วิจัยในชั้นเรียน

นางนุชนาฏ คำโทน

ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนอนุบาลประจวบคีรีขันธ์

ที่มาและความสำคัญ

โรงเรียนอนุบาลประจวบคีรีขันธ์ นักเรียนระดับชั้นป.2เรียนในรายวิชาคณิตศาสตร์ ขาดแรงจูงใจในการเรียน ขาดสื่อการสอนที่ทันสมัย กิจกรรมการเรียนการสอนที่ไม่น่าสนใจ

ผู้วิจัยจึงซึ่งในฐานะที่เป็นครูผู้สอนคณิตศาสตร์จึงเล็งเห็นความสำคัญของปัญหาดังกล่าว จึงได้ทำการวิจัยเพื่อพัฒนาทักษะ เรื่องเวลา ของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/4 โดยการสอนโดยใช้คอมพิวเตอร์ ใช้สื่อการเรียนรู้แบบ Active Learning เรื่อง เวลา ซึ่งจะส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้สูงขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ เรื่อง เวลา ของนักเรียนชั้นประถมศึกศึกษาปีที่ 2/4 ปีการศึกษา 2565 โดยใช้สื่อการสอน powerpoint และกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ เรื่องเวลา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/4 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 40 คน

ผลการวิจัย

ผลการศึกษาพัฒนาการด้านทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active learning มี 2 ระยะได้แก่ ก่อนเรียนและหลังเรียน

ผลการทดสอบก่อนเรียนจากคะแนนเต็ม 20 คะแนน ได้คะแนนเฉลี่ย 12.42 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.63 คิดเป็นร้อยละ 62.10 ผลการทดสอบหลังเรียนจากคะแนนเต็ม 20 คะแนน ได้คะแนนเฉลี่ย 17.48 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.47 คิดเป็นร้อยละ 87.40 เพิ่มขึ้นร้อยละ 25.30 ซึ่งพบว่าผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางการเรียนรู้หลังเรียนทางสถิติที่ระดับ 0.05

เรื่อง การพัฒนาทักษะการเรียนรู้เรื่องเวลาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/4 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากร
ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลประจวบคีรีขันธ์ จำนวนนักเรียน 224 คน
กลุ่มตัวอย่าง
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/4 จำนวนนักเรียน 40 คน
ตัวแปรที่ศึกษา
ตัวแปรต้น ได้แก่ กิจกรรมการเรียนการสอนแบบเชิงรุก Active Learning โดยใช้สื่อ powerpoint พัฒนาทักษะคณิตศาสตร์เรื่องเวลาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลประจวบคีรีขันธ์
ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะทางการเรียนคณิตศาสตร์เรื่องเวลาปัญหาคณิตศาสตร์เรื่องการบวกและการลบ โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวคิด Active Learning

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มี 3 ชนิดคือ
1.1 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง เวลา จำนวน 23 แผน ดังนี้
1.2 สื่อการสอน powerpoint กลุ่มสาระคณิตศาสตร์เรื่อง “เวลา” ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยมีเนื้อหาแบ่งตามแผนการเรียนรู้ 23 แผน
1.3 กิจกรรมการเรียนรู้การทำสื่อนาฬิกาตามแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุก Active Learning
1.4 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนใช้ทำการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่องเวลา
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีการตรวจให้คะแนนโดยตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดหรือไม่ตอบให้ 0 คะแนน

สรุปผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัย
ผลการวิจัยในครั้งนี้ปรากฏว่า เมื่อนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/4 จำนวนนักเรียน 40 คน ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active learning มีผลการเรียนรู้ของนักเรียนหลังการเรียนรู้สูงกว่าผลการเรียนรู้ของนักเรียนก่อนการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active learning ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าผลการทดสอบก่อนเรียนจากคะแนนเต็ม 20 คะแนน ได้คะแนนเฉลี่ย 12.42 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.63 คิดเป็นร้อยละ 62.10 ผลการทดสอบหลังเรียนจากคะแนนเต็ม 20 คะแนน ได้คะแนนเฉลี่ย 17.48 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.47 คิดเป็นร้อยละ 87.40 เพิ่มขึ้นร้อยละ 25.30 ซึ่งพบว่าผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ก่อนเรียน

ข้อเสนอแนะ

1.แผนการจัดการเรียนรู้นี้ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ผู้สอนอาจนำแนวทางการพัฒนานี้ไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หรือประยุกต์ใช้กับนักเรียนในชั้นอื่นๆ ได้
2.ครูควรศึกษารายละเอียดของแผนการจัดการเรียนรู้สาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ให้เข้าใจและจัดเตรียมสื่อการเรียนรู้ให้ครบตามที่ระบุไว้ หรืออาจมีการดัดแปลงให้เหมาะสมกับระดับชั้น
3. จากผลการวิจัย สามารถนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปพัฒนาให้มีจำนวนของการฝึกทักษะในการบอกเวลาให้มากขึ้น และขยายเนื้อหาและนำไปปรับปรุงกิจกรรมการเรียนการสอนให้มากยิ่งขึ้น