



การศึกษาทักษะการคิดแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนโดยใช้รูปแบบการแก้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย รายวิชา ส 32201 พระพุทธศาสนา เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

A Study of Grade XI Students' Learning Achievement and Problem- Solving Skill in the Subject of Buddhist Principles Using the Problem-Based Instruction together with Multimedia in the Social Studies, Religion and Culture Learning

ภัทรพงษ์ วงษ์วิจิตรานนท์ และ เพชรรัตน์ จงนิมิตสถาพร

Patrapong Wongwijitranon and Petcharat Chongnimitsatporn

สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น 40002 Curriculum and Instruction, Faculty of Education , KhonKean University, KhonKhon, Thailand, 40002

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) ศึกษาทักษะการคิดแก้ปัญหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ด้วยการสอนโดยใช้รูปแบบการแก้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย โดยนักเรียนร้อยละ 80 มีทักษะการคิดแก้ปัญหา ร้อยละ 80 ขึ้นไป 3) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการสอนโดยใช้รูปแบบการแก้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย โดยนักเรียนร้อยละ 80 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ร้อยละ 80 ขึ้นไป กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ฝ่ายมัธยมศึกษา (ศึกษาศาสตร์) ซึ่งกำลังเรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 31 คน การศึกษาครั้งนี้ใช้กลุ่มทดลองกลุ่มเดียว วัดผลหลังการทดลอง (One – Shot Case Study) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) สื่อมัลติมีเดียประกอบการสอนโดยใช้รูปแบบการแก้ปัญหาเป็นฐาน 2) แผนการจัดการเรียนรู้ ด้วยการสอนโดยใช้รูปแบบการแก้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) จำนวน 6 แผน 12 ชั่วโมง 3) แบบวัดทักษะการแก้ปัญหา 4) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย และค่าร้อยละ

ผลการวิจัย พบว่า

- 1) ประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย ในการทดลองแบบรายบุคคล เท่ากับ 74.69/71.11 การทดลองแบบกลุ่มเล็ก เท่ากับ 79.26/78.00 และ การทดลองภาคสนาม เท่ากับ 90.80/87.00
- 2) ทักษะการคิดแก้ปัญหา จำนวนนักเรียนทั้งหมด 31 คน มีนักเรียนผ่านเกณฑ์ทั้งหมด 28 คน จากนักเรียนจำนวนทั้งหมด 31 คน คิดเป็นร้อยละ 90.32 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือร้อยละ 80 และมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 27.29 คิดเป็นร้อยละ 85.28

3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นักเรียนทั้งหมด 31 คน มีนักเรียนผ่านเกณฑ์ทั้งหมด 29 คน จากนักเรียนจำนวนทั้งหมด 31 คน คิดเป็นร้อยละ 93.55 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือร้อยละ 80 และมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 25.65 คิดเป็นร้อยละ 85.48

คำสำคัญ: ทักษะการคิดแก้ปัญหา,ปัญหาเป็นฐาน,มัลติมีเดีย

Abstract

The objectives of the present research study were: 1) to determine the effectiveness of the multimedia used for the instruction so as to have an effectiveness ratio of 80/80 2) to study the students' problem-solving skill in the social studies, religion and culture learning strand using the problem-based instruction together with multimedia in which it was expected that 80% of the student group possessed the problem-solving skill at 80% or better and 2) to study the students' learning achievement in the subject using the problem-based instruction together with multimedia so that 80% of the student group made a mean achievement score of 80% or better.

The target group consisted of 31 grade 11 students in the Demonstration School of the Faculty of Education, Khon Kaen University during the first semester of the 2013 academic year. The study followed the one-shot case study research procedure and research instruments included 1) the multimedia used to complement the instruction, 2) 6 instructional plans basing on problem-based learning together with multimedia which took 12 instructional periods to finish, 3) a problem-solving skill test and 4) a learning achievement test. The collected data were analyzed by means of finding arithmetic mean, percentage and standard deviation.

The findings:

1. The multimedia as constructed by the present research, after final field test, showed an effectiveness ratio of 90.80/87.00 which passed the prescribed ratio of 80/80;
2. On the aspect of the students' problem-solving skill, the findings showed that 28 students or 90.32% of the group made a mean problem-solving skill score of 85.28% which passed the prescribed criterion of 80/80;
3. Twenty-nine students or 93.55% of the group made a mean learning achievement score of 85.48% of the full marks which passed the prescribed criterion of 80/80.

Keywords: Problem solving skills, Problem-Based Learning, Multimedia

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษามีความสำคัญต่อมนุษย์ทุกคนไม่ว่าจะมีสถานภาพใดและอยู่แห่งใด ในปัจจุบัน องค์การระหว่างประเทศ องค์การพัฒนาต่าง ๆ หลายองค์การ ล้วนสนับสนุน คำขวัญ “Education for All” การศึกษาเพื่อทุกคน และร่วมกันผลักดันให้การศึกษากลายเป็นสิทธิขั้นพื้นฐานของมนุษย์ นอกจากนี้ยังมีความพยายามที่จะพัฒนาคุณภาพการศึกษา โดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ มีการปฏิรูปการศึกษาด้านต่าง ๆ ทั่วโลกการที่จะทำให้เป็นเป้าหมายทั้งเชิงปริมาณ และคุณภาพ และจากการปฏิรูปการศึกษาที่ผ่านมา การศึกษาวิจัยทิศทางการศึกษาและปัจจัยที่ส่งผลต่อการศึกษาไทยในอนาคต และในท่ามกลางกระแสโลกาภิวัตน์จึงมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนาคุณภาพการศึกษา โดยต้องเน้นระบบการเรียนรู้ที่เอื้ออำนวยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต มีนิสัยใฝ่เรียนรู้ มีความสามารถในการสื่อสาร สามารถคิด วิเคราะห์ แก้ปัญหา และมีคุณธรรมนำความรู้ [7] การจัดการศึกษาต้องจัดให้สอดคล้องกับสภาพการเปลี่ยนแปลงเศรษฐกิจและสังคมที่มีปัญหาคุณธรรมซับซ้อน เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี คนเก่งและเป็นคนที่มีความสุขนั้น จะต้องเริ่มจากการแก้ไขพฤติกรรมอันไม่พึงประสงค์ของผู้เรียนเป็นอันดับแรก ก่อนที่จะดำเนินการใดๆ ทั้งปวง การแก้ไขพฤติกรรมของผู้เรียนซึ่งมีลักษณะนิสัยเฉพาะตัวจะเป็นไปได้ยาก หากดำเนินการเฉพาะที่โรงเรียน จำเป็นต้องได้รับการประสานความร่วมมือจากผู้ปกครอง นักเรียน ชุมชน ผู้นำชุมชน หรือ ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทางการศึกษาร่วมกันแก้ไขพฤติกรรมดังกล่าว สอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการในการพัฒนาเยาวชนของชาติเข้าสู่โลกยุคศตวรรษที่ 21 โดยมุ่งส่งเสริมผู้เรียนมีคุณธรรม รักความเป็นไทย ให้มีทักษะการคิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ มีทักษะด้านเทคโนโลยี สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมโลกได้อย่างสันติ [3]

นอกจากนี้พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545 มาตรา 24 ได้กล่าวถึงกระบวนการจัด

การเรียนรู้ว่า การจัดกระบวนการเรียนรู้ ให้สถานศึกษา จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัด ของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ผูกทักษะ กระบวนการคิด การประยุกต์ ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา ซึ่งหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ คือ ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่างๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่างๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้น ต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม [2] สอดคล้องกับ [8] ที่กล่าวว่า วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ ในศตวรรษที่ 21 และได้กล่าวถึงทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมที่สำคัญได้แก่ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา

รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดแก้ปัญหาได้แก่ วิธีการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน เพราะเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เริ่มต้นจากปัญหาที่เกิดขึ้น ตัวปัญหาจะเป็นจุดตั้งต้นของกระบวนการเรียนรู้ และเป็นตัวกระตุ้นการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาด้วยเหตุผลและการสืบค้นข้อมูลเพื่อเข้าใจกลไกของตัวปัญหา รวมทั้งหาวิธีการแก้ปัญหา การเรียนรู้แบบนี้ มุ่งพัฒนาผู้เรียนในด้านทักษะกระบวนการ และพัฒนาผู้เรียนให้สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งผู้เรียนจะได้ฝึกฝนให้สร้างองค์ความรู้ผ่านกระบวนการคิด การแก้ปัญหาต่างๆ [1,3] การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีส่วนร่วมของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลายเพื่อสอดคล้องกับความแตกต่างและศักยภาพของแต่ละบุคคล สื่อที่มีบทบาทในปัจจุบันคือสื่อมัลติมีเดีย ดังเช่นมัลติมีเดีย ที่เป็นลักษณะของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ มัลติมีเดีย สามารถนำเสนอได้ทั้งเสียง ตัวอักษร ภาพเคลื่อนไหว กราฟิกต่าง ๆ และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ในรูปแบบที่เหมือนจริง สมบูรณ์ได้ตลอดเวลา ทั้งยัง

ประสบความสำเร็จในการนำเสนอข้อมูลเผยแพร่อย่างกว้างขวางทั่วโลก ช่วยเชื่อมโยงประสบการณ์กับชีวิตจริงของผู้เรียนและส่งเสริมให้เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง มีอิสระในการเรียน เลือกค้นคว้าตามความสนใจ นักเรียนมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา และสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง จากสถานการณ์ปัญหาที่เชื่อมโยงประสบการณ์กับชีวิตจริงของผู้เรียน ภารกิจที่กำหนดให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดและแก้ปัญหา ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ตลอดจนการค้นหาข้อมูลความรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เพิ่มขึ้น [4] ดังนั้นการใช้จุดเด่นของมัลติมีเดียมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จึงมีความเหมาะสมยิ่ง

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น มุ่งที่จะเป็นผู้นำ และเป็นแบบอย่างด้านการจัดการเรียน การสอน ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ให้มีมาตรฐานระดับสากล โดยส่งเสริมให้ผู้เรียน มีความ สามารถในการแก้ปัญหา อย่างมีระบบ เป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี มีความรักและความเข้าใจ ในระบอบประชาธิปไตย สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข แต่จากการประเมินผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้ขึ้นพื้นฐาน

(O -NET) ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ปีการศึกษา 2555 พบว่ามีผลคะแนนเฉลี่ย 48.26 และถ้าแยกสาระการเรียนรู้ ศาสนา ศิลธรรม จริยธรรม พบว่ามีคะแนนเฉลี่ย 30.68 ซึ่งผลยังไม่เป็นที่น่าพอใจนอกจากนี้โรงเรียนควรดำเนินการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียน การสอนให้ทันสมัยเพื่อต่อการพัฒนาผู้เรียน การวัด ประเมินผลการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการคิดให้มี ประสิทธิภาพมากขึ้น [5,6]

เพื่อให้สอดคล้องแนวคิดและเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัย จึงมีความสนใจที่จะนำรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งเป็นวิธีหนึ่ง ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะด้านการคิด นอกจากนี้ ผลการวิจัยจะเป็นประโยชน์และสามารถนำไปพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ในรายวิชาพระพุทธศาสนา

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย ขอนแก่น ฝายมัธยมศึกษา (ศึกษาศาสตร์) ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อหาค่าประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2. เพื่อศึกษาทักษะการคิดแก้ปัญหาในกลุ่มสาระ การเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ด้วยการ สอนโดยใช้รูปแบบการใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับ สื่อมัลติมีเดียโดยนักเรียนร้อยละ 80 มีทักษะการคิด แก้ปัญหา ร้อยละ 80 ขึ้นไป

3. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการสอน โดยใช้รูปแบบการใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย โดยนักเรียนร้อยละ 80 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ร้อยละ 80 ขึ้นไป

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ใช้กลุ่มทดลองกลุ่มเดียว วัดผล หลังการทดลอง (One – Shot Case Study) ซึ่งกำหนด กรอบวิจัย และเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังนี้

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย เป็นผู้เรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ฝายมัธยมศึกษา (ศึกษาศาสตร์) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 31 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. สื่อมัลติมีเดีย หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง หลักธรรม ทางพระพุทธศาสนา

2. แผนการจัดการเรียนรู้ ด้วยการสอนโดยใช้ รูปแบบการใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 6 แผน 12 ชั่วโมง

3. แบบทดสอบทักษะการแก้ปัญหา หน่วย การเรียนรู้ เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา แบบปรนัย จำนวน 32 ข้อ ที่ผ่านการตรวจสอบจาก ผู้เชี่ยวชาญ และประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

4. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา แบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ ที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ และประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1) ประมุขนิเทศนักเรียนให้มีความรู้ความเข้าใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยการสอนโดยใช้รูปแบบการใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย การจัดกลุ่มนักเรียนตลอดจนทั้งการจัดเตรียมสถานที่ให้เหมาะสมในการปฏิบัติกิจกรรม

2) ปฏิบัติการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 6 แผนการจัดการเรียนรู้ ใช้เวลา 12 ชั่วโมง

3) ทดสอบวัดทักษะการคิดแก้ปัญหา หลังสิ้นสุดการเรียนการสอน ครบทั้ง 6 แผน โดยใช้แบบวัดทักษะการคิดแก้ปัญหา จำนวน 32 ข้อ แล้วตรวจให้คะแนนเพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

4) ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังสิ้นสุดการเรียนการสอน ครบทั้ง 6 แผน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 30 ข้อ แล้วตรวจให้คะแนนเพื่อเตรียมนำไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1) การวิเคราะห์ข้อมูลจากวัดทักษะการคิดแก้ปัญหา ภายหลังการสอนเสร็จสิ้นทุกแผนนำแบบทดสอบวัดทักษะการคิดแก้ปัญหามาตรวจให้คะแนน โดยข้อที่ตอบถูกให้ 1 คะแนนและข้อที่ตอบผิดให้ 0 คะแนน นำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ยร้อยละ (%) แล้วเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือให้มีจำนวนนักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม

2) การวิเคราะห์ข้อมูลจากการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ภายหลังการสอนเสร็จสิ้นทุกแผนนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมาตรวจให้คะแนน

โดยข้อที่ตอบถูกให้ 1 คะแนนและข้อที่ตอบผิดให้ 0 คะแนน นำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ยและค่าร้อยละ (%) แล้วเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ ให้มีจำนวนนักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม

สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิจัยและดำเนินการวิจัย สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1) ประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย

ประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย การทดลองแบบรายบุคคล เท่ากับ 74.69/71.11 การทดลองแบบกลุ่มเล็ก เท่ากับ 79.26/78.00 และการทดลองภาคสนาม เท่ากับ 90.80/87.00

2) ด้านทักษะการคิดแก้ปัญหา

นักเรียนผ่านเกณฑ์ 28 คน คิดเป็นร้อยละ 90.32 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดคือนักเรียนร้อยละ 80 มีคะแนนทักษะการคิดแก้ปัญหา คิดเป็นร้อยละ 80 ขึ้นไป และมีคะแนนทักษะการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนที่เรียนรู้ ด้วยการสอนโดยใช้รูปแบบการใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เฉลี่ยเท่ากับ 27.29 คิดเป็นร้อยละ 85.28

2) ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

นักเรียนผ่านเกณฑ์ 29 คน คิดเป็นร้อยละ 93.55 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดคือนักเรียนร้อยละ 80 มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คิดเป็นร้อยละ 80 ขึ้นไป และมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนรู้ ด้วยการสอนโดยใช้รูปแบบการใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เฉลี่ยเท่ากับ 25.65 คิดเป็นร้อยละ 85.48

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1) การจัดกิจกรรมเรียนการสอนด้วยรูปแบบการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย นั้นมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ครูผู้สอนจะต้องเตรียมอุปกรณ์ในห้องเรียนให้มีความพร้อม ทั้งระบบเสียง

หรือเครื่องฉาย การเชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ต ล่วงหน้าก่อนสอนให้พร้อม

2) การทำงานเป็นกลุ่มนั้นครูต้องคอยแนะนำให้หัวหน้ากลุ่มมอบหมายงาน ให้สมาชิกในกลุ่มอย่างเท่าเทียมกันในแต่ละขั้นตอนเพราะรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหา เป็นฐานถือว่าทุกขั้นตอนมีความสำคัญเท่าเทียมกันและในแต่ละกลุ่มนั้นอาจจะมีนักเรียนบางคนที่มีอิทธิพลต่อการบริหารจัดการทุกเรื่องซึ่งจะมีผลไปสกัดกั้นความคิดของเพื่อนคนอื่นๆ ได้ลักษณะดังกล่าวเป็นหน้าที่ของครูที่ต้องดูแลนักเรียนอย่างใกล้ชิดโดยพยายามยับยั้งพฤติกรรมดังกล่าวของนักเรียนบางคนแล้วให้เพื่อนๆในกลุ่มมีโอกาสได้แสดงความคิดเห็นด้วย ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามได้ตลอดเวลาและควรมีความเป็นกันเองกับนักเรียนให้มากจะทำให้นักเรียนมีเครียดในการเรียน และครูควรมีการประเมินงานของนักเรียนและให้นักเรียนได้ประเมินงานของตนเองและของเพื่อนๆ ด้วยเพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนใส่ใจและเห็นคุณค่าของการเรียน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรใช้รูปแบบการสอนด้วยรูปแบบการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) เพื่อพัฒนาทักษะอื่นนอกเหนือจากทักษะการคิดแก้ปัญหา เช่น การคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ คิดสังเคราะห์ หรือ สร้างสรรค์

2) ควรมีการวิจัยรูปแบบการสอนนี้ในสาระอื่นๆ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม หรือบูรณาการข้ามวิชาเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการคิดแก้ปัญหาอย่างหลากหลาย

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจาก รองศาสตราจารย์เพชรรัตน์ จงนิมิตรสถาพร อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่ได้ให้คำปรึกษาแนะนำตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ

กราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนุกุล จินตรักษ์ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อังคณา ตุงคะสมิต และ รองศาสตราจารย์ เพชรรัตน์ จงนิมิตรสถาพร กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ตรวจสอบข้อบกพร่องต่าง ๆ และให้คำแนะนำเป็นอย่างดีขอกราบขอบพระคุณในความกรุณาของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทวี สระน้ำคำ อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น อาจารย์ณัฐมน สุธนเกียรติ-กานต์ อาจารย์ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ฝ่ายมัธยมศึกษา (ศึกษาศาสตร์) อาจารย์นุชนาฏ เนสุสินธุ์ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ฝ่ายประถมศึกษา (ศึกษาศาสตร์) ผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำและตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย ตลอดจนผู้มีส่วนร่วมในงานวิจัยครั้งนี้ทุกท่าน

เอกสารอ้างอิง

- [1] กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. **คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคม ศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์;2545.
- [2] กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. **พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์อักษรไทย;2546.
- [3] กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ.คุรุสภาลาดพร้าว;2551.
- [3] คณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ,สำนักงาน. **แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่สิบเอ็ด พ.ศ. 2555-2559**. กรุงเทพฯ:สหมิตรพรินต์ติ้ง แอนด์พับลิชชิ่ง;2554.

- [4] มัณฑนา ศรีเทพ.ผลการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่พัฒนาตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ เรื่องกราฟิกประเภทบิตแมพ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร. ปริญญาศึกษาศาสตร มหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศิลปากร;2553.
- [5] โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น (ฝ่ายมัธยมศึกษา) ศึกษาศาสตร. **หลักสูตรพัฒนาศักยภาพ และความสนใจ ระดับมัธยมศึกษา**.ขอนแก่น; ขอนแก่นการพิมพ์; 2552.
- [6] โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น (ฝ่ายมัธยมศึกษา) ศึกษาศาสตร.**รายงานประจำปี ปีการศึกษา 2555**. ขอนแก่น, ขอนแก่นการพิมพ์.2555.
- [7] เลขาธิการสภาการศึกษา,สำนักงาน. **ข้อเสนอการปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สอง (พ.ศ.2552-2561)**. กรุงเทพฯ; สำนักนโยบายและแผนการศึกษา;2552.
- [8] วิจารย์ พานิช.**วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21**. กรุงเทพฯ.ตลาดา พับลิเคชั่น; 2555.