

ชื่องานวิจัย การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4/3 โดยใช้สื่อการสอนแบบ Active Learning

ชื่อผู้วิจัย นางเบญญาพัชร ป่านทอง
ตำแหน่ง ครู กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ปีการศึกษา 2565

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กระบวนการเรียนการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ และการเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่น เป็นการพัฒนากลุ่มคนโดยมีการจัดการเรียนรู้ที่มีปฏิสัมพันธ์กันโดยมีการถ่ายทอดและแลกเปลี่ยนความรู้ วัฒนธรรม อารมณ์ และสังคมร่วมกัน ทำให้มีการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด เกิดการเรียนรู้ที่หลากหลาย ช่วยเหลือ เกื้อกูลกัน เป็นการปลูกฝังนิสัยที่ดีงาม การทำงานร่วมกันทำให้พัฒนาทักษะทางสังคม และทักษะการทำงานที่ดีด้วย แต่สภาพปัญหาจากการสอนนักเรียนประถมศึกษาตอนปลายที่ผ่านมาพบว่า การจัดการเรียนการสอนไม่ได้เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น ถึงจะมีการจัดการเรียนการสอน โดยมีการแบ่งกลุ่ม แต่ขาดการพึ่งพาระหว่างสมาชิก สมาชิกขาดความรับผิดชอบ ขาดกระบวนการในการทำงานกลุ่มทำให้เกิดปัญหา คือ ผู้เรียนมีเจตคติที่ไม่ดีต่อการทำงานกลุ่ม โดยเฉพาะผู้เรียนที่มีผลการเรียนต่ำ ซึ่งส่งผลให้เกิดความแตกต่างระหว่างบุคคล

จากปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยมีความสนใจที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในรายวิชาประวัติศาสตร์ เพราะจะทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นมีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน โดยผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันเพื่อให้กลุ่มผู้เรียนได้ประสบผลสำเร็จตามเป้าหมาย ซึ่งจะต้องอาศัยเทคนิคต่าง ๆ เข้าไปช่วยในกิจกรรมมากมาย ได้แก่ เทคนิคการสร้างความสนใจ (Engage) เทคนิคการสำรวจและค้นคว้า (Explore) เทคนิคการอธิบาย (Explain) เทคนิคการขยายความรู้ (Elaborate) และเทคนิคการประเมิน (Evaluate)

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อพัฒนาและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4/3 ระหว่างก่อนและหลังการทดลอง

สมมติฐานการวิจัย

การใช้สื่อการสอนแบบ active learning จะช่วยให้ระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรเป้าหมาย คือ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/3 โรงเรียนอนุบาลประจวบคีรีขันธ์ ปีการศึกษา 2565 จำนวน 37 คน

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่

2.1.1 การใช้สื่อการสอนแบบ active learning

2.2 ตัวแปรตาม คือ

2.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3. ระยะเวลา 1 เดือน (วันที่ 9 – 30 มกราคม 2566)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 รูปแบบการสอน

2.1.1 การวางแผนการสอน

2.1.2 เทคนิคการสอนให้ผู้เรียนรู้จัดคิด วิเคราะห์และวิจารณ์

2.1.3 เทคนิคและวิธีการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจการเรียนการสอนตลอดเวลา

2.1.4 เทคนิคการใช้กระบวนการสอนและอุปกรณ์ช่วยสอน

2.1.5 ขั้นสร้างความสนใจ (engagement)

2.1.6 ขั้นสำรวจและค้นหา(exploration)

2.1.7 ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป(explanation)

2.1.8 ขั้นขยายความรู้(elaboration)

2.1.9 ขั้นประเมิน(evaluation)

2.2 ขั้นตอนสอน โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ดำเนินการสร้างดังนี้

2.2.1 ศึกษาเนื้อหารายวิชาประวัติศาสตร์ จากแบบเรียนหลักสูตรแกนกลางฯ

2.2.2 เขียนแผนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง พัฒนาการของสมัยสุโขทัย โดยใช้ขั้นตอนของการเรียนรู้แบบสืบค้น และการสอนแบบ active learning มีขั้นตอนดังนี้

2.2.2.1 นำเนื้อหาที่จะสอนมาเรียงลำดับความสำคัญของจุดประสงค์การเรียนรู้ แล้วแบ่งเป็นหัวข้อย่อย ๆ

2.2.2.2 กำหนดความคิดรวบยอด จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ในแต่ละหัวข้อย่อยให้สอดคล้องกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้

2.2.2.3 กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยยึดหลักการขั้นตอนของการจัดกิจกรรมแบบสืบค้น ที่มี 5 ขั้นตอน ดังนี้

- 1) ขั้นเตรียม
- 2) ขั้นสอน
- 3) ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม
- 4) ขั้นศึกษาวิจัย
- 5) ขั้นประเมินผลงานกลุ่ม

2.2.2.4 นำแผนการสอนไปให้หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ ตรวจสอบเนื้อหา ความถูกต้องเหมาะสม และแก้ไขตามเกณฑ์จุดประสงค์การเรียนรู้

2.3 แบบทดสอบประเมินผล

2.3.1 สร้างแบบทดสอบประเมินผลการเรียนรู้ รายวิชาประวัติศาสตร์ โดยลักษณะปรนัย 4 ตัวเลือก เพื่อวัดผลการเรียนรู้ของนักเรียน ก่อนและหลังเรียนจบเนื้อหาที่ ผ่านสื่อการสอนแบบ active learning

2.3.2 นำแบบทดสอบประเมินผลการเรียนรู้ ไปให้หัวหน้ากลุ่มสาระฯ ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ตามขั้นตอน ดังนี้

- 1.1 เลือกเนื้อหาที่น่าสนใจ จากแผนการจัดการเรียนรู้เตรียมข้อมูล วางแผนการสอน
- 1.2 นำแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง “พัฒนาการของสมัยสุโขทัย” ใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4/3 โรงเรียนอนุบาลประจวบคีรีขันธ์ จำนวน 37 คน ใช้ชั่วโมงแรกของสัปดาห์ที่ทำการศึกษาวิจัย
- 1.3 ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลพฤติกรรมในเบื้องต้นด้วยการสังเกต และสอบถาม
- 1.4 ผู้วิจัยนำแบบทดสอบประเมินผลการเรียนรู้ ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ทำข้อสอบก่อนการจัดการเรียนรู้ โดยบันทึกคะแนน ลงในโปรแกรมการประเมินผล
- 1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง “พัฒนาการของสมัยสุโขทัย” โดยใช้สื่อการเรียนรู้แบบ active learning ใช้กับนักเรียนห้องเดิม เป็นชั่วโมงที่สองของสัปดาห์
- 1.6 ผู้วิจัยนำแบบทดสอบประเมินผลการเรียนรู้ ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ทำข้อสอบ หลังการจัดการเรียนรู้ โดยบันทึกคะแนน ลงในโปรแกรมการประเมินผล
- 1.7 คีย์ข้อมูลบันทึกในโปรแกรมคำนวณ excel ทำการประมวลผล เปรียบเทียบพัฒนาการในอัตราร้อยละ จากจำนวนคะแนนทั้งหมด
- 1.8 บันทึกและจัดพิมพ์เป็นเอกสารเพื่อรวบรวม

สรุปผลการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยสื่อการสอนแบบ active learning หลังการทดลองอยู่ใน ระดับสูง และการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังการทดลองอยู่ใน ระดับสูงกว่าก่อนการทดลอง

การอภิปรายผลการวิจัย

ผู้วิจัยอภิปรายผลการจัดการเรียนรู้ โดยสื่อการสอนแบบ active learning ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/3 ตามสมมติฐานที่วางไว้ ดังนี้ ระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาประวัติศาสตร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ผลจากการทดสอบพัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ แบบ active learning มีค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังการทดลอง คือ 7.89 ซึ่งสูงกว่า ก่อนการทดลอง คือ 4.14 และมีพัฒนาการหลังการทดลองที่เพิ่มขึ้นโดยรวมในระดับสูง คือ 68.01 % ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบ active learning สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้ก้าวหน้าขึ้น โดยที่นักเรียนเลขที่ 7 มีพัฒนาการอยู่ในระดับสูงมาก คือ 85.71 % รองลงมา ได้แก่ นักเรียนเลขที่ 26 และ 35 โดยมีพัฒนาการ 83.33 % และนักเรียนที่มีพัฒนาการต่ำสุด ได้แก่ นักเรียนเลขที่ 23 มีระดับพัฒนาการ ที่ 28.57 %

ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้แบบ แบบ active learning นั้นผู้เรียนได้เรียนรู้ตัวอย่างหลากหลาย ได้ใช้ความคิดที่สัมพันธ์กันของสมองทั้งสองซีก เอื้อต่อผู้เรียนที่มีความถนัดในการใช้สมองที่แตกต่างกัน ผู้เรียนได้สังเกต ลงมือปฏิบัติจริงตามแนวคิดสร้างสรรค์จนชำนาญ ได้สนุกสนานในการเรียนรู้ รู้จักคิดวิเคราะห์ห้องค์ความรู้เดิมและเพิ่มเติมความรู้ใหม่จนสรุปเป็นความคิดรวบยอด ได้ฝึกยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น ความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ มีความสามัคคี ได้ช่วยเหลือกันและกัน ทำให้ผู้เรียนมีความกล้าที่จะแสดงความคิดเห็นและส่งเสริมให้เกิดความมั่นใจในตนเอง ได้มีทักษะในการค้นพบความรู้ และคำตอบด้วยตนเองอย่างเป็นระบบ โดยมีครูเป็นผู้ชี้แนะ อีกทั้งผู้เรียนได้ขบคิดหาคำตอบด้วยตนเองอย่างเป็นระบบระเบียบ มีความสุขในการพยายามทำกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งที่ตนเองชอบและไม่ชอบให้

บรรลุสู่ความสำเร็จ มีทักษะในการทำงานเป็นทีม สามารถสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง จึงส่งผลให้ประสิทธิภาพของการเรียนการสอนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนั้นมีการพัฒนาเพิ่มขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

จากการทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ดังนี้

1.1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนแบบ active learning เป็นจัดการสอนที่ให้ความสำคัญกับการพัฒนาการใช้สมองของผู้เรียนและสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ตามความถนัด มีการเชื่อมโยงความรู้เดิม กับความรู้ใหม่ ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมและมีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนรู้ เกิดการเรียนรู้อย่าง สนุกสนานเพลิดเพลิน สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

1.2 การใช้สื่อการสอนแบบ active learning เป็นจัดการสอนที่ทำให้นักเรียนได้รู้จัก วางแผนตามขั้นตอน สามารถคิดสร้างสรรค์ผลงาน แลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างกันและกัน ได้แข่งขันกันแสวงหาความรู้อย่างเพลิดเพลิน ได้รับรู้ความสามารถทั้งของตนเองและผู้อื่น ส่งผลให้เกิดแรงจูงใจ ในการเรียนรู้ และพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ในการจัดการศึกษาครั้งต่อไปควรออกแบบการวิจัยโดยใช้วิธีการสุ่มอย่างแท้จริง เช่น การสุ่มตัวอย่างแบบมีระบบ (Systematic Sampling) การสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multistage sampling) เป็นต้น ซึ่งจะส่งผลให้ได้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นตัวแทนที่ดีของกลุ่มประชากรต่อไป

2.2 ในการจัดการศึกษาครั้งต่อไปควรออกแบบการวิจัยโดยให้มีการเปรียบเทียบ ระหว่างกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ active learning กับกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ เพื่อให้ได้ผลการวิจัยที่น่าเชื่อถือและเที่ยงตรงเพิ่มขึ้น

2.3 ในการจัดการศึกษาครั้งต่อไปควรออกแบบการวิจัยเป็นแบบ Time Series Design ซึ่งจะช่วยให้ทราบพัฒนาการของกลุ่มทดลองในช่วงเวลาที่ต่างกัน

2.4 ควรศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบ active learning ที่มีต่อตัวแปรอื่น ๆ เช่น เชาว์น อารมณ์ ความพึงพอใจ การรับรู้ความสามารถของตนเอง เจตคติต่อวิชาประวัติศาสตร์ เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางสถานศึกษา พ.ศ. 2551**. กรุงเทพมหานคร :

กระทรวงศึกษาธิการ.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2562) **แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)**. หน่วยศึกษานิเทศก์สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

กมล สุตประเสริฐ. (2537). การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมของผู้ปฏิบัติงาน. กรุงเทพฯ: สำนักงานโครงการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์

กนกวรรณ มณฑิราช. (2561). การพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมโดยใช้ทฤษฎีคอนสแต้นซ์นิชิมเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การสร้างผลผลิต และการมีความรับผิดชอบ (ซีซีพีอาร์) ของนักศึกษาสาขานิเทศศาสตร์ สถาบันอุดมศึกษาเอกชน. วารสารวิทยาลัยดุสิตธานี, 12(2), 209-223.

กังวล เทียนกัณฑ์เทศน์. (2540). การวัดการวิเคราะห์การประเมินผลการทางศึกษาเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพฯ.

- เกียรียงไกร ลิ้มทอง. (2560). การประยุกต์ใช้รูปแบบกิจกรรมผ่านเกมสำหรับการเข้าชั้นเรียนและ
การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน: กรณีศึกษา นักศึกษาภาควิชาชีพวิศวกรรมคอมพิวเตอร์
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. การประชุมมหาดไทยวิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 8, วันที่
22 มิถุนายน 2560, มหาวิทยาลัยมหาดไทย: 82
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. เอกสารการสอนชุดวิชาสื่อการสอนระดับประถมศึกษา สาขาศึกษาศาสตร์.
กรุงเทพฯ:มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2537.
- ทัศนีย์ หลักเพ็ชร. การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะกระบวนการ. บายศรีปากชาม สาขาวิชา
คอมพิวเตอร์ธุรกิจ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6, 2550.
- วรรตต์ อินทสระ. (2562). เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น. เอกสารประกอบการอบรมและปฏิบัติการ Game
Based Learning. มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2545). แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ : คอมพิวเตอร์
กราฟฟิก
- สกุล สุขศิริ. (2550). ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบ Game Based Learning , (วิทยาศาสตร์ 128
มหาบัณฑิต (การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และองค์การ)). สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
- สุภาวดี ชัยเลิศ. (2553). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะกระบวนการกลุ่มสำหรับ นักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี (งาน เกษตร) โดย
ใช้รูปแบบการสอนแบบบูรณาการ. วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัย บัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น,
4, 111-118
- ศูนย์สนับสนุนและพัฒนาการเรียนการสอน. (2556). เทคนิคและนวัตกรรมการสอน. กรุงเทพฯ :
มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- เอกสารประกอบการฝึกอบรม. “การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning” ดร.สถาพร พงษ์พิ
กุล (3 ธันวาคม 2558) คณะเทคโนโลยีการเกษตร มหาวิทยาลัยบูรพา วิทยาเขตสระแก้ว.