

# บทที่ 1

## บทนำ

### ภูมิหลัง

การศึกษาเป็นเครื่องมือที่สำคัญยิ่งในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีคุณภาพ ดังนั้น การจัดการศึกษาที่มีคุณภาพให้แก่ทุกคน จึงเป็นภารกิจหลักที่สำคัญของรัฐบาลในทุกประเทศ สำหรับประเทศไทยนั้น รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2550 ได้กำหนดให้ การศึกษาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาคน ให้บุคคลมีสิทธิเสมอกันในการศึกษาขั้นพื้นฐาน ไม่น้อยกว่า 12 ปี และให้คำนึงถึงการมีส่วนร่วมขององค์กรส่วนท้องถิ่นและเอกชนให้มีกฎหมาย เกี่ยวกับการศึกษาแห่งชาติ และปรับปรุงการศึกษาให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงทาง เศรษฐกิจและสังคม ให้พัฒนาวิชาชีพและส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น ศิลปะและวัฒนธรรมของ ชาติพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 (แก้ไขปรับปรุง) ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2545 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2545 : 40)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยมีจุดหมายและ มาตรฐานการเรียนรู้เพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมบน พื้นฐานของความเป็นไทยความคู่กับความเป็นสากล เปิดโอกาสให้ได้รับการศึกษาอย่างเสมอ ภาคและมีคุณภาพ ทั้งการศึกษาในระบบ นอกกระบบ และตามอัชฌาศัย ครอบคลุมทุก กลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้และประสบการณ์ กระบวนการจัดการเรียน การเรียนรู้ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียน สามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ คำนึงถึงความ แตกต่างระหว่างบุคคลและพัฒนาการทางสมองเน้นให้ความสำคัญทั้งความรู้และคุณธรรม โดย เน้นกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่นกระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงกระบวนการ ปฏิบัติ ลงมือทำจริงซึ่งกระบวนการเหล่านี้เป็นแนวทาง ในการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนควร ได้รับการฝึกฝนพัฒนาเพราะสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดี บรรลุเป้าหมายของ หลักสูตร ดังนี้ผู้สอนจึงจำเป็นต้องศึกษาความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อให้สามารถ เลือกใช้ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (กรมวิชาการ. 2544 : 2-25)

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ช่วย พัฒนาให้ผู้เรียน มีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต และรู้เท่าทันการ เปลี่ยนแปลง สามารถนำความรู้เกี่ยวกับการดำรงชีวิต การอาชีพ และเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้

ในการทำงานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ และแข่งขันในสังคมไทยและสามารถเห็นแนวทางในการประกอบอาชีพ รักการทำงาน และมีเจตคติที่ดีต่อการทำงาน สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างพอเพียงและมีความสุข มีความยืดหยุ่นและสามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมหรือชุมชนได้อย่างทันที่ ทั้งนี้จากกรอบในการพัฒนามุ่งที่จะให้ผู้เรียนมีทักษะในการทำงาน ทำงานเป็น รักการทำงาน ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ มีความสามารถในการจัดการวางแผนออกแบบการทำงาน และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการสร้าง พัฒนา ผลิตภัณฑ์ให้มีคุณภาพ ตลอดจนมีการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมที่เป็นพื้นฐานในการทำงาน ได้แก่ ความขยัน ซื่อสัตย์ ประหยัด และอดทนอันจะนำไปสู่การทำให้ผู้เรียนสามารถช่วยเหลือตนเองและพึ่งพาตนเองได้ สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข สำหรับสาระที่เป็นความรู้ของกลุ่มงานพื้นฐานอาชีพและเทคโนโลยี ในช่วงชั้นที่ 3 นั้นได้เน้นกระบวนการทำงานที่มีประสิทธิภาพ ใช้กระบวนการกลุ่มในการทำงาน มีทักษะในการแสวงหาความรู้ ทักษะในการแก้ปัญหา และทักษะการจัดการ มีคุณธรรม ตัดสินใจอย่างมีเหตุผลและถูกต้อง (กรมวิชาการ. 2544 : 204-207)

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากการประเมินคุณภาพนักเรียนของสำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา ในเขตพื้นที่การศึกษาหนองคายเขต 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพระธาตุบังพวนวิทยานิปีการศึกษา 2554 พบว่า ปัญหา เนื่องจากนักเรียนไม่สร้างความรู้จากประสบการณ์เดิมขาดทักษะการปฏิบัติ ไม่เห็นความสำคัญของการทำงานกลุ่ม ไม่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนด้วยกันเอง และระหว่างผู้เรียนกับครูผู้สอน จึงทำให้นักเรียนไม่สามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง ซึ่งส่งผลทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด โรงเรียนพระธาตุบังพวนวิทยา โดยเฉพาะวิชา งานประดิษฐ์ใบตอง รหัสวิชา ง 30221 เป็นวิชาหนึ่งที่จัดอยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ลักษณะของงานจะเป็นกิจกรรมที่ต้องใช้ทักษะในการทำงาน มีการวางแผนการทำงานตามขั้นตอน ตั้งแต่การเลือกวัสดุออกแบบ การเตรียม และการรักษาเครื่องมือเครื่องใช้ รวมทั้งวิธีประดิษฐ์ชิ้นงานต่าง ๆ จึงจำเป็นต้องปลูกฝังให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจ เห็นคุณค่าของการทำงาน รักงาน ปรับปรุงงานอยู่เสมอตลอดจนทำงานเป็นและสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ซึ่งจะนำไปสู่การดำรงชีวิตที่ดีและเป็นพื้นฐานในการประกอบอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ จึงต้องปลูกฝังให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ มีประสบการณ์เบื้องต้นเกี่ยวกับการทำงานในชีวิตประจำวัน และงานที่เป็นพื้นฐานในการประกอบอาชีพที่มีทักษะในการใช้เครื่องมือ และทักษะในกระบวนการทำงาน

ช่วยเหลือครอบครัวและผู้อื่นได้ตามสมควรแก่วัยและรู้จักพึ่งตนเอง มีทักษะในการออกแบบงานประดิษฐ์ตามขั้นตอน มีความคิดสร้างสรรค์ และปรับปรุงงานอยู่เสมอ และเพื่อเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพในชีวิตประจำวันได้ นักเรียนขาดการกระตือรือร้นในการเรียน เพราะเป็นวิชาที่ต้องเรียน โดยการฝึกปฏิบัติ แต่นักเรียนไม่ชอบการปฏิบัติ จากสภาพปัญหาดังกล่าวข้างต้นจึงทำให้ผลการประเมินไม่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดในทุกระดับ

ในการแก้ปัญหาดังกล่าว จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เป็นการเรียนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้จากประสบการณ์เดิมของผู้เรียนซึ่งทำให้เกิดความรู้ใหม่ๆ ที่ท้าทายและต่อเนื่อง โดยผู้เรียนได้ทำกิจกรรมตลอดเวลาไม่ได้นั่งฟังบรรยายเพียงอย่างเดียว เป็นการเรียนรู้จากการปฏิบัติ (Active Learning) มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง และระหว่างผู้เรียนกับครูผู้สอน มีการสื่อสาร โดยการพูด หรือการเขียนเป็นเครื่องมือแลกเปลี่ยน วิเคราะห์และสังเคราะห์ความรู้ และการปฏิสัมพันธ์ทำให้เกิดการขยายตัวของเครือข่ายความรู้ที่ทุกคนมีอยู่ออกไปอย่างกว้างขวาง ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ที่สูงขึ้นซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พรพิทักษ์ รัตนสุนทรสิทธิ์ (2547 : 51-54) ได้วิจัยเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม วิชา การบริหารคุณภาพและเพิ่มผลผลิตสำหรับนักเรียนระดับวิชาชีพ ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการเรียนรู้หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีคะแนนเฉลี่ย คิดเป็นร้อยละ 80.48 และผลการวิจัยของ บรรเทา สุขช่วย (2552 : 101-105) ได้วิจัยเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชางานทดสอบวัสดุ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ พบว่า ประสิทธิภาพของชุดการสอนที่จัดกิจกรรมรูปแบบวิธีการสอนแบบมีส่วนร่วม มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 81.05/80.90 ประสิทธิภาพของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยชุดการสอนมีค่าเท่ากับ 0.6508 คิดเป็นร้อยละ 65.08 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าผู้เรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเจตคติของกลุ่มผู้เรียนที่มีต่อชุดการสอนที่จัดกิจกรรมรูปแบบวิธีการสอนแบบมีส่วนร่วม อยู่ในระดับมาก

จากสภาพปัญหาของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชา งานประดิษฐ์ใบตอง และข้อเสนอแนะจากงานวิจัยดังกล่าว ผู้วิจัย จึงมีความสนใจที่จะพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ วิชา งานประดิษฐ์ใบตอง ด้วยกระบวนการปฏิบัติแบบมีส่วนร่วม เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความรู้ ทำงานเป็นกลุ่มมีความคิดสร้างสรรค์ มีการสื่อสารปฏิสัมพันธ์กันจนทำให้เกิดการเรียนรู้ มีคุณธรรมและจริยธรรมเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีและมีความรับผิดชอบต่อตนเองและหมู่คณะ

### คำถามการวิจัย

1. จัดการเรียนรู้ในรายวิชางานประดิษฐ์ใบตอง ด้วยกระบวนการปฏิบัติแบบมีส่วนร่วม จะทำให้นักเรียนมีทักษะปฏิบัติผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นหรือไม่อย่างไร

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจ ต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการปฏิบัติแบบมีส่วนร่วม อยู่ในระดับใด

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการจัดการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม วิชา งานประดิษฐ์ใบตอง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม วิชางานประดิษฐ์ใบตอง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
3. เพื่อเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชางานประดิษฐ์ ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน
4. เพื่อศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยจัดการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม วิชา งานประดิษฐ์ใบตอง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
5. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม วิชา งานประดิษฐ์ใบตอง

### สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนวิชา งานประดิษฐ์ใบตอง รหัสวิชา ง 30221 ของนักเรียนที่ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการปฏิบัติแบบมีส่วนร่วม คะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

### ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียน วิชา งานประดิษฐ์ ใบตอง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนพระธาตุบังพวนวิทยา อำเภอเมือง จังหวัดหนองคาย จำนวน 120 คน จำนวน 3 ห้องเรียน จัดแบบคละความสามารถ

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนวิชา วิชา งานประดิษฐ์ใบตอง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนพระธาตุบังพวนวิทยา อำเภอเมือง จังหวัดหนองคาย จำนวน 38 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

## 2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรอิสระ คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

2.2 ตัวแปรตาม

2.2.1 ความคิดสร้างสรรค์

2.2.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.2.3 ความพึงพอใจ

3. เนื้อหา การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการปฏิบัติแบบมีส่วนร่วม วิชางานประดิษฐ์ใบตอง รหัสวิชา ง 30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ใช้เวลาสอน 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ รวม 10 ชั่วโมง ประกอบไปด้วยเนื้อหา ดังนี้

3.1 ประวัติ ความหมาย ความสำคัญและประโยชน์ของใบตอง

3.2 วัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้ในงานประดิษฐ์ใบตอง

3.3 การออกแบบงานใบตอง

3.4 เทคนิคและขั้นตอนการประดิษฐ์ใบตอง

3.5 การประดิษฐ์ใบตองแบบต่าง ๆ

4. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555

## นิยามศัพท์เฉพาะ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม หมายถึง การจัดการเรียนที่เน้นให้นักเรียนได้มีการปฏิบัติจริง เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกลงมือกระทำ การฝึกทักษะปฏิบัติ กิจกรรม โดยเน้นกระบวนการกลุ่มโดยมีการแบ่งหน้าที่รับผิดชอบตามที่กลุ่มได้มอบหมาย เพื่อให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ประกอบด้วยลำดับขั้นกาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4 ขั้นคือ

ขั้นประสบการณ์ หมายถึง ตั้งคำถามเพื่อรวบรวมประสบการณ์ของผู้เรียน



ขั้นการสะท้อนความคิดและอภิปราย หมายถึง ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้ เพื่อสร้าง ความรู้ตามงานที่ได้รับมอบหมาย

ขั้นความคิดรวบยอด หมายถึง อภิปรายในกลุ่มใหญ่ ผู้เรียนได้ข้อสรุปด้วยตนเอง โดยผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดและช่วยเพิ่มเติม

ขั้นประยุกต์แนวคิด หมายถึง ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมที่ประยุกต์ความรู้ที่เกิดขึ้นลงมือปฏิบัติงานทั้งในหรือนอกเวลาเรียน

ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถทางสมองที่คิดได้กว้างไกล หลายทิศทาง คิดค้นสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ที่มีคุณค่า เกิดประโยชน์ทั้งต่อตนเองและผู้อื่น ซึ่งประกอบด้วย ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ

ประสิทธิภาพ หมายถึง คะแนนจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการปฏิบัติแบบมีส่วนร่วม ซึ่งเป็นอัตราส่วนประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนกับประสิทธิภาพของผลลัพธ์ที่ได้จากค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนเต็มจากการปฏิบัติระหว่างเรียนด้วยรูปแบบการสอนกับค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนเต็มหลังการเรียนรู้ ตามเกณฑ์ 80 / 80 ดังนี้

80 ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ซึ่งได้มาจากการทำแบบทดสอบประจำแผนการเรียนรู้ และการประดิษฐ์ชิ้นงาน

80 ตัวหลัง หมายถึง ร้อยละของคะแนนผลการเรียนรู้ซึ่งวัดจากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลัง จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

ดัชนีประสิทธิผล หมายถึง ค่าแสดงความก้าวหน้าของนักเรียนจัดการเรียนรู้มีส่วนร่วม

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถในการเรียนรู้ วิชา งานประดิษฐ์ ใบตอง รหัสวิชา ง 30221 ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยวัดจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึก ชอบหรือไม่ชอบ ของผู้เรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยกระบวนการปฏิบัติแบบมีส่วนร่วม โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ ที่สร้างขึ้นเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนมีความรู้และทักษะในงานประดิษฐ์ใบตอง นำความรู้ที่ได้ไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน

2. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชางานประดิษฐ์จากใบตอง โดยกระบวนการปฏิบัติแบบมีส่วนร่วม ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้นทำให้บรรลุเป้าหมายของหลักสูตร

3. เป็นสารสนเทศสำหรับครูผู้สอน ในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนอีกรูปแบบหนึ่ง ที่เน้นผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY