

|                        |   |
|------------------------|---|
| <b>ชื่อเรื่อง</b>      | การพัฒนาชุดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านสติปัญญาสำหรับเด็กปฐมวัย   |
| <b>ผู้ศึกษาค้นคว้า</b> | กนกกานต์ อยู่สุข  |
| <b>ที่ปรึกษา</b>       | รองศาสตราจารย์เทียมจันทร์ พานิชย์ผลินไชย  |
| <b>ประเภทสารนิพนธ์</b> | การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง กศ.ม. สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา (วิจัยและพัฒนาการศึกษา), มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2552 |
| <b>คำสำคัญ</b>         | ความสามารถด้านสติปัญญาเด็กปฐมวัย  |

### บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้ศึกษาค้นคว้ามีจุดมุ่งหมายเพื่อ พัฒนาชุดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย โดยมีวัตถุประสงค์ย่อย เพื่อ

1) สร้างและหาประสิทธิภาพของชุดเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนปฐมวัย 2) เปรียบเทียบความสามารถด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการใช้ชุดเกมการศึกษา 3) ประเมินผลการใช้ชุดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านสติปัญญาสำหรับนักเรียนปฐมวัย การดำเนินการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ แบ่งเป็น 3 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของชุดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย ได้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมของชุดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านสติปัญญา จำนวน 5 ท่าน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการหาประสิทธิภาพได้แก่ นักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนบ้านเขาพริกอนุสรณ์ ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากำแพงเพชร เขต 2 จำนวน 12 คน เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ ชุดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านสติปัญญา และแบบทดสอบวัดความสามารถด้านสติปัญญา สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละของค่าเฉลี่ย

ขั้นตอนที่ 2 การทดลองใช้ชุดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านสติปัญญา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองได้แก่นักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนบ้านหนองช้างงาม ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากำแพงเพชร เขต 2 จำนวน 13 คน เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ ชุดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านสติปัญญา และแบบทดสอบวัดความสามารถด้านสติปัญญา สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ การทดสอบทีแบบไม่อิสระ

ขั้นตอนที่ 3 การประเมินผลการใช้ชุดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านสติปัญญา กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 13 คน เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ คือ แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อชุดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษาค้นคว้าสรุปได้ดังนี้

1. ชุดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านสติปัญญา ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้กับนักเรียนมีประสิทธิภาพผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 76.67/75.40
2. ภายหลังจากใช้ ชุดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านสติปัญญา นักเรียนมีคะแนนความสามารถด้านสติปัญญาสูงกว่าก่อนใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านสติปัญญา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. นักเรียนมีความพึงพอใจเกี่ยวกับชุดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านสติปัญญา อยู่ในระดับปานกลางถึงมาก

|                       |  |
|-----------------------|--|
| <b>Title</b>          | DEVELOPMENT OF EDUCATION GAMES PACKAGES ON INTELLECTUAL READINESS OF PRE-SCHOOL CHILDREN   |
| <b>Author</b>         | Kanokkan Yusuk   |
| <b>Advisor</b>        | Associate Professor Teamjan Panichpalinchai  |
| <b>Academic Paper</b> | Independent Study M.Ed. in Educational Research and Evaluation (Educational Research and Development), Naresuan University, 2009 |
| <b>Keyword</b>        | Intellectual Readiness of Pre-school Children  |

### ABSTRACT

The purposes of this independent study : 1) to construct and find efficiency of education games packages, 2) to experiment using education games packages and 3) to evaluate education games packages. The research were divided into three steps.

Steps one : Construct and find efficiency of education games packages were examined by five experts for its suitability. The education games packages were used by 12 students in Bankhaopriganusorn School. The instruments were education games packages and a intellectual readiness test. Statistical devices including mean standard deviation and means of percentage.

Steps two : Experimental using education games packages. The samples were 13 students in Bannongchangngam School. The instruments were education games packages and a intellectual readiness test. The t-test dependent method was used to differentiate the test before and after the experiment.

Steps three : Evaluate the education games packages. The samples were 13 students. The instruments were Questionnaire for studying the students' satisfaction. The collected data was analyzed by mean and standard deviation.

The results of the study were as follows :

1) The education games packages were suitable for students. The efficiency ratio were 76.67/75.40

2) After using the education games packages, student acquired better intellectual readiness at statistical significance level of .01.

3) The students' satisfaction toward the education games packages on intellectual readiness of pre – school children had a congruent agreement at middle to high.