

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากเกม สถานการณ์จำลอง และ เกมจำลองสถานการณ์

ในกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกับค่า



นางสาวอมรา รสสุข

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

ภาควิชา ใสคทัศนศึกษา

บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

พ.ศ. 2529

ISBN 974-566-245-2

013624

i 18219330

A COMPARISON OF ACHIEVEMENT OF LEARNING FROM GAMES, SIMULATIONS
AND SIMULATION GAMES IN THE AREA OF LIFE EXPERIENCES OF HIGH
AND LOW LEARNING ACHIEVEMENT OF PRATHOM SUKSA FOUR STUDENTS



MISS AMARA ROSSUK

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS
FOR THE DEGREE OF MASTER OF EDUCATION
DEPARTMENT OF AUDIO VISUAL EDUCATION

GRADUATE SCHOOL
CHULALONGKORN UNIVERSITY

1986

ISBN 974-566-245-2

หัวข้อวิทยานิพนธ์ การ เปรียบ เทียบผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนจาก เกม สถานการณ์จำลอง และ เกมจำลองสถานการณ์ในวิชาสร้าง เสริมประสบการณ์ชีวิต ของนัก เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนสูงกับ การเรียนต่ำ

โดย นางสาวอมรา รสสุข

ภาควิชา โสตทัศนศึกษา

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ ดร.เชาวเลิศ เลิศขไลพาร



บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยนี้เป็นส่วน
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบัณฑิต

.....
.....

(รองศาสตราจารย์ ดร.สรชัย พิศาลบุตร)

รักษาการในตำแหน่งรองคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติราชการแทนรักษาการในตำแหน่งคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....
..... ประธาน

(อาจารย์ ดร.ประศักดิ์ หอมสนิท)

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไพพร คุณาวุฒิ)

..... กรรมการ

(อาจารย์ ดร.วชิราพร อัจฉริยโกศล)

..... กรรมการ

(อาจารย์ ดร.เชาวเลิศ เลิศขไลพาร)



หัวข้อวิทยานิพนธ์ การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากเกม สถานการณ์จำลอง และ เกมจำลองสถานการณ์ ในกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกับค่า

ชื่อนิติคุณ นางสาวอมรา รสสุข

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ ดร.เชาวเลิศ เลิศไพฑูริย

ภาควิชา โสตทัศนศึกษา

ปีการศึกษา 2528

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากเกม สถานการณ์จำลอง และ เกมจำลองสถานการณ์ ในกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง กับค่า

วิธีดำเนินการวิจัย

ตัวอย่างประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของ โรงเรียนพิบูลประชาสรรค์ เขตห้วยขวาง จังหวัดกรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2528 จำนวน 144 คน ซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นเป็นกลุ่มตัวอย่างที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง และกลุ่มตัวอย่างที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ กลุ่มละ 72 คน สุ่มตัวอย่างอย่างง่ายทั้งสองกลุ่ม เข้ากลุ่มการทดลอง 3 กลุ่ม กลุ่มละ 24 คน กลุ่มที่ 1 เรียนโดยใช้เกม กลุ่มที่ 2 เรียนโดยใช้สถานการณ์จำลอง กลุ่มที่ 3 เรียนโดยใช้เกมสถานการณ์จำลอง โดยใช้เวลาเรียนกลุ่มละ 7 คาบ (คาบละ 20 นาที) ในเนื้อหาวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต หน่วยที่ 5 เรื่องการค้าขายแลกเปลี่ยน ข้อมูลที่ได้จากแบบทดสอบหลังสอน

ได้นำมา เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการสอนทั้ง ๓ รูปแบบ โดยใช้วิธีการ วิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทาง และหาความแตกต่างระหว่างคู่ด้วยวิธีของ เซฟเฟ

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. ไม่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างวิธีการเรียนทั้งสามคือ เกม สถานการณ์จำลอง และ เกมจำลองสถานการณ์ กับระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ระดับความมีนัยสำคัญ ๐.๐๕ อย่างไรก็ตามผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงไม่ว่าจะ เรียนโดยวิธีใดเรียนได้ดีกว่ากลุ่มที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำทุกกลุ่ม

2. กลุ่มตัวอย่างที่เรียนจาก เกม สถานการณ์จำลอง และ เกมจำลองสถานการณ์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกันที่ระดับความมีนัยสำคัญ ๐.๐๕ ถึงแม้ว่ากลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนสูง เมื่อเรียนโดยวิธีต่างกันจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน แต่ กลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำเมื่อ เรียนโดยวิธีต่างกันจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกัน โดยที่กลุ่มที่เรียนโดยใช้สถานการณ์จำลอง และ เกมจำลองสถานการณ์ มีผลสัมฤทธิ์ทาง การเรียนดีกว่ากลุ่มที่เรียนโดยใช้เกม

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Thesis Title A Comparison of Achievement of Learning from
 Games Simulations and Simulation Games in the
 Area of Life Experiences of High and Low Learning
 Achievement of Prathom Suksa Four Students

Name Miss Amara Rossuk

Thesis Advisor Dr. Chawalert Lertchalolarn

Department Audio-Visual Education

Academic Year 1985



ABSTRACT

Objectives :

The purpose of this study was to compare the achievement of learning from games, simulations, and Simulation games for Life Experience subject of high and low learning achievement of Prathom Suksa four students.

Methodology :

Seventy-two Prathom Suksa four students with high learning achievement and seventy-two students with low learning achievement were stratified random sampling from Pibulprachasun School, Huay Kwang, Bangkok. Each group was randomly assigned into three experimental groups, twenty four students in each group. The experimental group 1 of both high and low learning achievement students were learning from games, the students in second group

were learning from simulations, and the students in the last group were learning from simulation games. All subjects attended seven 20 minutes sessions of experiments. The data obtained from the posttest were analyzed by means of two-way analysis of variance.

Findings :

1. There was no interaction between three methods of learning : games, simulations and simulation games and levels of students learning achievement at 0.05 level of confidence. However, the result of the study indicated that the subjects with high learning achievement learnt better, in any method of study, than the subjects with low learning achievement
2. The learning achievements of subjects learnt from games, simulations, and simulation games were found significantly different at 0.05 level of confidence. Although, the subjects with high learning achievement showed no significant difference in learning from three methods of learning, but the subjects with low learning achievement were found significant difference in learning from different methods of learning ; learning from simulations and simulation games found to be superior to learning from games.



๒

กิตติกรรมประกาศ

กราบขอบพระคุณอาจารย์ ดร.เชาวเลิศ เลิศขไลพาร อาจารย์ที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์ ที่ให้คำปรึกษาแนะนำอย่างใกล้ชิด ตลอดระยะเวลาการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

ขอขอบพระคุณอาจารย์ใหญ่โรงเรียนพิบูลประชาสรรค์ และอาจารย์ใหญ่
โรงเรียนสายน้ำทิพย์ ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล และขอขอบคุณทุกท่าน
ที่ไม่อาจกล่าวนามในที่นี้ได้ ที่มีส่วนช่วยให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดี

อมรา รสสุข

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ฉ
กิตติกรรมประกาศ	ญ
สารบัญตาราง	ถ
สารบัญภาพ	ฏ
บทที่	
1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	8
สมมติฐานการวิจัย	8
ขอบเขตการวิจัย	8
ข้อดกลงเบื้องต้น	8
คำจำกัดความ	9
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	9
2 วรรณคดีที่เกี่ยวข้อง	10
ความเป็นมาของ เกมและสถานการณ์จำลอง	10
สถานการณ์จำลอง	13
ความมุ่งหมายที่ใช้สถานการณ์จำลอง ในห้องเรียน	13
คุณลักษณะของสถานการณ์จำลอง เพื่อการเรียนการสอน	14
ข้อควรคำนึงเกี่ยวกับสถานการณ์จำลอง	22
หลักการนำไปใช้เพื่อการเรียนการสอน	23

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
วิธีการเสนอสถานการณ์จำลอง	23
ขั้นตอนของการดำเนินการใช้สถานการณ์จำลอง	26
หลักการเลือกใช้สถานการณ์จำลอง	26
2 เกม	28
เกมเพื่อการเรียนการสอน	31
การสร้างเกมเพื่อการเรียนการสอน	35
การใช้เกมเพื่อการเรียนการสอน	37
สิ่งที่จำเป็นสำหรับเกม	39
คุณค่าของเกมเพื่อการเรียนการสอน	41
เกมจำลองสถานการณ์	41
เกมจำลองสถานการณ์และโครงสร้างทางสังคมของห้องเรียน ..	41
สิ่งที่ผู้เล่นจะได้เรียนรู้จากเกมจำลองสถานการณ์	43
การใช้เกมจำลองสถานการณ์ในห้องเรียน	45
การดำเนินการเล่นเกมจำลองสถานการณ์	47
การออกแบบเกมจำลองสถานการณ์	49
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	53
ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	53
ด้านทัศนคติและอื่น ๆ	56
3 วิธีดำเนินการวิจัย	58
ตัวอย่างประชากร	58
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	58

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
วิธีดำเนินการทดลอง	59
การเก็บรวบรวมข้อมูล	60
4 การวิเคราะห์ข้อมูลและผลการวิเคราะห์ข้อมูล	61
การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบ 2 ทาง	61
การเปรียบเทียบ หาค่าความแตกต่างระหว่างคู่	63
5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	66
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	66
สมมติฐานการวิจัย	66
ตัวอย่างประชากร	66
วิธีดำเนินการวิจัย	67
สรุปผลการวิจัย	68
อภิปรายผลการวิจัย	69
ข้อเสนอแนะ	71
บรรณานุกรม	73
ภาคผนวก ก.	84
ภาคผนวก ข.	93
ประวัติผู้เขียน	98

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	การใช้เกมที่เกี่ยวข้องกับส่วนย่อยต่าง ๆ ของการสอนในโครงสร้าง หลักสูตรของการสอนแบบ เดิม	33
2	การใช้เกมที่เกี่ยวข้องกับส่วนย่อยต่าง ๆ ของการสอนในโครงสร้าง หลักสูตรที่เกี่ยวกับพฤติกรรม	34
3	การเปรียบเทียบสื่อการสอน 5 ประเภท	42
4	ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามระดับผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนการสอน	61
5	ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางของคะแนน สัมฤทธิ์ผลทางการเรียนรู้	63
6	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของนักเรียน	64

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญภาพ

แผนภาพที่		หน้า
1	ลำดับชั้นในการออกแบบสถานการณ์จำลอง เพื่อการสอน	17
2	แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นจริงแบบจำลอง และสถานการณ์จำลอง เกมจำลองสถานการณ์ และแบบฝึกหัด	21
3	กระบวนการคิดแก้ปัญหา	25
4	เกม เพื่อการศึกษาจำแนกตามหน้าที่ของ เกมในกระบวนการศึกษา ..	31
5	กระดาน เกมประเมินผลของเพียร์สัน	36



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย