร้อยละ 82.40 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าแบบฝึกหัดฝึกทักษะการแก้ปัญหาด้วยเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และแบบทดสอบวัด ความสามารถในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80