

ชื่อเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับผังกราฟิก เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจต่อการเรียน วิชาห้องสมุดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดเบญจมบพิตร สำนักงานเขตดุสิต กรุงเทพมหานคร

ผู้วิจัย อัญญรัตน์ ผดุงชีวิต

ปีการศึกษา 2566

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับผังกราฟิก รายวิชาห้องสมุดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาห้องสมุดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับผังกราฟิก 3) เพื่อศึกษาประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับผังกราฟิก รายวิชาห้องสมุดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนรายวิชาห้องสมุดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับผังกราฟิก กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนวัดเบญจมบพิตร สำนักงานเขตดุสิต กรุงเทพมหานคร จำนวน 33 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับผังกราฟิก จำนวน 12 แผน 2) คู่มือการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 1 เล่ม 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 30 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนก (B) อยู่ระหว่าง 0.35-0.58 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.92 และ 4) แบบประเมินผลความพึงพอใจ จำนวน 20 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.38 - 0.78 และค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับเท่ากับ 0.94 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การหาประสิทธิภาพ ดัชนีประสิทธิผล และทำการทดสอบสมมติฐานด้วย t-test (Dependent Samples) ผลการวิจัยพบว่า

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับผังกราฟิก รายวิชาห้องสมุดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.22/84.85 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกันผังกราฟิก มีคะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. ดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับผังกราฟิก รายวิชาห้องสมุดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีค่าเท่ากับ 0.7905 หรือคิดเป็นร้อยละ 79.05
4. ความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้จัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับผังกราฟิก หลังเรียนและเมื่อเรียนผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ โดยมีคะแนนของการทดสอบหลังเรียน และเมื่อเรียนผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกัน
5. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับผังกราฟิก มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ นักเรียนได้ฝึกทักษะการสรุปบทเรียน เมื่อได้เรียนโดยจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับผังกราฟิก รองลงมาคือ นักเรียนรู้สึกอยากนำผังกราฟิกไปใช้เรียนรู้กับวิชาอื่น และการเรียนด้วยผังความคิด ช่วยให้นักเรียนเกิดความคิดที่เป็นระบบตามลำดับ

นอกจากนี้ยังพบว่า จากการสังเกตการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง โดยการสืบค้นข้อมูล สารสนเทศในห้องสมุด แล้วนำมาร่วมกันคิดวิเคราะห์ อภิปราย รวมทั้งการนำผังกราฟิกมาใช้ในการสรุปเนื้อหาในบทเรียน ส่งเสริมให้นักเรียนได้เกิดการจดจำสารสนเทศเป็นภาพ กลายเป็นภาพจำ ที่ทำให้นักเรียนสามารถจดจำเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น จึงเป็นการนำวิธีการและเทคนิคการสอนมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพเหมาะสมกับรายวิชา

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : <https://publish.vichakan.net/show/883>

วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 23 พฤศจิกายน 2567

พิมพ์ : วันที่ 4 มิถุนายน 2569 เวลา 18.03 น.