

## รายงานนวัตกรรมการศึกษา

ชื่อเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษา เรื่อง วัฒนธรรมไทยของนักเรียน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีรัตนวิทยาที่เรียนโดยใช้แบบฝึก

ผู้จัดทำ นางสาวณิ ลือชา

โรงเรียน ศรีรัตนวิทยา

ปี พ.ศ. 2563

ประเภทนวัตกรรม

ด้านบริหารจัดการ

ด้านหลักสูตร

ด้านจัดการเรียนรู้

ด้านสื่อและเทคโนโลยี

ด้านวัดและประเมินผล

### 1. ความสำคัญและความเป็นมา

สังคมศึกษาถือได้ว่าเป็นวิชาที่มีความสำคัญมากอีกวิชาหนึ่ง เพราะเป็นวิชาที่มีความสำคัญในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นวิชาที่ว่าด้วยพฤติกรรมและความเป็นไปของมนุษย์ด้านต่างๆ ประกอบด้วยแขนงวิชาต่างๆมากมาย ซึ่งมีความสัมพันธ์กับมนุษย์ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อผู้เรียน สามารถนำความรู้ ความเข้าใจใช้การปรับตัวเข้ากับสังคมได้เหมาะสมและผลิตคนให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงด้านเศรษฐกิจและสังคมตลอดเวลา ซึ่งส่วนมากเนื้อหาวิชามาจากสังคมศาสตร์ สาขาต่างๆดังนี้

(1) ภูมิศาสตร์ เป็นการศึกษาเรื่องราวความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับแผ่นดินที่อาศัย

(2) ประวัติศาสตร์ เป็นการศึกษาเรื่องราวในอดีตของมนุษย์

(3) รัฐศาสตร์ เป็นการศึกษาเรื่องราวสิทธิและหน้าที่ของมนุษย์

(4) จริยศาสตร์ เป็นการศึกษาพฤติกรรมของมนุษย์ในแง่ความคิด ความชั่ว ความชั่ว

ความถูก ความผิด

(5) สังคมวิทยา เป็นการศึกษาเกี่ยวกับสถาบันของมนุษย์และกระบวนการทางสังคม

(6) มานุษยวิทยา เป็นการศึกษาถึงความสัมพันธ์ของกลุ่มชนในด้านวัฒนธรรม

(7) เศรษฐศาสตร์ เป็นการศึกษาเกี่ยวกับการผลิต การแจกจ่ายและการใช้สิ่งของที่มีค่า

ในการแลกเปลี่ยนและปรากฏการณ์ทางสังคมอันเกิดขึ้น (พชร มีกลาง.มปป.22)

จะเห็นได้ว่าเนื้อหาในวิชาสังคมศึกษามีความหลากหลายมากและค่อนข้างกว้าง และเปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น จากผลการประเมินกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษา ปีการศึกษา 2562 ที่ผ่านมา พบว่า O-net กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม อยู่ในเกณฑ์ดี

รวมถึงการ ติด มส ยังอยู่ในระดับสูง รวมทั้งปัญหานักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ขาดทักษะในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยสังเกตได้จาก การตรวจผลงาน การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในขณะที่เรียน และหลังเรียน พบว่า นักเรียนเบื่อไม่ชอบเขียน การลำดับความวกวน และขาดทักษะความรู้พื้นฐานทางสังคมศาสตร์ ขาดความสนใจในสิ่งรอบๆตัวหรือสถานการณ์สำคัญที่เกิดขึ้น ฯลฯ ส่งผลทำให้มีปัญหาในการเรียนในรายวิชาประวัติศาสตร์ ซึ่งผู้วิจัยได้สอบถามถึงสาเหตุดังกล่าวพอสรุปได้ว่า นักเรียนไม่รู้จะเขียนอะไรวิเคราะห์ทำไมเป็นเพราะไม่มีความรู้พื้นฐาน กิจกรรมการเรียนการสอนไม่สนุกและไม่เข้าใจจนก่อให้เกิดความต้องการที่จะเขียน ระยะเวลาในการเรียนจำกัด ฯลฯ จากการประมวลสภาพปัญหาดังกล่าว พบว่า สาเหตุของปัญหานั้นเกิดจากทั้งครูผู้สอนและนักเรียน ซึ่งหากไม่รีบดำเนินการแก้ไขแล้ว จะส่งผลให้นักเรียนขาดทักษะในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ และจะเป็นปัญหาต่อเนื่องในระดับชั้นที่สูงขึ้น ส่งผลต่อการเรียนในรายวิชาอื่น ๆ รวมถึงวิชาสังคมศึกษาด้วย หากนักเรียนไม่ได้รับการแก้ไขและยิ่งทำให้เป็นปัญหาเรื้อรังไปเรื่อย ๆ

ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการวิจัย เรื่อง วัฒนธรรมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนศรีรัตนวิทยาที่เรียนโดยใช้แบบฝึก ขึ้นโดยมุ่งหวังที่จะทราบข้อบกพร่องและสิ่งที่จะต้องแก้ไข ปรับปรุงและแนวทางในการพัฒนาต่อไปในการจัดการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษา โดยได้เลือกใช้นวัตกรรม “แบบฝึก” ซึ่งถือได้ว่าเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้เป็นเครื่องมือวัดผลและประเมินผลการเรียน ช่วยให้ครูทราบความก้าวหน้าหรือข้อบกพร่องของนักเรียนทั้งในเรื่องการฝึกเขียนและและการฝึกวิเคราะห์ รวมทั้งช่วยให้นักเรียนประสบผลสำเร็จในการเรียน ยกกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้นบรรลุเป้าหมายของหลักสูตร และพัฒนาการจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษา เรื่อง วัฒนธรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีรัตนวิทยา อำเภอศรีรัตนะ จังหวัดศรีสะเกษ

ปีการศึกษา 2563 ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค Backward Design

2.2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษา เรื่อง วัฒนธรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีรัตนวิทยา อำเภอศรีรัตนะ จังหวัดศรีสะเกษ

ปีการศึกษา 2563 ก่อนเรียนและหลังเรียนที่เรียนโดยที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค Backward Design

2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียน วิชาสังคมศึกษา เรื่อง วัฒนธรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 โรงเรียนศรีรัตนวิทยา อำเภอศรีรัตนะ จังหวัดศรีสะเกษ

ปีการศึกษา 2563 ก่อนเรียนและหลังเรียนที่เรียนโดยที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค Backward Design

### 3. วิธีดำเนินการ

**การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์** เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษา เรื่อง วัฒนธรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีรัตนวิทยา อำเภอศรีรัตนะ จังหวัดศรีสะเกษ ปีการศึกษา 2563 ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค Backward Design โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมายการวิจัย
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. วิธีดำเนินการทดลอง
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. ขั้นตอนวิเคราะห์ข้อมูล

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 3 ห้อง รวมทั้งสิ้น 120 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนศรีรัตนวิทยา

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนศรีรัตนวิทยา โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างจากการสุ่มอย่างง่ายโดยใช้ห้องเป็นหน่วยทดลองกับนักเรียนจำนวน 3 ครั้ง รวมทั้งสิ้น 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง

#### ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ แบบฝึก เรื่อง วัฒนธรรมไทย

ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้

2.3.1 แผนการจัดการเรียนรู้เป็นแผนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสำหรับการวิจัย จำนวน 1 หน่วย เรื่อง วัฒนธรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนศรีรัตนวิทยา อำเภอศรีรัตนะ จังหวัดศรีสะเกษ ปีการศึกษา 2563 เป็น 2 ชั่วโมง

2.3.2 นวัตกรรม การวิจัยครั้งนี้ใช้แบบฝึกเป็นนวัตกรรมในการวิจัยเป็นแบบฝึก

เรื่อง วัฒนธรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนศรีรัตนวิทยา อำเภอศรีรัตนะ จังหวัดศรีสะเกษ ปีการศึกษา 2563

2.3.3 เครื่องมือที่ใช้ประเมินผลทางการเรียนเป็นแบบเลือกคำตอบ 4 ตัวเลือก มี 20 ข้อ จำนวน 1 ชุด และแบบสอบถามความพึงพอใจ ผู้วิจัยได้สร้างสำหรับวัดความพึงพอใจในการใช้แบบฝึกจำนวน 6 ข้อ มี 1 ชุด

#### 4. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ในเดือนธันวาคม ระยะเวลา 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์รวมทั้งสิ้น 3 สัปดาห์

#### การสร้างและพัฒนาเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้สร้างและพัฒนาเครื่องมือในการวิจัย ดังนี้

การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ

1. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมโดยศึกษาสาระการเรียนรู้ สาระสำคัญ หลักสูตรสถานศึกษาของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ช่วงชั้นที่ 4 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยศึกษาสาระการเรียนรู้มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น หน่วยการเรียนรู้เนื้อหาสาระ และ ตัวชี้วัดของวิชาสังคมศึกษา (ส31102)

1.2 ศึกษาเนื้อหา หน้าทีของวิชาสังคมศึกษา และ บริบทของวิชาสังคมศึกษาที่ปรากฏใน หลักสูตรและตำราเรียน รายวิชาสังคมศึกษา (ส31102) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

1.3 กำหนดเนื้อหาและจุดประสงค์ตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวังจากหลักสูตรสถานศึกษาของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ช่วงชั้นที่ 4 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

1.4 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางการสอนโดยใช้แบบฝึกจำนวน 2 แผนเพื่อใช้ในการทดลอง โดยใช้แบบฝึกในหนังสือเรียนสาระหน้าที่พลเมือง ที่ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการตรวจสอบความถูกต้องจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ประกอบไปด้วยอาจารย์ประจำวิชาสังคมศึกษา 3 ท่าน ไปใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 5 คน แล้วนำแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง แผนมาปรับปรุงแก้ไข

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการตรวจสอบความถูกต้องไปใช้ทดลองจริงกับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาาระดับชั้น ม. 4/1 จำนวน 40 คนโดยกลุ่มตัวอย่างได้มากจากการสุ่มอย่างง่าย

2. การสร้างแบบฝึก

2.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และแนวทางการสร้างแบบฝึกการเขียนสะกดคำศัพท์

2.2 วิเคราะห์แบบฝึกจากหนังสือสังคมศึกษาสาระหน้าที่พลเมือง ที่จะนำมาสร้างแบบฝึกการ แล้วนำไปให้อาจารย์ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการสอนสังคมศึกษา จำนวน 3 ท่าน ประกอบไปด้วยอาจารย์สอนสังคมศึกษา จำนวน 3 ท่าน ได้ตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหาต่างๆรวมทั้งจำนวนเวลาที่เหมาะสม เพื่อให้สอดคล้องกับระยะเวลาในการทดลอง 2 ชั่วโมง ต่อสัปดาห์

2.3 สร้างแบบฝึกประกอบการสอน นำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสังคมศึกษา ทั้ง 3 ท่าน เพื่อให้แบบฝึกประกอบการสอนมีความสมบูรณ์และมีประสิทธิภาพมากที่สุด

2.4 นำแบบฝึกที่ผ่านการตรวจสอบความถูกต้องจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านประกอบไปด้วยอาจารย์ประจำวิชาสังคมศึกษา 3 ท่าน แล้วนำแบบฝึกมาปรับปรุงแก้ไข

2.5 นำแบบฝึกที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านและผ่านการทดลองกับกลุ่มย่อยไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 40 คนโดยกลุ่มตัวอย่างได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย

### 3. การสร้างแบบทดสอบการเขียนสะกดคำ

3.1 ศึกษาแนวทางการสร้างแบบวัดประสิทธิภาพของแบบฝึก

3.2 ศึกษาผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง หน่วยการเรียนรู้ และสาระการเรียนรู้ของหลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนศรีรัตนวิทยาและจากหนังสือเรียน สาระหน้าที่พลเมือง

3.3 สร้างแบบฝึก จำนวน 20 ข้อ เป็นปรนัย 10 ข้อและอัตนัย 10 ข้อ

3.4 นำแบบทดสอบให้อาจารย์ที่มีความเชี่ยวชาญด้านสังคมศึกษา จำนวน 3 ท่าน ประกอบไปด้วยอาจารย์ประจำวิชาภาษาสังคมศึกษา จำนวน 3 ท่าน ได้ตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา

3.5 นำแบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบความถูกต้องจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านประกอบไปด้วยอาจารย์ประจำวิชาสังคมศึกษาจำนวน 3 ท่าน ไปใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 5 คน แล้วนำแบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบมาปรับปรุงแก้ไข

3.6 นำแบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านและผ่านการทดลองกับกลุ่มย่อยไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 40 คนโดยกลุ่มตัวอย่างได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย

## 5. วิธีดำเนินการทดลอง

### 1. ระยะเวลาเตรียมการทดลอง

1.1 สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ 2 แผน ที่สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง หน่วยการเรียนรู้ และมาตรฐานการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

1.2 สร้างแบบฝึก

1.3. สร้างแบบทดสอบวัฒนธรรมไทยก่อนเรียนหลังเรียน

1.4 สุ่มกลุ่มตัวอย่างจำนวน 1 ห้องเรียนเป็นกลุ่มทดลอง

### 2. ระยะเวลาดำเนินการทดลอง

2.1 จัดปฐมนิเทศทำความเข้าใจกับนักเรียนถึงวิธีการเรียน จุดประสงค์ในการเรียนและวิธีการประเมินผลการเรียน

2.2 ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบก่อนเรียนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้จากแบบฝึกวัฒนธรรมไทย ก่อนเรียนทั้งหมด 20 ข้อ เป็นปรนัย 10 ข้อและอัตนัย 10 ข้อ

2.3 เมื่อทดสอบก่อนเรียนแล้ว จากนั้นผู้วิจัยได้ทำการสอนตามแผนการสอนโดยใช้แบบฝึกประกอบการสอน ใช้เวลาสอนรวม 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสอนเอง ซึ่งแต่ละเกมมีกติกาดังต่อไปนี้

2.4 ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังเรียนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วัฒนธรรมไทย หลังเรียนทั้งหมด 20 ข้อ

### ชั้นเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมคะแนนจากการทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน โดยใช้รูปแบบ One-Group Pretest - Posttest Design มีรูปแบบดังนี้

|                |   |                |
|----------------|---|----------------|
| O <sub>1</sub> | X | O <sub>2</sub> |
|----------------|---|----------------|

|            |    |         |                   |
|------------|----|---------|-------------------|
| เมื่อกำหนด | O1 | หมายถึง | การทดสอบก่อนเรียน |
|            | X  | หมายถึง | แบบเรียน          |
|            | O2 | หมายถึง | การทดสอบหลังเรียน |

### ชั้นการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

#### 1. สถิติพื้นฐาน

1.1 ค่าเฉลี่ย (Mean)

1.2 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

## 6. สรุปผล

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบบฝึก มาเป็นสื่อการสอนเพื่อพัฒนาการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 ซึ่งสามารถสรุปผล อภิปรายผล และมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. การใช้แบบฝึก ประกอบการสอนช่วยให้นักเรียนเรียนสังคมศึกษาได้ถูกต้องและแม่นยำมากขึ้น จากการทดลองใช้แผนการสอนโดยใช้แบบฝึก เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนของนักเรียน พบว่านักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 16.13 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.78 ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 54.33 และคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเท่ากับ 23.97 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.26 ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 99.10 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นเมื่อได้รับการสอนโดยการใช้เกม และการใช้แบบฝึก สามารถพัฒนาทักษะการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 ได้

. การอภิปรายผลศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษา เรื่อง วัฒนธรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนศรีรัตนวิทยา อำเภอศรีรัตนะ จังหวัดศรีสะเกษ

ปีการศึกษา 2563 ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค Backward Design โดยการแจกแจงความถี่ หาค่าร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานก่อนเรียนและหลังเรียนซึ่งผลการศึกษาพบว่า

1.1 ก่อนเรียนพบว่า มีผู้ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 29.17 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ ( $x=8.12$  ,  $s=2.31$ )

1.2 หลังเรียนพบว่า มีผู้ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 91.67 ซึ่งอยู่ในระดับปานกลาง ( $x=13.52$  ,  $s=1.97$ )

จากการวิจัยข้างต้นนี้แสดงว่าแบบฝึกมีผลต่อการเรียนของนักเรียน และแบบฝึกที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้มีผลต่อการเรียนอยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งสอดคล้องกับแนววิจัยของ สายทอง แต่งทิพย์ (2544:บทคัดย่อ) ที่พบในการสอน โดยใช้แบบฝึกประกอบวัสดุกราฟฟิคสูงกว่า การสอนโดยไม่ได้ใช้แบบฝึกประกอบวัสดุกราฟฟิคที่ระดับในนัยสำคัญ 0.01

2. การอภิปรายศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษา เรื่อง วัฒนธรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนศรีรัตนวิทยา อำเภอศรีรัตนะ จังหวัดศรีสะเกษ

ปีการศึกษา 2563 ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค Backward Design ก่อนเรียนและหลังเรียน ผลการศึกษาศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษา เรื่อง วัฒนธรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนศรีรัตนวิทยา อำเภอศรีรัตนะ จังหวัดศรีสะเกษ ปีการศึกษา 2563 ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค Backward Design หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ 0.01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งขึ้นและสอดคล้องกับงานวิจัยของ สายทอง แต่งทิพย์ (2544: บทคัดย่อ) ที่พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกประกอบวัสดุกราฟฟิคสูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้เรียนฝึกประกอบวัสดุกราฟฟิค ซึ่งการที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนมีสาเหตุดังต่อไปนี้

2.1 การสอนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง วัฒนธรรมไทยของนักเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค Backward Design จะทำให้นักเรียนได้ฝึกคิดฝึกทำ แบบฝึกบ่อยๆจนเกิดความชำนาญและทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

2.2 แบบฝึกเป็นสื่อการเรียนการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลางโดยจะเป็นสื่อที่ดีโดยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนตามผลการเรียนรู้ที่ได้วางไว้ แบบฝึกเป็นสื่อที่เป็นประโยชน์และช่วยในการเรียนการสอนนักเรียนสามารถฝึกฝนได้ด้วยตนเอง

3. การอภิปรายผลความพึงพอใจในการเรียน วิชาสังคมศึกษา เรื่อง วัฒนธรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนศรีรัตนวิทยา อำเภอศรีรัตนะ จังหวัดศรีสะเกษ

ปีการศึกษา 2563 ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค Backward Design หลังเรียน

จากการศึกษาปรากฏว่าในภาพรวมนักเรียนนักเรียน มีความพึงพอใจในการเรียนโดยใช้แบบฝึกอยู่ในระดับ มากเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า นักเรียน มีความพึงพอใจในการเรียนการสอนโดยใช้แบบฝึกในระดับมากแสดงว่านักเรียน ชอบการเรียนการสอนที่ใช้แบบฝึกในการเรียน วิชาสังคมศึกษา เรื่อง วัฒนธรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนศรีรัตนวิทยา อำเภอศรีรัตนะ จังหวัดศรีสะเกษ

ปีการศึกษา 2563 ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค Backward Design เพราะทำให้นักเรียนได้ฝึกคิด ฝึกทำแบบฝึกด้วยตนเองจึงทำให้มีความพึงพอใจมาก และที่สำคัญ คือ การเรียนการสอนโดยใช้แบบฝึกทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

### ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้ในการเรียน วิชาสังคมศึกษา เรื่อง วัฒนธรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนศรีรัตนวิทยา อำเภอศรีรัตนะ จังหวัดศรีสะเกษ ปีการศึกษา 2563 ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค Backward Design

1.1 ครูควรนำแบบฝึกไปใช้ในการเรียนการสอน วิชาสังคมศึกษา เรื่อง วัฒนธรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนศรีรัตนวิทยา อำเภอศรีรัตนะ จังหวัดศรีสะเกษ

ปีการศึกษา 2563 ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค Backward Design

1.1.1 ครูควรนำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้สื่อการเรียนการสอนหลายแบบ

1.1.2 ในการนำแบบฝึกไปใช้ครูควรเตรียมสิ่งต่อไปนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ ควรปรับปรุงใหม่เพราะใช้เวลาในการสอนสั้นเกินไปจึงทำให้ไม่ครอบคลุมเนื้อหา

2. แบบฝึกควรเตรียมให้พอกับจำนวนนักเรียน

3. จัดทำแบบทดสอบให้เพียงพอกับผู้เข้าร่วมกิจกรรม

4. ชี้แจงและอธิบายให้นักเรียนเข้าใจและมีความพร้อมก่อนเข้าร่วม

กิจกรรม

1.2 ข้อควรระวังในการทำแบบฝึกไปใช้ ครูควรระวังในเรื่องต่อไปนี้

1.2.1 นักเรียนเล่นในขณะที่สอน ชี้แจงให้นักเรียนเข้าใจกระบวนการทำงาน นักเรียนจะต้องมีสมาธิในการเรียน

1.2.2 นักเรียนอ่านซ้ำ ครูช่วยเหลือเป็นรายบุคคลโดยการอ่านโจทย์ให้นักเรียนตอบหรือซ่อมเสริม

1.2.3 แบบฝึกควรจัดพิมพ์ใหม่ โดยใช้สีสันให้สวยงามเข้าใจให้เด็กเกิดความสนใจขนาดตัวอักษรให้เหมาะสมกับระดับชั้น

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป



2.1 ควรศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการ วิชาสังคมศึกษา เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาของโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค Backward Designกับวิธีปกติ

2.2 ควรศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาของโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค Backward Designกับวิธีสาธิต

2.3 ควรศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาของโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค Backward Designกับวิธีทดลอง

2.4 ครูควรทำวิจัยในเรื่องต่อไปนี้

1. การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาของโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค Backward Design

2. การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาของโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค Backward Design

#### บรรณานุกรม

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. **การจัดการสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม.** กรุงเทพฯ :องค์การรับส่งสินค้าและวัสดุครุภัณฑ์ ,2546

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. **คู่มือการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม.** กรุงเทพฯ :องค์การรับส่งสินค้าและวัสดุครุภัณฑ์ ,2545

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. **สาระและมาตรฐานการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม.** กรุงเทพฯ :องค์การรับส่งสินค้าและวัสดุครุภัณฑ์ ,2545

วิทยา ปานะยุต. **คู่มือ เสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ช่วงชั้นที่ 3 สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4.**กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์พัฒนาศึกษา,2548.

สมาคมผู้ประกอบวิชาชีพครูอำเภอลำดวน. **เอกสารการประชุมเชิงปฏิบัติการการทำวิจัยในชั้นเรียน.**เอกสาร 1/2547,มปป.

## 7. บรรณานุกรม

- กมลรัตน์ หล้าสุวรรณ. (2541). จิตวิทยาการศึกษา. พิมพ์ ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ศรีราชา.
- กศยา แสงเดช. (2545). ภาษาอังกฤษภาคปฏิบัติสำหรับครูประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: วี .เจ.พรีนติ้ง.
- ธนิดา วัชรพิชิตชัย. (2555). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำ.
- ยุพิน จันทศรี . (2546). ผลการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

## 8. ภาคผนวก

### กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษา เรื่อง วัฒนธรรมไทยของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีรัตนวิทยาที่เรียนโดยใช้แบบฝึก ผู้วิจัยได้กำหนดตัวแปรอิสระและตัวแปรตามดังกรอบแนวคิดในการวิจัยดังต่อไปนี้



