

การใช้สื่อประสมและการสร้างแรงจูงใจในการเรียนการสอนโดยใช้บัตร
สะสมแต้มสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนธรรมราชศึกษา จังหวัดเชียงใหม่
The use of multimedia and motivation in teaching and learning
by using cards Accumulate points for Mathayomsuksa 4 students
at Thammarat Suksa School Chiang Mai Province.

พระธนวิษณุ ธีรวโร (แซ่ย่าง)

Phra Thanawit Teerawaro (Sae Yang)

ไพศาล ศรีวิชัย

Paisan Sriwichai

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตเชียงใหม่

MahachulalongkornrajavidyalayaUniversity Chiang Mai Campus

สุภาพ สุดแสงตา

Supap Sudsaengta

โรงเรียนธรรมราชศึกษา

Thammarat Suksa School.

Gmail: 6024896351@mcu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์คือ (1) เพื่อพัฒนารูปแบบการสอน เรื่อง การเงินและการคลัง โดยใช้การสอนแบบสื่อประสมและการสร้างแรงจูงใจในการเรียนการสอนโดยใช้บัตรสะสมแต้มของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 (2) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ระหว่างเรียนและหลังเรียน เรื่อง การเงินและการคลัง จากการใช้สื่อประสมและการสร้างแรงจูงใจในการเรียนการสอนโดยใช้บัตรสะสมแต้มของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยวัดจากการหาค่าประสิทธิภาพ (เกณฑ์ 80/80) ของการจัดการเรียนรู้ประกอบการใช้การสอนแบบสื่อประสมและการสร้างแรงจูงใจในการเรียนการสอนโดยใช้บัตรสะสมแต้ม

ผลการวิจัยพบว่า

1.) คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่จัดการเรียนการสอนแบบสื่อประสมและการสร้างแรงจูงใจในการเรียนการสอนโดยใช้บัตรสะสมแต้มทางไลน์ เรื่อง การเงินและการคลัง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ปีที่ 4 ค่าร้อยละของคะแนนผลสัมฤทธิ์ระหว่างการเรียนรู้คือ 89.5 คะแนนและร้อยละการเรียนรู้หลังเรียน คือ 91 คะแนน ซึ่งพบว่าผลสัมฤทธิ์ระหว่างเรียนและหลังเรียน เรื่องการเงินและการคลัง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การสอนแบบสื่อประสมและการสร้างแรงจูงใจในการเรียนการสอนโดยใช้บัตรสะสมแต้ม มีผลทำให้ผลการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เพิ่มขึ้น และผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80

2.) ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการเรียนรู้ คือ 6.4 คะแนน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน คือ 2.30 คะแนน และค่าเฉลี่ยหลังเรียน คือ 18.2 คะแนน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน คือ 1.40 คะแนน ซึ่งพบว่าความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยหลังเรียนมากกว่าค่าเฉลี่ยก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.) นักเรียนมีความพึงพอใจหลังเรียนอยู่ในระดับเห็นด้วย มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.49 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.66

คำสำคัญ : สื่อประสม, การสร้างแรงจูงใจ, บัตรสะสมแต้ม

Abstract

research this time The objectives are (1) to develop a teaching model on finance and library by using multimedia teaching and creating motivation for teaching and learning by using a collection card of Mathayomsuksa 4 students (2) to study achievements during and after learning about finance and finance from the use of multimedia and the creation of motivation in teaching and learning by using the collection card. Of students in grade 4, measured by finding the efficiency (criterion 80/80) of management Learn to use multimedia teaching and create motivation in teaching and learning using cards. collect points

The results showed that

1.) The mean scores of learning achievement of students who manage multimedia teaching and teaching and learning motivation by using credit cards online on the subject of finance and finance. The percentage of achievement during learning was 89.5 points and the percentage of learning after learning was 91 points. Monetary and fiscal matters of Mathayomsuksa 4 students by using multimedia teaching and creating motivation for teaching and learning by using point collection cards As a result, the learning outcomes of Mathayomsuksa 4 students increased and passed the criteria of 80%.

2.) The mean score of achievement before learning was 6.4 points, standard deviation was 2.30 points, and the mean after learning was 18.2 points, standard deviation was 1.40 points. than the pre-learning average with statistical significance at the .05 level.

3.) The students' satisfaction after learning was at the highest agree level with an average of 4.49, a standard deviation of 0.66.

Keyword : multimedia, Motivation, loyalty card.

บทนำ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 เป็นกฎหมายว่าด้วยการศึกษาแห่งชาติ ได้กำหนดความมุ่งหมายและหลักการของการจัดการศึกษา ต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรม และวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและในกระบวนการเรียนรู้ต้องมุ่งปลูกจิตสำนึกที่ถูกต้องเกี่ยวกับการเมืองการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข รู้จักรักษาและส่งเสริมสิทธิหน้าที่ เสรีภาพ ความเคารพกฎหมาย ความเสมอภาค และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์มีความภาคภูมิใจในความเป็นไทย รู้จักรักษาผลประโยชน์ส่วนรวมและของประเทศชาติ รวมทั้งส่งเสริมศาสนา ศิลปวัฒนธรรมของชาติ การกีฬา ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และความรู้อันเป็นสากล ตลอดจนอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม มีความสามารถในการประกอบอาชีพ รู้จักพึ่งตนเอง มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ใฝ่รู้ และเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมาย เพื่อให้เกิดกับผู้เรียน คือ ผู้เรียนมีคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเองมีวินัยและปฏิบัติตาม หลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีความรู้ อันเป็นสากล และมีความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัยและรักการออกกำลังกาย มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในการเป็นพลเมืองไทยและพลเมืองโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีจิตสำนึก ในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เป็นหนึ่งในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่สถานศึกษาต้องใช้เป็นหลักในการจัดการเรียนการสอน และเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ผู้เรียนทุกคนในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาต้องเรียนใน 5 สาระหลัก ดังนี้ สาระศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม

สาระหน้าที่พลเมืองวัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม สาระเศรษฐศาสตร์ สาระประวัติศาสตร์ และสาระ ภูมิศาสตร์ (กรมวิชาการ, 2551)

เนื่องจากสภาพปัญหาการเรียนรู้ปัจจุบันนักเรียนไม่ค่อยมีการตั้งใจในการเรียนรู้ เพราะการจัดการเรียน การสอนที่ไม่มีความน่าสนใจทำให้เกิดปัญหาในการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้เรียนที่มีปัญหาการอ่าน การเขียน แล้วนั้นยังประสบกับปัญหาต่างๆ ไม่สามารถแก้ไขปัญหา หรือไม่สามารถปรับตัวเพื่อให้เข้ากับการเรียนการสอน ของครู ผู้วิจัย ได้เห็นถึงปัญหาในการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบัน ที่ไม่น่าเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อ ซ้ำ ๆ ซาก ๆ ผู้วิจัย ได้ทำวิจัยเรื่อง การใช้สื่อประสมและการสร้างแรงจูงใจในการเรียนการสอนโดยใช้บัตรสะสมแต้ม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนธรรมราชาศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ ในการช่วยแก้ปัญหาในการเรียน การสอนที่ไม่น่าสนใจเรียนรู้ อ่านไม่ออก เขียนไม่ได้