

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาทักษะการคิดทางด้านคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยด้วยชุดกิจกรรมเกมการศึกษา
ชื่อ-สกุล นักศึกษา	กมลชนก วงษ์หวังจันทร์
อาจารย์ที่ปรึกษา	ดร.มงคล จิตรโสภิน
หลักสูตร	ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	หลักสูตรและการสอน
ปี พ.ศ.	2569

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะการคิดทางด้านคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย และ2) เปรียบเทียบทักษะการคิดทางด้านคณิตศาสตร์ก่อนและหลังการใช้เกมการศึกษาด้วยชุดกิจกรรมเกมการศึกษา เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัยตามแนวคิดทฤษฎีของเพียเจ ประชากร คือเด็กปฐมวัยชั้นปีที่ 2 โรงเรียนสมโภชกรุงอนุสรณ์ (200 ปี) จำนวน 86 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ เด็กปฐมวัยชั้นปีที่ 2/4 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 20 คน กำหนดขนาดตัวอย่างด้วยวิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ แบบประเมินความสามารถในการคิดพื้นฐาน จำนวน 1 ฉบับ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการคิดทางด้านคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย มีประสิทธิภาพของกระบวนการเป็น 87.67 และมีประสิทธิภาพของผลลัพธ์เป็น 92.33 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 2) เด็กปฐมวัยมีคะแนนเฉลี่ยทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์หลังใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาสูงกว่าก่อนใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ ทักษะการคิดทางด้านคณิตศาสตร์ เกมการศึกษา เด็กปฐมวัย

Title	Development of Mathematical Thinking Skills of Early Childhood Students through Educational Game-Based Activity Sets
Name	Kamonchanok Wongwangchan
Advisor	Dr. Mongkol Jittrosopin
Degree	Master of Education
Program	Curriculum and Instruction
Year	2026

Abstract

The objectives of this research were 1) to develop and examine the efficiency of educational game-based activity sets designed to enhance mathematical thinking skills among early childhood students and 2) to compare students' mathematical thinking skills before and after the implementation of the activity sets. The study employed a quantitative research design, with the conceptual framework grounded in Piaget's cognitive development theory. The population comprised 86 second-year early childhood students at Sompoch Krung Anusorn School (200 Years). The sample consisted of 20 students from class 2/4 in the second semester of the academic year 2025, selected through purposive sampling. The research instrument included a basic mathematical thinking skills assessment. Data were analyzed using percentage, mean, standard deviation, and paired samples t-test.

The study results revealed that 1) the educational game-based activity sets achieved an efficiency of 87.67/92.33, exceeding the established criterion of 80/80 and 2) students' mathematical thinking skills after the intervention were significantly higher than those prior to the intervention at the .05 level of statistical significance.

Keywords: Mathematical thinking skills, Educational game-based activities, Early childhood education