

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดอย่างมีเหตุผลของ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง หน้าที่ของประชาชนไทยระหว่าง
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติกับ 4 MAT

Comparisons of Learning Achievement, and Reasoning Thinking
of Mathayomsueksa 1 Entitled “Thai’s Public Duties” Between
Role-play and Using 4 MAT Learning Activities

แก้วใจ อ่อนสีทา¹

Received: November, 2014; Accepted: January, 2015

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ทาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติกับ 4 MAT 2) ทาดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติกับ 4 MAT 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดอย่างมีเหตุผลด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติกับ 4 MAT ระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน 4) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดอย่างมีเหตุผล ระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติกับ 4 MAT กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวังกระแจะวิทยาคม จังหวัดนครพนม ที่เรียนเรื่อง หน้าที่ของประชาชนไทย ปีการศึกษา 2556 จำนวน 80 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบทดสอบวัดการคิดอย่างมีเหตุผล สถิติที่ใช้ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย (Dependent Samples t-test) และ One way ANCOVA

คำสำคัญ : การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ 4 MAT; การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ; ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน; การคิดอย่างมีเหตุผล

¹ คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม
E - mail : vvolumk@hotmail.com

ผลการวิจัยพบว่า

1. ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติกับ 4 MAT ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนเรื่อง หน้าที่ของประชาชนไทย มีค่าเท่ากับ 87.35/88.63 และ 85.85/86.44
2. ดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติกับ 4 MAT มีค่าเท่ากับ 0.838 และ 0.807
3. นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติกับ 4 MAT ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดอย่างมีเหตุผลหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01
4. นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดอย่างมีเหตุผลสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ 4 MAT อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

Abstract

The purposes of this research were to : 1) to examine an efficiency of Role - Play and 4 MAT learning activities. 2) to examine an effectiveness index of Role - Play and using 4 MAT learning activities. 3) to compare learning achievement and reasoning Thinking of Mathayomsueksa 1 entitled "Thai's public duties" of Role - play and using 4 MAT Learning Activities between before and after learning., and 4) to compare learning achievement and reasoning thinking of Mathayomsueksa 1 entitled "Thai's public duties" between Role - Play and using 4 MAT learning activities. The sample used were 80 students of Mattayomsueksa 1 at Wangraseawittayakom school which learning entitled "Thai's public duties" in academic year 2013. The tools used consisted of the lesson plan, learning achievement test, and Reasoning Thinking test. Statistics used to analyze the data were percentage, mean, standard deviation, t-test (Dependent Sample) and one way ANCOVA

The results were as follow

- 1) The effectiveness of learning activities of Role - Play and using 4 MAT learning activities of Mathayomsueksa 1 entitled "Thai's public duties" were 87.35/88.63 and 85.85/86.44.
- 2) The effectiveness indices of learning activities of Role - Play and using 4 MAT learning activities of Mathayomsueksa 1 entitled "Thai's public duties" were 0.838 and 0.807.
- 3) The learning achievement and reasoning Thinking of Role - Play and using 4 MAT learning activities after learning were higher than those of before learning at 0.01 level of significance.

4) The learning achievement and reasoning thinking entitled “Thai’s public duties” of Role - Play were higher than using 4 MAT learning activities at 0.05 level of significance.

Keywords : The Role-Play; 4 MAT Learning activities; Achievement; Reasoning Thinking

บทนำ

การจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจการดำรงชีวิตของมนุษย์ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคลและการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด เข้าใจถึงการพัฒนาเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย กาลเวลา ตามเหตุปัจจัยต่างๆ เกิดความเข้าใจในตนเองและผู้อื่น มีความอดทน อดกลั้น ยอมรับในความแตกต่าง และมีคุณธรรมสามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิต เป็นพลเมืองดีของประเทศชาติ และสังคมโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ว่าด้วยการอยู่ร่วมกันในสังคมที่มีความเชื่อมสัมพันธ์กัน และมีความแตกต่างกันอย่างหลากหลาย เพื่อช่วยให้สามารถปรับตนเองกับบริบทสภาพแวดล้อม เป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ มีความรู้ ทักษะ คุณธรรม และค่านิยมที่เหมาะสม โดยได้กำหนดสาระต่างๆ ไว้ ดังนี้ 1) ศาสนา ศีลธรรม และจริยธรรม 2) หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิต 3) เศรษฐศาสตร์ 4) ประวัติศาสตร์ และ 5) ภูมิศาสตร์ คุณภาพของผู้เรียนเมื่อจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จะต้องมีความรู้เกี่ยวกับความเป็นไปของโลก โดยการศึกษาประเทศไทยเปรียบเทียบกับประเทศในภูมิภาคต่างๆ ในโลก เพื่อพัฒนาแนวคิดเรื่องการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข มีทักษะที่จำเป็นต่อการเป็นนักคิดอย่างมีวิจารณญาณได้รับการพัฒนาแนวคิด และขยายประสบการณ์เปรียบเทียบระหว่างประเทศไทยกับประเทศในภูมิภาคต่างๆ ในโลก (สำนักวิชาการและมาตรฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

การจัดกิจกรรมโดยใช้บทบาทสมมติ เป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนสวมบทบาทในสถานการณ์ ซึ่งมีความใกล้เคียงกับความเป็นจริง และแสดงออกตามความรู้สึกนึกคิดของตนและนำเอาการแสดงออกของผู้แสดงทั้งทางด้านความรู้ ความคิดและความรู้สึก และพฤติกรรมที่สังเกตพบมาเป็นมูลในการอภิปราย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ คือ มุ่งช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้การเอาใจเขามาใส่ใจเรา เกิดความเข้าใจในความรู้สึกและพฤติกรรมทั้งของตนเองและผู้อื่น หรือเกิดความเข้าใจในเรื่องต่างๆ เกี่ยวกับบทบาทสมมติที่ตนแสดง (วิมลรัตน์, 2555) จากความสำคัญดังกล่าวการสอนโดยใช้บทบาทสมมติ จึงมีผู้ทำการศึกษาวิจัยการนำการสอนโดยใช้บทบาทสมมติมาใช้ วัลภา ศรีสุข (วัลภา, 2553) ได้ทำการวิจัยเรื่องการเปรียบเทียบความสามารถในการสื่อสารและแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติกับการสอนโดยใช้เกม ผลปรากฏว่าความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติกับการสอนโดยใช้เกมไม่แตกต่างกัน

การจัดกิจกรรมโดยใช้ 4 MAT เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ รูปแบบหนึ่งที่ได้มีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้ง 4 แบบ โดยผู้เรียนแต่ละคนจะมีความถนัดในแบบการเรียนรู้แตกต่างกันไป รูปแบบ 4 MAT ยังได้คำนึงถึงความถนัดในการใช้สมองทั้งสองซีกของผู้เรียน จึงได้ผนวกเทคนิคการพัฒนาสมองซีกซ้าย ซีกขวา เข้าในกิจกรรมการเรียนการสอน ทำให้กิจกรรมการเรียนการสอนแบ่งออกเป็น 4 ส่วน 8 ขั้นตอน ทำให้ผู้เรียนได้สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมายเฉพาะตน มีการไตร่ตรองประสบการณ์ เพื่อจะนำไปสู่ความคิดรวบยอด ได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ มีการสร้างและวิเคราะห์ผลงานการเรียนรู้ด้วยตนเอง เกิดความคิดสร้างสรรค์เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับชีวิตประจำวัน (วิมลรัตน์, 2555) จากความสำคัญดังกล่าวจึงมีผู้ทำการศึกษาวิจัยการนำการสอนแบบ 4 MAT มาใช้ ทนงคิด จุลรัตน์ (ทนงคิด, 2553) ได้ทำวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง แผ่นดินแม่ มัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ 4 MAT ประกอบการใช้แผนผังความคิดกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติ ผลการวิจัยปรากฏว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ 4 MAT ประกอบการใช้แผนผังความคิดเรียนรู้แบบปกติ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง แผ่นดินแม่ มัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 86.40/84.64 และ 70.44/68.64 และนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ 4 MAT ประกอบการใช้แผนผังความคิดมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดวิเคราะห์สูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวังกระแจะวิทยาคม มีปัญหาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ยังไม่เอื้อต่อการพัฒนาคนให้มีลักษณะมองกว้าง คิดไกล ใฝ่รู้ อันเนื่องมาจากการศึกษาในชั้นเรียน ไม่เน้นกระบวนการที่ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาด้านการคิดวิเคราะห์ การแสดงความคิดเห็นและการจัดแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง และจากการประเมินคุณภาพภายนอกครั้งที่ 2 ผลการประเมินตามมาตรฐานที่ 5 พบว่าผู้เรียนมีความรู้และทักษะที่จำเป็นตามหลักสูตร มีคุณภาพอยู่ในระดับปรับปรุง ผู้เรียนควรได้รับการส่งเสริมพัฒนาโดยจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนกล้าแสดงออก กล้าแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล จัดกิจกรรมที่มุ่งพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา และภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น เน้นทักษะกระบวนการใช้สื่อเทคโนโลยีและนวัตกรรมเพิ่มขึ้น ออกแบบการสอนที่ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยวิธีสืบค้นความรู้ (สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน), 2552) จากการศึกษาสภาพปัญหาและแนวทางการพัฒนาผู้เรียน แนวคิดทฤษฎีและหลักการจากนักการศึกษาหลายท่าน ตลอดจนได้ศึกษาผลงานการวิจัยที่ได้นำกิจกรรมต่างๆ มาใช้กับผู้เรียน และได้ผลดีมาแล้ว ที่เกี่ยวข้องกับการสอนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง หน้าที่ของประชาชนไทย แล้วพบว่าการใช้บทบาทสมมุติกับการใช้ 4 MAT ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ดี

ผู้วิจัยได้ศึกษาความสำคัญของหลักสูตรกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สภาพปัญหาการเรียนการสอนสังคมศึกษา นวัตกรรมการสอนระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมุติกับ 4 MAT และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แล้วจึงดำเนินการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียน และการคิดอย่างมีเหตุผลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง หน้าที่ของประชาชนไทย ระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติกับ 4 MAT เพื่อใช้เป็นข้อเสนอแนะสำหรับครูสังคมศึกษาและผู้สนใจในการพัฒนาการเรียนการสอนต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติกับ 4 MAT
2. เพื่อหาดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติกับ 4 MAT
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดอย่างมีเหตุผลด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติกับ 4 MAT ระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน
4. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดอย่างมีเหตุผลระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติกับ 4 MAT

สมมติฐานในการวิจัย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดอย่างมีเหตุผล ระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติกับ 4 MAT แตกต่างกัน

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ 1) สำรวจปัญหา 2) ตั้งชื่อเรื่องปัญหาและคำถามในการวิจัย 3) ตั้งสมมติฐาน 4) ให้คำนิยามปฏิบัติการ 5) วางแผนการทดลอง

1. นำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง หน้าที่ของประชาชนไทย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ ไปทดสอบก่อนเรียนกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวังกระแจะวิทยาคม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 80 คน ทั้ง 2 วิธี
2. แบบทดสอบการคิดอย่างมีเหตุผล ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ เป็นการวัดการคิดอย่างมีเหตุผลก่อนเรียน
3. ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวังกระแจะวิทยาคม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 80 คน โดยใช้เวลาในการทดลองแบบละ 5 แผน จำนวน 12 ชั่วโมง
4. ทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทดสอบการคิดอย่างมีเหตุผลหลังเรียนกับกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบฉบับเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียน
5. นำข้อมูลที่ได้จากการทดลองมาวิเคราะห์

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนมัธยมศึกษาในเขตตำบลบ้านฝาง อำเภอเมือง จังหวัดนครพนม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 22 จำนวน 2 โรงเรียน รวม 6 ห้อง มีนักเรียนทั้งหมด 220 คน ได้แก่ 1) โรงเรียนบ้านฝางวิทยาคม จำนวน 4 ห้อง มีนักเรียน 140 คน และ 2) โรงเรียนวังกระแสวิทยาคม จำนวน 2 ห้อง มีนักเรียน 80 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนมัธยมศึกษาในเขตตำบลบ้านฝาง จำนวน 2 ห้อง ห้องละ 40 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) และทำการสุ่มอย่างง่ายโดยการจับฉลากได้ดังนี้ กลุ่มทดลองที่ 1 เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนวังกระแสวิทยาคม จำนวน 40 คน จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมุติ กลุ่มทดลองที่ 2 เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 จำนวน 40 คน โรงเรียนวังกระแสวิทยาคม จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ 4 MAT

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการหาคุณภาพเครื่องมือ

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมุติ และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ 4 MAT เรื่อง หน้าที่ของประชาชนไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 แบ่งเนื้อหาออกเป็นแบบละ 5 แผนย่อย จำนวน 12 ชั่วโมง รวม 10 แผนย่อย จำนวน 24 ชั่วโมง มีระดับผลการประเมินแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมุติทั้ง 5 แผน มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.12 - 4.48 อยู่ในระดับความเหมาะสมมาก และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ 4 MAT ทั้ง 5 แผน มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.08 - 4.29 อยู่ในระดับความเหมาะสมมาก แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ มีค่าความยากระหว่าง 0.53 - 0.80 และค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.20 - 0.75 ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ 0.93 แบบทดสอบการคิดอย่างมีเหตุผลชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ มีค่าความยากตั้งแต่ 0.68 - 0.80 ค่าอำนาจจำแนก (B) 0.20 - 0.55 ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ 0.86

การเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลดำเนินการโดยทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง หน้าที่ของประชาชนไทย และการคิดอย่างมีเหตุผลกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่ม ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละกลุ่มจนครบทุกแผน พร้อมเก็บคะแนนระหว่างเรียน ทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง หน้าที่ของประชาชนไทย และการคิดอย่างมีเหตุผลกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่ม และตรวจแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบวัดการคิดอย่างมีเหตุผลเพื่อนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์โดยวิธีทางสถิติเพื่อตรวจสอบสมมติฐานและสรุปผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และการคิดอย่างมีเหตุผลที่เรียน เรื่อง หน้าที่ของประชาชนไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมุติกับ 4 MAT

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

สถิติที่ใช้ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ t-test (Dependent Samples) และ One Way ANCOVA

ผลการวิจัย

นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และการคิดอย่างมีเหตุผล แตกต่างกับนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ 4 MAT ดังตารางที่ 1 - 2

ตารางที่ 1 การเรียนรู้แบบ 4 MAT

กลุ่มทดลอง	จำนวน ผู้เรียน	$\bar{X}$	S.D.	t	p
กลุ่มที่เรียนโดยแผนการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ	40	35.45	0.93	3.30*	.028
กลุ่มที่เรียนโดยแผนการจัดการเรียนรู้แบบ 4 MAT	40	34.58	1.39		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 2 การคิดอย่างมีเหตุผล

กลุ่มทดลอง	จำนวน ผู้เรียน	$\bar{X}$	S.D.	t	p
กลุ่มที่เรียนโดยแผนการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ	40	16.55	1.71	2.384*	.005
กลุ่มที่เรียนโดยแผนการจัดการเรียนรู้แบบ 4 MAT	40	15.78	1.14		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สรุปผลการวิจัย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียน เรื่อง หน้าที่ของประชาชนไทยด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดอย่างมีเหตุผลแตกต่างกันกับนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ 4 MAT จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติมีประสิทธิภาพเท่ากับ 87.35/88.63 ส่วนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ 4 MAT มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.85/86.44 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 และดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้มีความก้าวหน้าในการเรียนรู้คิดเป็นร้อยละ 83.80 และ 80.70

อภิปรายผลการวิจัย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียน เรื่อง หน้าที่ของประชาชนไทยด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดอย่างมีเหตุผลแตกต่างกันกับนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ 4 MAT การที่ผลปรากฏเช่นนี้อาจเนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติเป็นการเรียนรู้ที่มีเป้าหมายเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจ สนุกกับการเรียน และประยุกต์สิ่งที่เรียนรู้ไปสู่การสร้างประสบการณ์ของตนเอง ซึ่งเป็นไปตามทฤษฎีการสร้างสรรค์ความรู้ (Constructivism) ที่เชื่อว่าครูควรส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น กล่าวคือเป็นผู้ที่มีใช้เพียงรับข้อมูลความรู้เท่านั้น แต่จะต้องเป็นผู้จัดกระทำข้อมูลหรือประสบการณ์ด้วยตนเอง (ทิตนา และคณะ, 2545) สอดคล้องกับงานวิจัยของ วันเพ็ญ สมพงษ์พันธุ์ (วันเพ็ญ, 2550) ได้ศึกษาค้นคว้าเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง หน้าที่ชาวพุทธและมารยาทชาวพุทธ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้สถานการณ์จริงและบทบาทสมมติ ผลการศึกษาปรากฏดังนี้ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง หน้าที่ชาวพุทธและมารยาทชาวพุทธ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยใช้สถานการณ์จริงและบทบาทสมมติมีประสิทธิภาพเท่ากับ 90.74/84.66 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) หลังจากการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง หน้าที่ชาวพุทธและมารยาทชาวพุทธ โดยใช้สถานการณ์จริงและบทบาทสมมติ นักเรียนมีพฤติกรรมดีขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุด และงานวิจัยของ พัฒนา สุมาลี (พัฒนา, 2550) ได้ทำการศึกษาค้นคว้าเรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการพูดในโอกาสต่างๆ โดยใช้การสอนแบบบทบาทสมมติวิชาทักษะภาษาไทยเพื่ออาชีพ ของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ผลการศึกษพบว่าแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถด้านการพูดในโอกาสต่างๆ มีประสิทธิภาพ 82.98/82.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้มีดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.7465 นักศึกษาที่เรียนโดยใช้บทบาทสมมติมีความสามารถในการพูดในโอกาสต่างๆ เพิ่มขึ้นจากก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และเมื่อเปรียบเทียบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ 4 MAT กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบอื่น ก็มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน สอดคล้องกับแนวคิดของ คมสันต์ โฉมยงค์ (คมสันต์, 2552) ได้ทำวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การคิดอย่างมีเหตุผล และความมั่นใจในตนเองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง ชุมชนของเรา ระหว่างการใช้บทเรียนการ์ตูนประกอบการจัดกิจกรรมแบบ 4 MAT การจัดกิจกรรมกลุ่มร่วมมือแบบ STAD และการจัดกิจกรรมแบบปกติ ผลการวิจัยปรากฏว่า 1) แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูนประกอบการจัดกิจกรรมแบบ 4 MAT การจัดกิจกรรมกลุ่มร่วมมือแบบ STAD และการจัดกิจกรรมแบบปกติ เรื่อง ชุมชนของเรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.73/81.48, 82.99/83.65 และ 81.53/80.25 ตามลำดับ ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ และมีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.6017, 0.6472 และ 0.5729 ตามลำดับ 2) นักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนการ์ตูนประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่างกันมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความมั่นใจในตนเองไม่แตกต่างกัน แต่มีการคิดอย่างมีเหตุผลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 โดยนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนการ์ตูนประกอบการจัดกิจกรรมกลุ่มร่วมมือแบบ STAD มีคะแนนเฉลี่ยมากกว่านักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนการ์ตูนประกอบการจัดกิจกรรมแบบ

4 MAT สอดคล้องกับงานวิจัย ชันทอง สีพิกา (ชันทอง, 2550) ได้ทำวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง รักเมืองไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมแบบปกติที่ประยุกต์ใช้ทฤษฎีพุทัญญาับการจัดกิจกรรมแบบ 4 MAT ผลการวิจัยปรากฏว่า 1) ผลการจัดกิจกรรมแบบปกติที่ประยุกต์ใช้ทฤษฎีพุทัญญาที่มีประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 86.79/85.71 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 และดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.7138 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนร้อยละ 71.38 2) แผนการจัดกิจกรรมแบบ 4 MAT มีประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 82.05/80.23 ซึ่งมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 และดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.5947 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนร้อยละ 59.47 3) นักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการจัดกิจกรรมแบบปกติที่ประยุกต์ใช้ทฤษฎีพุทัญญา มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการจัดกิจกรรมแบบ 4 MAT อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 แต่มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ไม่แตกต่างกันกับนักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการจัดกิจกรรมแบบ 4 MAT

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติและแบบ 4 MAT ครูผู้สอนควรทำการปฐมนิเทศและแนะนำขั้นตอนการเรียนการสอน รวมทั้งทำความเข้าใจในวิธีการดำเนินกิจกรรมแก่ผู้เรียน เพื่อนำไปสู่การปฏิบัติกิจกรรมให้ลุล่วง และไม่เกิดปัญหา ทั้งนี้ในการจัดกิจกรรมตามรูปแบบการสอนทั้ง 2 รูปแบบนี้ เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ดังนั้นครูผู้สอนต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลสภาพความพร้อมทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา และพื้นฐานความรู้เดิมของผู้เรียนด้วย

2) ครูผู้สอนควรจัดเตรียมสื่อและแหล่งข้อมูลในการศึกษาค้นคว้าก่อนล่วงหน้า

3) ครูผู้สอนควรมีการประเมินผลผู้เรียนทันที ทั้งในขณะที่กำลังดำเนินกิจกรรมและหลังการทำกิจกรรมเสร็จสิ้น เพื่อวัดความรู้ของผู้เรียนหลังเรียนได้อย่างแท้จริง

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรมีการนำรูปแบบการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติและแบบ 4 MAT กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาชั้นอื่นๆ หรือนำไปใช้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ เช่น กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ภาษาไทย ฯลฯ

2) ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบตัวแปรอื่นๆ ที่มีผลต่อการเรียนรู้ที่เกิดจากการเรียนโดยการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติและแบบ 4 MAT เช่น ศึกษาเจตคติ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์หรือความคงทนในการเรียน

3) ควรมีการนำรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติและแบบ 4 MAT ไปใช้ศึกษาเปรียบเทียบทักษะกระบวนการวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐานรายด้านในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาในระดับชั้นอื่นๆ

บรรณานุกรม

- ชั้นทอง สีพิกา. (2550). การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง รักเมืองไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมแบบปกติที่ประยุกต์ใช้ทฤษฎีพุทปัญญากับการจัดกิจกรรมแบบ 4 MAT. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- คมสันต์ โฉมยงค์. (2552). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การคิดอย่างมีเหตุผลและความมั่นใจในตนเองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง ชุมชนของเรา ระหว่างการใช้บทเรียนการบูรณาการการจัดกิจกรรมแบบ 4 MAT การจัดกิจกรรมกลุ่มร่วมมือแบบ STAD และการจัดกิจกรรมแบบปกติ. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- ทองคิธ อุลารัตน์. (2553). การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาและวัฒนธรรม เรื่อง แผ่นดินแม่ มัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ 4 MAT ประกอบการใช้แผนผังความคิดกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติ. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- ทศนา แคมมณี และคณะ. (2542). ผู้เรียนเก่ง ดี มีสุข การเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการคิด. กรุงเทพฯ : กรุงเทพมหานคร
- พัฒนา สุมาลี. (2550). การพัฒนาความสามารถด้านการพูดในโอกาสต่างๆ โดยใช้การสอนแบบบทบาทสมมติวิชาทักษะภาษาไทยเพื่ออาชีพของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง. การศึกษาค้นคว้าอิสระ กศ.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- วันเพ็ญ สมพงษ์พันธุ์. (2550). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง หน้าที่ชาวพุทธและมารยาทชาวพุทธ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้สถานการณ์จริงและบทบาทสมมติ. การศึกษาค้นคว้าอิสระ กศ.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- วัลภา ศรีสุข. (2553). การเปรียบเทียบความสามารถในการสื่อสารและแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติกับการสอนโดยใช้เกม. วิทยานิพนธ์ ค.ม. สิงห์บุรี : มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2555). นวัตกรรมตามแนวคิดแบบ Backward Design. พิมพ์ครั้งที่ 3. มหาสารคาม : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2555). นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้. พิมพ์ครั้งที่ 2. มหาสารคาม : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน). (2552). รายงานการประเมินคุณภาพภายนอกสถานศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน รอบ 2 พ.ศ. 2549-2553. กรุงเทพมหานคร
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด : กรุงเทพมหานคร