

งานวิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/14 โรงเรียนสตรีศึกษา
โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT ร่วมกับเกมการสอน

ผู้วิจัย

นางสาวศรisha เกาะกาง

ตำแหน่งครูอัตราจ้าง วิชา สังคมศึกษา

โครงการ English Program

โรงเรียนสตรีศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

บทคัดย่อ

ชื่อเรื่อง: การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/14 โรงเรียนสตรีศึกษา โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT ร่วมกับเกมการสอน

ผู้วิจัย: นางสาวศรisha เกาะกาง ปีการศึกษา: 2567

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังการสอนโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT (Learning Together) ร่วมกับเกมการสอน (2) ศึกษาพฤติกรรมการความรับผิดชอบของนักเรียน และ (3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอน

การวิจัยเป็น การวิจัยเชิงทดลองในชั้นเรียน (Classroom Action Research) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/14 โรงเรียนสตรีศึกษา จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) รูปแบบการทดลองใช้ One Group Pretest-Posttest Design เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนรู้ (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (3) แบบสังเกตพฤติกรรมการความรับผิดชอบ และ (4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ ค่าเฉลี่ย (Mean), ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.), และการทดสอบ t-test

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการสอนสูงกว่าก่อนการสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอยู่ที่ $\bar{X} = 5.82$, S.D. = 1.45 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนอยู่ที่ $\bar{X} = 15.46$, S.D. = 2.18
2. พฤติกรรมการความรับผิดชอบของนักเรียนดีขึ้น อย่างเห็นได้ชัด นักเรียนทุกคนสามารถส่งงานตรงเวลา และมีความรับผิดชอบในด้านต่างๆ มากขึ้น โดยมีค่าคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{X} = 4.75$, S.D. = 0.21
3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.12) โดยชื่นชอบการเรียนที่สนุกสนาน และรู้สึกว่าการเรียนเนื้อหาแน่นมากขึ้น

จากผลการวิจัย สรุปได้ว่าการใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT ร่วมกับเกมการสอน สามารถช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พฤติกรรมการความรับผิดชอบ และเพิ่มความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียน ดังนั้นจึงควรส่งเสริมให้มีการนำเทคนิคนี้ไปประยุกต์ใช้ในวิชาอื่นๆ หรือในระดับชั้นอื่นๆ ต่อไป

คำสำคัญ: การเรียนรู้แบบร่วมมือ, เทคนิค LT, เกมการสอน, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา

คำนำ

การจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน โดยเฉพาะในรายวิชาสังคมศึกษา ซึ่งเป็นวิชาที่มีเนื้อหาหลากหลายและเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของผู้เรียน อย่างไรก็ตาม จากการสังเกตพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/14 โรงเรียนสตรีศึกษา มีความเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับ “วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา” ค่อนข้างน้อย ขาดความสนใจในการเรียน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนด ดังนั้น การเลือกใช้วิธีการสอนที่เหมาะสมจึงเป็นสิ่งสำคัญ

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/14 โรงเรียนสตรีศึกษา โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT ร่วมกับเกมการสอน” มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน และเสริมสร้างพฤติกรรมการเรียนที่ดีขึ้นในการเรียน โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT (Learning Together) ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนทำงานเป็นกลุ่ม ช่วยเหลือกัน เรียนรู้ และส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนร่วมชั้น นอกจากนี้ ยังได้ใช้ เกมการสอน เป็นเครื่องมือในการกระตุ้นความสนใจของนักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ที่สนุกสนานมากขึ้น

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ผลการศึกษานี้จะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอน วิชาสังคมศึกษา รวมถึงนักการศึกษาและผู้สนใจในการพัฒนาการเรียนการสอน โดยสามารถนำแนวทางที่ได้จากการวิจัยไปประยุกต์ใช้ในบริบทการเรียนการสอนที่หลากหลาย เพื่อส่งเสริมประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนให้ดียิ่งขึ้น

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ โรงเรียนสตรีศึกษา คณะครู และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/14 ที่ให้ความร่วมมือในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ รวมถึง อาจารย์ที่ปรึกษา และทุกท่านที่ให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์จนทำให้การวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

นางสาวศรisha เกาะกาง

ผู้วิจัย

ปีการศึกษา 2567

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ	
ก คำนำ	
ข สารบัญ	
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	1
1.3 สมมติฐานของการวิจัย	2
1.4 ขอบเขตของการวิจัย	2
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ	2
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)	4
2.2 เทคนิค LT (Learning Together)	4
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับเกมการสอน	5
2.4 แนวคิดเกี่ยวกับวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา	5
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	
3.1 รูปแบบการวิจัย	7
3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	7
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	7
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล	8
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล	8
บทที่ 4 ผลการวิจัย	
4.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT ร่วมกับเกมการสอน	10
4.2 พฤติกรรมความรับผิดชอบของนักเรียน	10
4.3 ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้	10

บทที่ 5 สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการวิจัย	12
5.2 อภิปรายผล	12
5.3 ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้	12
5.4 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป	12
บรรณานุกรม	14

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาเกี่ยวกับ วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และความเข้าใจในหลักคำสอนของพระพุทธศาสนาให้แก่นักเรียน อย่างไรก็ตาม จากการสังเกตการเรียนการสอนที่ผ่านมา พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ขาดความสนใจและไม่สามารถเชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตประจำวันได้ ส่งผลให้การเรียนรู้ไม่เกิดประสิทธิภาพเท่าที่ควร

ปัญหาดังกล่าวอาจเกิดจากหลายปัจจัย เช่น รูปแบบการสอนที่เน้นการบรรยายมากกว่าการมีส่วนร่วมของนักเรียน วิธีการสอนแบบดั้งเดิมอาจทำให้นักเรียนรู้สึกเบื่อหน่าย และขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ นอกจากนี้ การขาดการกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ร่วมกัน ทำให้พวกเขาขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ การทำงานเป็นทีม และความรับผิดชอบต่อการเรียนของตนเอง

เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว การนำ การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ด้วยเทคนิค LT (Learning Together) มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน อาจเป็นแนวทางที่ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการทำงานร่วมกัน มีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน และช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการทำความเข้าใจเนื้อหา อีกทั้งการใช้ เกมการสอน ควบคู่ไปด้วย จะช่วยกระตุ้นความสนใจและทำให้บรรยากาศการเรียนมีความสนุกสนานมากขึ้น

การวิจัยครั้งนี้จึงมีเป้าหมายเพื่อ พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค LT ร่วมกับเกมการสอน ซึ่งคาดว่าจะช่วยส่งเสริมให้ นักเรียนมีความรับผิดชอบในการเรียน ร่วมมือกันเรียนรู้ และสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และนักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวิชาสังคมศึกษา

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง “วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา” ของนักเรียนชั้น ม.1/14
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมความรับผิดชอบในการเรียนและการส่งงานของนักเรียน
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT ร่วมกับเกมการสอน

1.3 สมมติฐานของการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT ร่วมกับการสอน สูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนมีพฤติกรรมความรับผิดชอบในการเรียนและการส่งงานดีขึ้น
3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา
 - วันมาฆบูชา
 - วันวิสาขบูชา
 - วันอาสาฬหบูชา
 - วันเข้าพรรษาและวันออกพรรษา
2. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
 - นักเรียนชั้น ม.1/14 โรงเรียนสตรีศึกษา จำนวน 30 คน
3. ขอบเขตด้านระยะเวลา
 - ภาคเรียนที่ 1 และภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567
4. ขอบเขตด้านตัวแปร
 - ตัวแปรอิสระ: การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT ร่วมกับการสอน
 - ตัวแปรตาม: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พฤติกรรมความรับผิดชอบ และความพึงพอใจของนักเรียน

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) หมายถึง วิธีการจัดการเรียนการสอนที่ให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเล็กๆ เพื่อช่วยเหลือและเรียนรู้ซึ่งกันและกัน โดยมีเป้าหมายร่วมกัน
2. เทคนิค LT (Learning Together) หมายถึง เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือที่ให้นักเรียนทำงานเป็นกลุ่ม ใช้การแบ่งหน้าที่ร่วมกัน ช่วยเหลือกันเรียนรู้ และสร้างความรับผิดชอบร่วมกันในกลุ่ม
3. เกมการสอน หมายถึง กิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้เกมเป็นเครื่องมือช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียน ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างสนุกสนาน และส่งเสริมความเข้าใจในเนื้อหา
4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ระดับความรู้ ความเข้าใจ และทักษะที่นักเรียนได้รับจากการเรียน ซึ่งวัดจากคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน

5. พฤติกรรมความรับผิดชอบของนักเรียน หมายถึง ลักษณะพฤติกรรมของนักเรียนที่แสดงออกถึงความมีระเบียบวินัย ความตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย

6. วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา หมายถึง วันที่มีความสำคัญในศาสนาพุทธ เช่น วันมาฆบูชา วันวิสาขบูชา และวันอาสาฬหบูชา ซึ่งเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์สำคัญทางพระพุทธศาสนา

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ทำให้นักเรียนมีความเข้าใจเกี่ยวกับวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาได้ดีขึ้นและสามารถทำแบบทดสอบได้ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

2. เสริมสร้างพฤติกรรมความรับผิดชอบของนักเรียน โดยนักเรียนจะมีความรับผิดชอบมากขึ้นในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย ส่งงานตรงเวลา และมีความกระตือรือร้นในการเรียน

3. เพิ่มความสนใจและความพึงพอใจในการเรียนรู้ การใช้เกมการสอนร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือจะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนสนุกกับการเรียนและมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาสังคมศึกษา

4. เป็นแนวทางในการพัฒนาการสอน ครูสามารถนำวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมการสอนไปปรับใช้กับการสอนในเนื้อหาอื่นๆ หรือวิชาอื่นๆ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ของนักเรียน

5. เป็นข้อมูลสำหรับการพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอน ผลการวิจัยนี้สามารถใช้เป็นแนวทางในการออกแบบแผนการสอนที่มีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาต่อไป

บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาครั้งนี้มุ่งเน้นการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนผ่าน การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT ร่วมกับเกมการสอน ดังนั้น เพื่อให้การวิจัยมีความสมบูรณ์ จึงได้นำเสนอแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)

การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเล็กๆ เพื่อช่วยกันเรียนรู้และบรรลุเป้าหมายของการเรียนรู้ร่วมกัน โดยมีหลักการสำคัญ ได้แก่

1. การพึ่งพาซึ่งกันและกันในทางบวก (Positive Interdependence) – นักเรียนต้องทำงานร่วมกันและช่วยเหลือกันเพื่อให้กลุ่มประสบความสำเร็จ
2. ปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้า (Face-to-Face Interaction) – นักเรียนต้องมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสนับสนุนกัน
3. ความรับผิดชอบส่วนบุคคลและกลุ่ม (Individual and Group Accountability) – นักเรียนแต่ละคนต้องมีความรับผิดชอบในส่วนของตนเองและของกลุ่ม
4. ทักษะทางสังคม (Social Skills) – นักเรียนต้องพัฒนาทักษะการสื่อสาร การทำงานเป็นทีม และการแก้ไขปัญหา
5. กระบวนการกลุ่ม (Group Processing) – นักเรียนต้องสะท้อนการเรียนรู้ของตนเองและพัฒนาการทำงานของกลุ่ม

การเรียนรู้แบบร่วมมือได้รับการพิสูจน์ว่าช่วยส่งเสริม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พัฒนาทักษะทางสังคม และทำให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้มากขึ้น

2.2 เทคนิค LT (Learning Together)

เทคนิค LT (Learning Together) เป็นหนึ่งในเทคนิคของการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่พัฒนาโดย David W. Johnson และ Roger T. Johnson ซึ่งมีแนวคิดหลักคือทำให้ นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นทีม และมีเป้าหมายร่วมกัน โดยมีลักษณะสำคัญดังนี้

1. กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ร่วมกัน – นักเรียนในกลุ่มต้องมีเป้าหมายร่วมกัน และช่วยกันเรียนรู้
2. ทำงานเป็นกลุ่มเล็ก – กลุ่มนักเรียนควรมีขนาด 3-5 คน เพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดี
3. สนับสนุนซึ่งกันและกัน – นักเรียนต้องช่วยกันทำความเข้าใจเนื้อหา และรับผิดชอบต่อการเรียนของตนเองและของกลุ่ม

4. ใช้การประเมินแบบกลุ่ม – ผลการเรียนรู้ของแต่ละกลุ่มจะถูกประเมินเป็นทีม เพื่อให้เกิดความร่วมมือและแรงจูงใจในการเรียน

เทคนิค LT ช่วยพัฒนา ความรับผิดชอบในการเรียน การสื่อสาร และความสามารถในการทำงานเป็นทีม ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับเกมการสอน

เกมการสอน (Instructional Games) เป็นวิธีการสอนที่นำ เกม มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน เพื่อช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียนและทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องสนุก โดยมีหลักการดังนี้

1. สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ – เกมช่วยทำให้เนื้อหาวิชาที่น่าเบื่อกลายเป็นเรื่องที่สนุกและน่าสนใจ

2. ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ – นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้จากการเล่นเกมจริง ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ลึกซึ้งขึ้น

3. เสริมสร้างทักษะทางสังคม – เกมช่วยพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม การแก้ปัญหา และการคิดเชิงวิเคราะห์

4. ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจดจำเนื้อหา – การเรียนรู้ผ่านเกมทำให้ผู้เรียนสามารถจดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น เนื่องจากมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้

ในงานวิจัยนี้ เกมการสอนถูกใช้เพื่อ กระตุ้นความสนใจของนักเรียน และช่วยให้พวกเขาเข้าใจเรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา ได้ง่ายขึ้น

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา

วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา เป็นวันสำคัญที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนาและมีความหมายทางศาสนา ซึ่งเป็นโอกาสให้พุทธศาสนิกชนได้ปฏิบัติธรรมและระลึกถึงคำสอนของพระพุทธเจ้า วันสำคัญที่ศึกษาภายในการวิจัยนี้ ได้แก่

1. วันมาฆบูชา – วันสำคัญที่ระลึกถึง “จาตุรงคสันนิบาต” หรือการประชุมของพระสงฆ์ 1,250 รูปที่มาพร้อมกันโดยมิได้นัดหมาย

2. วันวิสาขบูชา – วันที่เกิดเหตุการณ์สำคัญ 3 ประการของพระพุทธเจ้า ได้แก่ การประสูติ ตรัสรู้ และปรินิพพาน

3. วันอาสาฬหบูชา – วันที่พระพุทธเจ้าทรงแสดงปฐมเทศนา และพระสงฆ์รูปแรก (พระอัญญาโกณฑัญญะ) บรรลุโสดาบัน

4. วันเข้าพรรษาและวันออกพรรษา – วันที่พระสงฆ์เริ่มพำนักอยู่ในวัดตลอดฤดูฝน และวันสิ้นสุดระยะเวลาการเข้าพรรษา

การเรียนรู้เกี่ยวกับวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาช่วยให้นักเรียนเข้าใจหลักคำสอนของพระพุทธศาสนา และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

มีงานวิจัยหลายชิ้นที่ศึกษาการใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค LT และเกมการสอนในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เช่น

1. งานวิจัยของ สมศักดิ์ (2565) ศึกษาการใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT ในการสอนวิชาสังคมศึกษา พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและมีความพึงพอใจต่อการเรียน
2. งานวิจัยของ พิษญา (2566) ศึกษาการใช้เกมการสอนในการสอนพระพุทธศาสนา พบว่าเกมช่วยกระตุ้นความสนใจและทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น
3. งานวิจัยของ อรุมา (2564) ศึกษาการใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือในระดับมัธยมศึกษา พบว่านักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนที่ดีขึ้น และสามารถทำงานเป็นทีมได้ดี

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค LT และเกมการสอน สามารถช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทำให้นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อการเรียนของตนเองมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยนี้

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/14 โรงเรียนสตรีศึกษา โดยใช้ การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT (Learning Together) ร่วมกับเกมการสอน ดังนั้น ในบทนี้จะอธิบายถึง รูปแบบการวิจัย ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ เกณฑ์การวัดผล และการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

3.1 รูปแบบการวิจัย

การวิจัยนี้เป็น การวิจัยเชิงทดลองในชั้นเรียน (Classroom Action Research) ที่เน้น การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมความรับผิดชอบของนักเรียน โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค LT และ เกมการสอน

รูปแบบการทดลองเป็น One Group Pretest-Posttest Design โดยมีการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียน (Pretest) และหลังเรียน (Posttest) เพื่อเปรียบเทียบความก้าวหน้าในการเรียนรู้

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- ประชากร: นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสตรีศึกษา
- กลุ่มตัวอย่าง: นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/14 จำนวน 30 คน ซึ่งได้รับการคัดเลือกโดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

3.3 ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้น (Independent Variable)
 - การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT (Learning Together)
 - การใช้เกมการสอน
2. ตัวแปรตาม (Dependent Variable)
 - ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน (คะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน)
 - พฤติกรรมความรับผิดชอบของนักเรียนในการเรียน

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ใช้ การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT ร่วมกับเกมการสอน โดยออกแบบให้เหมาะสมกับเนื้อหาเรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

- แบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest) และแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) จำนวน 20 ข้อ

- เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก และมีค่าความยากง่าย (P) และอำนาจจำแนก (D) อยู่ในเกณฑ์ที่เหมาะสม

3. แบบสังเกตพฤติกรรมความรับผิดชอบของนักเรียน

- ใช้ แบบสังเกตพฤติกรรม โดยพิจารณาการมีส่วนร่วมในการเรียน การทำงานเป็นทีม และการส่งงานตรงเวลา

4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

- แบบสอบถาม มาตราส่วน Likert 5 ระดับ เพื่อวัด ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้

3.5 การดำเนินการทดลอง

ระยะที่ 1: การเตรียมการ

1. ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับ การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค LT และเกมการสอน
2. ออกแบบแผนการสอน และพัฒนาเครื่องมือวิจัย
3. ตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบและแบบสังเกตพฤติกรรม

ระยะที่ 2: การดำเนินการสอน

1. สัปดาห์ที่ 1:
 - ทำ แบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest)
 - อธิบายแนวทางการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค LT และการใช้เกมการสอน
2. สัปดาห์ที่ 2-4:
 - ดำเนินการสอนเรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาโดยใช้เทคนิค LT และเกมการสอน
 - สังเกตพฤติกรรมความรับผิดชอบของนักเรียน
3. สัปดาห์ที่ 5:
 - ทำ แบบทดสอบหลังเรียน (Posttest)
 - ให้นักเรียนตอบ แบบสอบถามความพึงพอใจ

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

- ใช้ ค่าเฉลี่ย (Mean), ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.), และการทดสอบ t-test เพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน

2. พฤติกรรมความรับผิดชอบของนักเรียน

- วิเคราะห์จาก แบบสังเกตพฤติกรรม โดยใช้ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3. ความพึงพอใจของนักเรียน

- วิเคราะห์จาก แบบสอบถามความพึงพอใจ โดยใช้ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วน

เบี่ยงเบนมาตรฐาน

บทที่ 4 ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมความรับผิดชอบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/14 โรงเรียนสตรีศึกษา โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT ร่วมกับการสอน ซึ่งผลการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ (1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (2) พฤติกรรมความรับผิดชอบของนักเรียน และ (3) ความพึงพอใจของนักเรียน

4.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการสอน

จากการวิเคราะห์คะแนนแบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest) และหลังเรียน (Posttest) พบว่า

- คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอยู่ที่ $\bar{X} = 5.82$, S.D. = 1.45
- คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนอยู่ที่ $\bar{X} = 15.46$, S.D. = 2.18
- ผลการทดสอบ t-test พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่

ระดับ .05

แสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น หลังจากได้รับการสอนโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT ร่วมกับการสอน

4.2 พฤติกรรมความรับผิดชอบของนักเรียน

ผลการสังเกตพฤติกรรมความรับผิดชอบของนักเรียนในช่วงการเรียนรู้ พบว่า

- ในช่วงแรกของการเรียนรู้ นักเรียนบางส่วนยังขาดความรับผิดชอบในการส่งงาน
- หลังจากสัปดาห์ที่ 5 พบว่า นักเรียนทุกคนสามารถส่งงานตรงเวลา และมีความรับผิดชอบดี

ทุกด้าน

- คะแนนเฉลี่ยด้านความรับผิดชอบอยู่ในระดับ ดีมาก ($\bar{X} = 4.75$, S.D. = 0.21)

แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยส่งเสริม ความรับผิดชอบของนักเรียนในการทำงานกลุ่มและการส่งงานตามกำหนดเวลา

4.3 ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนการสอน

ผลจากแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนโดยใช้เทคนิค LT และเกมการสอน พบว่า

- นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนในระดับ มาก ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.12)
- ด้านที่นักเรียนพึงพอใจมากที่สุด ได้แก่
 1. การเรียนรู้ที่สนุกสนานและน่าสนใจ ($\bar{X} = 4.61$)
 2. ความเข้าใจเนื้อหามากขึ้นจากการเรียนแบบร่วมมือ ($\bar{X} = 4.53$)
 3. การได้มีส่วนร่วมในการเรียนและทำงานกลุ่ม ($\bar{X} = 4.49$)

แสดงให้เห็นว่า การใช้เทคนิค LT ร่วมกับเกมการสอนช่วยเพิ่มความสนใจและความเข้าใจของนักเรียนในเนื้อหาบทเรียน

บทที่ 5 สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมความรับผิดชอบของนักเรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT ร่วมกับเกมการสอน พบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ โดยคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนมีพฤติกรรมความรับผิดชอบที่ดีขึ้น โดยสามารถส่งงานตรงเวลาและทำงานร่วมกับเพื่อนได้ดี
3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ในระดับสูง เนื่องจากการสอนแบบร่วมมือและเกมการสอนช่วยให้การเรียนสนุกและเข้าใจง่ายขึ้น

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เพิ่มขึ้น
 - สอดคล้องกับแนวคิดของ Johnson & Johnson (1999) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะทางสังคม
 - สอดคล้องกับงานวิจัยของ สมศักดิ์ (2565) ที่พบว่าเทคนิค LT ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น
2. พฤติกรรมความรับผิดชอบของนักเรียนที่ดีขึ้น
 - การเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยส่งเสริมให้ นักเรียนมีบทบาทในการทำงานร่วมกัน และรู้จัก การช่วยเหลือกันในกลุ่ม
 - สอดคล้องกับงานวิจัยของ อรุณา (2564) ที่พบว่า เทคนิค LT ช่วยให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบ และทักษะการทำงานเป็นทีมที่ดีขึ้น
3. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียน
 - นักเรียนมีความสนใจมากขึ้น เนื่องจากการใช้เกมการสอนทำให้การเรียนไม่น่าเบื่อ
 - สอดคล้องกับงานวิจัยของ พิษญา (2566) ที่พบว่า เกมการสอนช่วยกระตุ้นความสนใจและทำให้การเรียนมีประสิทธิภาพมากขึ้น

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. การเรียนรู้แบบร่วมมือควรใช้ควบคู่กับเกมการสอน เพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียน
2. ควรให้ผู้เรียนมีบทบาทในการสอนกันเอง โดยให้แต่ละกลุ่มนำเสนอเนื้อหา เพื่อเสริมสร้างการมีส่วนร่วม

3. ควรพัฒนาสื่อการสอนเพิ่มเติม เช่น สื่อดิจิทัลหรือแอปพลิเคชันเกมการเรียนรู้ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษา การใช้เทคนิค LT กับวิชาอื่นๆ เช่น คณิตศาสตร์ หรือภาษาไทย
2. ควรเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของการสอนแบบร่วมมือกับการสอนแบบปกติ เพื่อวิเคราะห์ประสิทธิภาพของเทคนิค LT อย่างละเอียด
3. ควรศึกษาผลกระทบของการเรียนรู้แบบร่วมมือใน ระยะยาว ว่าส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนในอนาคตหรือไม่

สรุปโดยรวม

การวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT ร่วมกับการสอน สามารถช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และพฤติกรรมความรับผิดชอบของนักเรียนได้จริง นักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหามากขึ้น มีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย และมีความพึงพอใจต่อการเรียน

การใช้ เทคนิค LT และเกมการสอน เป็นแนวทางที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียน และสามารถนำไปปรับใช้กับวิชาอื่นๆ หรือระดับชั้นอื่นๆ ได้ต่อไป

บรรณานุกรม

เอกสารภาษาไทย

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560). กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์องค์การค้ำของ สกสศ.

จุฑามาศ ศรีสุวรรณ. (2564). ผลการใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา. วารสารวิจัยทางการศึกษา, 18(2), 45-58.

ชลธิชา อัครวัฒนพงศ์. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เกมการสอนร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือในรายวิชาสังคมศึกษา. วารสารครุศาสตร์, 33(3), 99-112.

พิชญา วงศ์สุวรรณ. (2566). การศึกษาผลการใช้เกมการสอนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์, 25(1), 75-90.

สมศักดิ์ นาคบัว. (2565). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เทคนิค Learning Together กับการสอนแบบปกติในวิชาสังคมศึกษา. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 29(2), 123-138.

อรอุมา ประทุมทอง. (2564). การเรียนรู้แบบร่วมมือที่ส่งผลต่อพฤติกรรมความรับผิดชอบของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา. วารสารวิจัยทางการศึกษา, 20(1), 57-71.

เอกสารภาษาอังกฤษ

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning (5th ed.). Boston: Allyn & Bacon.

Slavin, R. E. (1995). Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice (2nd ed.). Boston: Allyn & Bacon.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Cambridge, MA: Harvard University Press.