



วิจัยในชั้นเรียน



เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วันสำคัญทางพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนห้วยดงรัฐชนูปถัมภ์ โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ LT ร่วมกับเกมการสอนและบทบาทสมมติ



นางสาวดวงนภา อ่อนเหลือ ตำแหน่ง ครู
โรงเรียนห้วยดงรัฐชนูปถัมภ์

ความเป็นมา



จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา พบว่านักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์เนื่องจากวิชาสังคมศึกษาเป็นเรื่องที่มีรายละเอียดของเนื้อหาจำนวนมาก นักเรียนจึงเน้นการท่องจำเป็นหลัก จึงทำให้นักเรียนรู้สึกเบื่อหน่ายมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนน้อย ขาดการแสวงหาความรู้และขาดความสนใจในบทเรียน ด้วยสภาพปัญหาที่พบดังที่ได้กล่าวมาข้างต้นนั้น

ผู้วิจัยจึงสนใจจะศึกษา การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษา เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา และของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนห้วยดงรัฐชนูปถัมภ์ โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ LT ร่วมกับเกมการสอนและบทบาทสมมติ

ขอบเขตของการวิจัย



กลุ่มเป้าหมาย คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวันที่สถิตย์พิทยาคม จำนวน 50 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง(purposivesampling)เนื่องจากนักเรียนกลุ่มนี้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 60

ตัวแปรต้น คือ การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT ร่วมกับเกมประกอบการสอนและบทบาทสมมติ

ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT ร่วมกับเกมประกอบการสอนและบทบาทสมมติ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย



1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนห้วยดงรัฐชนูปถัมภ์ ในรายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT ร่วมกับเกมประกอบการสอน และบทบาทสมมติ

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนห้วยดงรัฐชนูปถัมภ์ รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วย เทคนิค LT ร่วมกับเกมประกอบการสอน และบทบาทสมมติ

ขั้นตอนการดำเนินงาน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 1.แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 3 แผน 3 คาบเรียน
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 10 ข้อ
3. เกมประกอบการสอน เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา
4. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT ร่วมกับเกมประกอบการสอน และบทบาทสมมติ เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา

การเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย ดังนี้

1. ผู้วิจัยชี้แจงกระบวนการจัดการเรียนการสอน ให้นักเรียนรับทราบว่าการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิค LT ร่วมกับเกมประกอบการสอน และบทบาทสมมติ
2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 10 ข้อ ก่อนเรียน
3. ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT ร่วมกับเกมประกอบการสอนและบทบาทสมมติ กับนักเรียน ทั้งหมด 3 คาบเรียน จากนั้น ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 10 ข้อ
4. เก็บรวบรวมข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนห้วยดงรัฐชนูปถัมภ์ ในรายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยใช้ในการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT ร่วมกับเกมประกอบการสอน และบทบาทสมมติ



ผลการวิจัย



1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา หลังใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT ร่วมกับเกมประกอบการสอนและบทบาทสมมติ อยู่ในระดับผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 80 โดยมีค่าคะแนนอยู่ระหว่างร้อยละ 60 ถึง ร้อยละ 100
2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT ร่วมกับเกมประกอบการสอนและบทบาทสมมติ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.47 (S.D.=0.12)



ประโยชน์ที่ได้รับ

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT ร่วมกับเกมประกอบการสอน และบทบาทสมมติ ทำให้นักเรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาสังคมศึกษา เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา อยู่ในระดับผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80

ข้อเสนอแนะ



การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT ร่วมกับเกมประกอบการสอนและบทบาทสมมติ ผู้สอนต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล สภาพความพร้อมของผู้เรียน สถิติปัญหาและพื้นฐานความรู้ของผู้เรียนแต่ละคน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกันและมีความสำคัญเท่ากัน

