

## รายงานการวิจัยในชั้นเรียน



ชื่อวิจัย การพัฒนาทักษะการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้เรื่อง การคุมกำเนิด อนามัยแม่ และเด็ก วิชาสุขศึกษา ๕ โดยใช้สื่อการสอนกระดานตอบคำถามและเกม เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนหอวัง ปทุมธานี

ชื่อผู้วิจัย นางสาวจิตาภา หงษ์ทองคำ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา

วิชาที่เลือกทำวิจัย สุขศึกษา ๕ รหัสวิชา พ๒๓๑๐๒ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ พัฒนาทักษะการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสุขศึกษา ๕ และใช้สื่อกระดานตอบคำถามและเกมการแข่งขันควบคู่กับการสอน กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓/๒ โรงเรียนหอวัง ปทุมธานี จำนวน ๓๑ คน ซึ่งได้มาจากการแบ่งเป็นกลุ่มเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบไปด้วย ๑) สื่อการสอน ๒) กระดานตอบคำถาม เกมส์ ๒) แบบประเมินด้านพฤติกรรม การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ๓) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษา ๕ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ทดสอบพฤติกรรมการณ์มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้แบบใช้กิจกรรมการเรียนรู้กระดานตอบคำถามและเกมระหว่างเรียนและร่วมกันทำแบบทดสอบหลังเรียนเป็นอย่างไร

#### ผลการวิจัยพบว่า

๑. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓/๒ มีพฤติกรรมการณ์มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา ๕ อยู่ในระดับดีมาก โดยนักเรียนมีพฤติกรรมการณ์มีส่วนร่วมในชั้นเรียนร้อยละ ๗๗.๙๐
๒. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓/๒ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษา ๕ เรื่องการคุมกำเนิด และอนามัยแม่และเด็ก อยู่ในระดับเกณฑ์ค่อนข้างดี คิดเป็นร้อยละ ๖๖.๓๑ ของคะแนนนักเรียนทั้งหมด

### บทที่ ๑ บทนำ

#### ๑.๑ ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สภาพสังคมปัจจุบันการพัฒนาบุคคลในด้านความสามารถและทักษะต่าง ๆ รวมถึงคุณลักษณะ ที่จะสร้างเสริมให้บุคคลมีคุณภาพ และมีภูมิคุ้มกันในการดำเนินชีวิตถือเป็นสิ่งที่สำคัญ เพื่อให้บุคคล มีความสามารถในการปรับตัวต่อสภาพแวดล้อมทางสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จำเป็นอย่างยิ่งที่ บุคคลจะต้องมีกระบวนการคิดและการตัดสินใจที่เหมาะสม จึงจะทำให้สามารถอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ดังพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๔๕ และ (ฉบับที่ ๓) พ.ศ. ๒๕๕๓ ที่ได้ระบุไว้ในมาตรา ๖ ความว่า การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรม และวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข และมาตรา ๒๔ ในข้อ ๒ ที่ว่าการศึกษานั้นต้องเป็นไปเพื่อ ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา รวมทั้งในข้อ ๔ ที่ว่าจัดการเรียนการสอนโดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างได้สัดส่วนสมดุลกัน

รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา (กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๕๓: ๓-๙) และด้วยเหตุนี้การศึกษาจึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการเผชิญชีวิตในโลกที่มีกระแสของการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทั้งในเรื่องของการคิด การตัดสินใจ และแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องและถูกวิธีในทุกสถานการณ์ รวมทั้งอยู่ร่วมกับ ผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุขบนพื้นฐานของการเป็นผู้ที่มีคุณธรรมจริยธรรม เพื่อให้การศึกษาก้าวทันต่อสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน กระบวนการจัด การเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติ หรือที่เรียกว่า การเรียนรู้แบบเชิงรุก (active learning) จึงถือเป็นส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญ โดยองค์ความรู้ที่ได้จากกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวถือเป็นองค์ความรู้ที่ยั่งยืน เพราะเกิดจากการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่า โดยการลงมือปฏิบัติด้วยตัว ของผู้เรียนเองจนเกิดเป็นองค์ความรู้ที่ฝังลึก ซึ่งสอดคล้องกับ สถาพร พงษ์พิบูล (๒๕๕๘) ที่กล่าวว่า active ๒ learning เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค้ทางปัญญา (constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่า เนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง สุขศึกษามีบทบาทความสำคัญในชีวิตของเรา เพราะสุขศึกษาเกี่ยวข้องกับทุกคนทั้งในชีวิตประจำวัน และหน้าที่การงาน การใช้ชีวิตต่าง ๆ ในปัจจุบันประเทศไทยประสบความสำเร็จจนเป็นที่ยอมรับในระดับสากลจนทำให้อัตราเพิ่มประชากรลดลง จำนวนประชากรเพิ่มขึ้นอย่างช้า ๆ ซึ่งนับเป็นความสำเร็จ เชิงปริมาณ กล่าวคือ สามารถจูงใจและให้บริการคุมกำเนิดด้วยวิธีต่าง ๆ แก่ผู้รับบริการได้จำนวนมาก จนสามารถบรรลุเป้าหมายของโครงการ หรือเป้าหมายทางประชากรและการพัฒนาของประเทศได้ แม้กระนั้นเรายังมีอาจสรุปได้ว่าเป็นผลงานที่สมบูรณ์และน่าพึงพอใจ หากผู้รับบริการคุมกำเนิดเหล่านั้น ตัดสินใจทำการคุมกำเนิดโดยที่ยังไม่มีความรู้ความเข้าใจอย่างแจ่มแจ้ง ถึงประสิทธิภาพและผลที่จะตามมา จากการคุมกำเนิดแต่ละวิธีหรือถูกจูงใจด้วยสิ่งตอบแทนต่าง ๆ เมื่อตัดสินใจคุมกำเนิดแล้วรู้สึกผิดหวังในสิ่งที่ ตนทำไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งการคุมกำเนิดชนิดที่ไม่สามารถเลิกหรือเปลี่ยนแปลงได้ง่าย จากผลการประชุมนานาชาติว่าด้วยประชากรและการพัฒนาที่กรุงโคโร ประเทศอียิปต์ เมื่อปีพ.ศ. ๒๕๓๗ ได้เสนอแนะให้ประเทศต่าง ๆ ให้ความสำคัญกับคุณภาพบริการ และการให้บริการวางแผนครอบครัวที่ผสมผสานอนามัยการเจริญพันธุ์มากขึ้น เพื่อเป็นหลักประกันว่าการรับบริการคุมกำเนิดทุกครั้ง เป็นการตัดสินใจโดยสมัครใจบนพื้นฐานแห่งความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องถึงประสิทธิภาพ ประสิทธิผล ตลอดจนผลกระทบทั้งทางบวกและทางลบของการคุมกำเนิดวิธีต่าง ๆ และเพื่อให้ผู้รับบริการเกิดความรู้สึก พึงพอใจในสิ่งที่ตัวเองตัดสินใจเลือกไปแล้ว ซึ่งมีหลักฐานยืนยันได้ว่าการให้การปรึกษาช่วยให้ผู้รับบริการ พอใจกับวิธีคุมกำเนิดที่ตนเลือกและมีอัตราการ ใช้ที่ต่อเนื่องยาวนาน ดังนั้น การให้การปรึกษาในงาน วางแผนครอบครัวและอนามัยการเจริญพันธุ์จึงมีความสำคัญ มีคุณค่าและจำเป็นอย่างยิ่งต่อการให้บริการ วางแผนครอบครัวที่มีคุณภาพ (กอบกาญจน์ มหัทธโน สุมาลีเพิ่มแพงพันธุ์) จะต้องมีการนำความรู้สุขศึกษาเบื้องต้น เรื่อง การคุมกำเนิด วัตถุประสงค์ของการคุมกำเนิด คือ เพื่อวางแผนครอบครัวให้มี บุตรในช่วงระยะเวลาที่ เหมาะสม การคุมกำเนิดจึงมีความสำคัญทั้งต่อบุคคลทั่วไป และผู้ป่วยบางรายที่มีโรคประจำ ตัวที่อาจมีอาการรุนแรงขึ้นเมื่อตั้งครรภ์ มาใช้ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาวิธี คิดทั้งความคิดเป็นเหตุเป็นผล คิดสร้างสรรค์คิดวิเคราะห์วิจารณ์มีทักษะในการค้นคว้าหาความรู้มี ความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ สามารถตัดสินใจโดยใช้ข้อมูลที่หลากหลายและมีประจักษ์พยานที่ตรวจสอบได้ ดังนั้นทุกคนจึงจำเป็นต้องได้รับการ

พัฒนาให้ได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิชาสุขศึกษา เพื่อที่จะมีความรู้ ความเข้าใจในธรรมชาติของชีวิตที่สร้างสรรค์ขึ้น สามารถนำความรู้ไปใช้อย่างมีเหตุผลสร้างสรรค์ ทำให้การเรียนการสอนต้องปรับรูปแบบให้ทันต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนแบบ active learning เป็นการเรียนแบบมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ครูผู้สอนจัดขึ้น วันชัย โกลละสุต (๒๕๔๙) กล่าวว่า การบริหารแบบมีส่วนร่วม หมายถึง การที่บุคคลในองค์กรหรือต่างองค์กรได้ร่วมกันเพื่อจัดการงานให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพและสำเร็จ ทั้งนี้การมีส่วนร่วมนั้น ๆ จะอยู่ในขั้นตอนใด ๆ ก็ตาม โดยขึ้นอยู่กับความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์ ข้อจำกัดขององค์กรในแต่ละกระบวนการของการดำเนินการบริหารเป็นเกณฑ์ จิราภรณ์ ศรีคำ (๒๕๔๗) การมีส่วนร่วม หมายถึง การที่บุคคลที่มีความสนใจหรือมีส่วนเกี่ยวข้องในเรื่องเดียวกันเข้ามา ร่วมกัน เพื่อปฏิบัติการกิจ ไม่ว่าจะเป็นการวางแผน การดำเนินงาน การรับทราบผลการดำเนินงาน การติดตาม ประเมินผล หรือร่วมกันทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อบรรลุเป้าหมายตามที่ได้ตกลงกันไว้ ผู้สอนจึงได้ศึกษาวิธีการเรียนรู้ของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓/๒ ซึ่งนักเรียนมีความชอบในการเล่นเกมที่เกิดการแข่งขัน ผู้สอนจึงจัดการเรียนรู้ในรายวิชาวิชาสุขศึกษา ๕ โดยใช้สื่อและเกมตอบคำถามแข่งขัน ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาต่าง ๆ ในบทเรียน ไม่ว่าจะ เป็นการตอบคำถาม การเล่นเกมแบบเดี่ยว เป็นคู่ หรือแบบแบ่งทีม ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน ตั้งใจเรียน ให้ความร่วมมือ กับครูผู้สอนเป็นอย่างดี มีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม เนื่องจากวิธีการสอนโดยใช้สื่อและเกม เป็นวิธีการที่ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยนักเรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมสูง (ทิตินา แคมณี, ๒๕๕๗) นิตยา เพ็ญศิริณภา (๒๕๕๔) ได้ให้ความหมายของกระบวนการสุขศึกษาว่าเป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อก่อให้เกิด การพัฒนาพฤติกรรมของบุคคลครอบครัวและชุมชนไป ในทางที่ถูกต้อง

จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ผู้สอนจึงสนใจที่จะศึกษาพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้วิชา สุขศึกษา ๕ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓/๒ โรงเรียนหอวัง ปทุมธานี ซึ่ง นวัตกรรมที่ใช้ ในการวิจัยครั้งนี้คือกระดานตอบคำถามและเกมตอบคำถาม โดยเกมเหล่านี้สามารถนำมาเป็นชั้นนำเข้าสู่บทเรียนได้อย่างดีหรือขั้นสรุปเนื้อหา ซึ่งจะยังเป็นประโยชน์สำหรับครูผู้สอนในการที่จะเลือกวิธีการจัดการเรียนการสอน ให้สอดคล้องกับความชอบของนักเรียนและเพื่อนำผลการวิจัยนี้มาเป็นแนวทางในการแนะนำวิธีการจัดการเรียน การสอนวิชาสุขศึกษา ๕ และยังเป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนวิชาสุขศึกษาและพลศึกษาสำหรับ ครูผู้สอนต่อไป

## ๑.๒ วัตถุประสงค์การวิจัย

๑.๒.๑. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในรายวิชาสุขศึกษา ๕ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓/๒ โรงเรียนหอวัง ปทุมธานี โดยใช้กระดานตอบคำถามและเกมการแข่งขัน

๑.๒.๒. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของนักเรียนหลังการใช้กระดานตอบคำถามและเกมการแข่งขัน

## ๑.๓ ขอบเขตการศึกษา

๑.๓.๑ สถานที่ในการศึกษา โรงเรียนหอวัง ปทุมธานี

๑.๓.๒ ระยะเวลาในการศึกษา มิถุนายน ๒๕๖๕ ถึง กันยายน ๒๕๖๕

## ๑.๔ คำนิยามศัพท์เฉพาะ

๑.๔.๑ พฤติกรรมการมีส่วนร่วม หมายถึง การที่นักเรียนมีการเรียนรู้เนื้อหาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษาและชอบที่จะเข้าชั้นเรียน โดยมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียนให้มากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นการทำกิจกรรมออนไลน์ การจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีความรับผิดชอบร่วมกัน ไม่ว่าจะเป็นการเล่นเกม การตอบคำถามต่าง ๆ ในชั้นเรียน

๑.๔.๒ เกม หมายถึง เกมเป็นลักษณะของกิจกรรมของมนุษย์เพื่อประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น เพื่อความสนุกสนานบันเทิง เพื่อฝึกทักษะ และเพื่อการเรียนรู้ เป็นต้น และในบางครั้งอาจใช้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาได้เกมประกอบด้วยเป้าหมาย กฎเกณฑ์ การแข่งขันและปฏิสัมพันธ์ เกมมักจะเป็นการแข่งขันทางจิตใจหรือด้านร่างกายหรือทั้งสองอย่างรวมกัน ซึ่งส่งผลให้เกิดพัฒนาการของทักษะ ใช้เป็นรูปแบบของการออกกำลังกาย หรือการศึกษาบทบาทสมมุติและจิตศาสตร์ เป็นต้น

๑.๔.๓ ผลสัมฤทธิ์ หมายถึง คะแนนของนักเรียนที่วัดได้จากแบบทดสอบหลังเรียนวิชาสุขศึกษา ๕ ที่ผู้สอนได้สร้างขึ้น ได้มาจากบทเรียนที่นักเรียนได้เรียนรู้จากการที่ผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนวิชาสุขศึกษา ๕

๑.๔.๔ การคุมกำเนิด เป็นวิธีการที่จะป้องกันการเกิดอย่างหนึ่งโดยป้องกันการปฏิสนธิ หรือป้องกัน การฝังตัวของตัวอ่อนที่ถูกผสมแล้ว หรือการทำลายไข่ที่ถูกผสมแล้วและฝังตัวเข้าไปในเยื่อโพรงมดลูก หน่วยงานหลายๆ แห่ง

## ๑.๕ ประโยชน์และคุณค่าของการวิจัย

๑.๕.๑ ได้ทราบถึงพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓/๒ โรงเรียนหอวังปทุมธานี หลังการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม โดยใช้สื่อ กระดานตอบคำถามและเกมการแข่งขัน

๑.๕.๒ ได้ทราบถึงผลสัมฤทธิ์หลังเรียนวิชาสุขศึกษา ๕ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓/๒ หลังการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมโดยใช้สื่อ กระดานตอบคำถามและเกมการแข่งขัน

## บทที่ ๒ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### ๒.๑ จิตวิทยาและทฤษฎีการเรียนรู้เกี่ยวกับการเรียนการสอนสุขศึกษาและพลศึกษา

๒.๑.๑ แนวคิด ของ John Dewey การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อนเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้วิธีหนึ่ง ที่สืบทอดแนวคิด ของ John Dewey ที่ว่า Learning by Doing โดยการเน้นให้นักเรียนมีการรวมกลุ่มเพื่อการทำงาน หรือ การปฏิบัติ กิจกรรมการเรียนการสอน อาจกล่าวได้ว่าวิธีการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน เป็นการส่งเสริม ระบอบประชาธิปไตยและยังมุ่งให้นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในเกณฑ์ที่ตนได้รับประโยชน์จากเพื่อนนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เก่งหรือมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่อยู่ในเกณฑ์ที่สูงกว่า

๒.๑.๒ Cohen & Uphoff (๑๙๘๑) การมีส่วนร่วม หมายถึง สมาชิกของชุมชนต้องเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องใน ๔ มิติ ได้แก่ ๑) การมีส่วนร่วมการตัดสินใจว่าควรทำอะไรและทำอย่างไร ๒) การมีส่วนร่วมเสียสละในการพัฒนารวมทั้งลงมือปฏิบัติตามที่ได้ตัดสินใจ ๓) การมีส่วนร่วมในการแบ่งปันผลประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงาน ๔) การมีส่วนร่วมในการประเมินผลโครงการ

๒.๑.๓ วัฒนาพร ระงับทุกข์ (๒๕๔๒, หน้า ๔-๕) กล่าวถึงแนวคิดของโรเจอร์ (Carl R. Rogers) นักจิตบำบัดที่เสนอการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนเป็นสำคัญโดยเขามีความเชื่อว่า นักเรียนต้องเป็นผู้เรียนเอง ครูคอยดูอยู่ห่างๆ และเป็นทีปรึกษา การจัดกิจกรรมในการเรียนควรให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้อบรมภาคแบบกระบวนการกลุ่ม

กฎระเบียบ ควรให้นักเรียนในกลุ่มตั้งกันเองความรู้ที่ได้จากการปฏิบัติจะเกิดปัญญาและเจตคติที่ดีต่อเรื่องที่เรียน โดยครูไม่สามารถถ่ายทอดทุกสิ่งได้แต่สามารถจัดสิ่งแวดล้อมให้ผู้เรียนเรียนสิ่งเหล่านั้นได้ เพื่อที่จะผลักดันให้ผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่

๒.๑.๔ ชาตรี เกิดธรรม (๒๕๔๒, หน้า ๗) กล่าวว่า iva การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเป็นการจัดการสอนที่จัดเนื้อหาและกิจกรรมที่สอดคล้องกับการดำรงชีวิต ที่เหมาะสมกับความสามารถและความสนใจของผู้เรียน เป็น การสอนที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ลงมือกระทำด้วยตนเอง ตั้งแต่คิด ค้นหาความรู้ และลงมือปฏิบัติจริงทุกขั้นตอนจน เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เป็นการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยวิธีการหาความรู้ (Learn how to learn) ซึ่งมีคุณค่า มากกว่าการเรียนรู้ตัวความรู้

## ๒.๒ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

๒.๒.๑ ดูกู และอดู-เมนซา (Doku, Adu-Mcnsah. ๑๙๙๙) ได้ทำการวิจัยเรื่องคุณภาพของการเรียนรู้ วัฒนธรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางพบว่า คุณภาพของการเรียนรู้วัฒนธรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด คือความสามารถในการแสดงความคิดเห็นซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในการเรียนรู้วัฒนธรรม เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ส่วนปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดความแตกต่างในการแสดงความคิดเห็นของผู้เรียนคือ สิ่งแวดล้อม และการดำเนินชีวิต ซึ่งเป็นปัจจัยทางตรงที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงและความแตกต่างในการเรียนรู้วัฒนธรรม

๒.๒.๒ สุนีย์ ใจเหล็ก (๒๕๔๑) วิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการจัดการเรียนการสอนที่เน้นนักเรียนเป็น ศูนย์กลางของครูอาจารย์โรงเรียนปะเหลียนผดุงศิษย์ จังหวัดตรัง พบว่า ระดับพฤติกรรมการจัดการเรียนการสอนที่เน้น นักเรียนเป็นศูนย์กลางของครูอาจารย์ โรงเรียนปะเหลียนผดุงศิษย์ จังหวัดตรัง โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ถ้า พิจารณาเป็นรายชั้นตอน พบว่า การจัดทำ การใช้ การปรับปรุงแผนการสอนอยู่ในระดับมาก ส่วนขั้นตอนการจัดหา จัดทำ ใช้บำรุงรักษาและส่งเสริมการผลิตสื่อการเรียนการสอนอยู่ในระดับปานกลาง และผลเปรียบเทียบพฤติกรรม การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของครูตามตัวแปรประสบการณ์ ซึ่งปรากฏว่าโดยภาพรวมและราย องค์ประกอบไม่แตกต่างกัน

## บทที่ ๓ วิธีดำเนินการวิจัย

### ๓.๑ ประชากร / กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้มาโดยการเลือกแบบแบ่งกลุ่มเจาะจง (Purposive) ได้แก่ ผู้เรียนชั้น มัธยมศึกษา ปีที่ ๓/๒ โรงเรียนหอวัง ปทุมธานี ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๕ จำนวน ๓๑ คน ซึ่งผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง เป็นกลุ่มทดลอง

๓.๒ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย (กล่าวถึงเครื่องมือที่ใช้ในการแก้ปัญหา และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บ รวบรวมข้อมูล)

๓.๒.๑ เครื่องมือที่ใช้ในการแก้ไขปัญหา คือ สื่อ กระดานตอบคำถามและเกมการแข่งขัน

๓.๒.๒ แบบประเมินตนเองด้านพฤติกรรมกรรมมีส่วนร่วมของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา ๕ โดยใช้สื่อ กระดานตอบคำถามและเกมการแข่งขัน ที่ใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน ๓๑ คน

๓.๒.๓ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษา ๕ เรื่อง การคุมกำเนิด อนามัยแม่และเด็ก

### ๓.๓ วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

๓.๓.๑ ศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมโดยใช้กิจกรรมที่น่าสนใจ และนำกิจกรรมที่น่าสนใจมาใช้จัดการเรียนรู้ในรูปแบบการมีส่วนร่วมในกิจกรรมและจัดทำแบบประเมินพฤติกรรม การมีส่วนร่วมและหาคุณภาพโดยให้ผู้เชี่ยวชาญ ๓ ท่าน ตรวจสอบประสิทธิภาพของแบบประเมินพฤติกรรม การมีส่วนร่วม ทั้งนี้ก่อนการใช้แบบประเมินพฤติกรรม การมีส่วนร่วม จะทำการทดสอบก่อนเรียนดูพฤติกรรมเบื้องต้นก่อนการเริ่มใช้ กิจกรรมต่าง ๆ จากนั้นทำการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใน แต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนจะ สอนไปพร้อมกับผู้เรียนด้วยโปรแกรม Mentimeter บริหารจัดการจัดกิจกรรม และผู้สอนจะคอยสังเกตพฤติกรรม การมีส่วนร่วม อย่างไรก็ตาม ถ้าหากมีนักเรียนต้องการคำแนะนำเพิ่มเติม หรือเกิดปัญหาขัดข้องผู้สอนจึงจะเข้าไปช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ เพื่อให้ให้นักเรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

๓.๓.๒ สร้างแบบประเมินตนเองด้านพฤติกรรม การมีส่วนร่วมต่อการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้กระดาน ตอบคำถามและเกมการแข่งขัน เป็นมาตราส่วนประมาณค่า ๕ ระดับของ ลิเคิร์ต (Likert scale) แต่ละระดับ มีความหมายดังนี้ ๕ หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมนั้นมากที่สุด ๔ หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมนั้นมาก ๓ หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมนั้นปานกลาง ๒ หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมนั้นน้อย ๑ หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมน้อยมาก

๓.๓.๓ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษา ๕ เรื่อง การคุมกำเนิด อนามัยแม่และเด็ก ซึ่งผู้วิจัย ได้ดำเนินการ ดังนี้ ๑) ศึกษาเอกสารหลักสูตรแกนกลางฯ หลักสูตรสถานศึกษาฯ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และ หนังสือแบบเรียนวิชาสุขศึกษา ๕ เรื่อง การคุมกำเนิด อนามัยแม่และเด็ก เพื่อกำหนดขอบเขตด้านเนื้อหา ๒) ศึกษา เอกสาร และวิเคราะห์หลักการ แนวคิด ทฤษฎีและแนวทางการสร้างแบบทดสอบวัด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ๓) สร้าง และพัฒนาแบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษา ๕ เรื่อง การคุมกำเนิด อนามัยแม่และเด็ก ผ่านกระบวนการ จัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมการตอบคำถาม ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ ๓ ซึ่งเป็นแบบทดสอบปรนัยชนิด เลือกลง ๔ ตัวเลือก จำนวน ๒๐ ข้อ มีเกณฑ์การให้คะแนน คือ ข้อที่นักเรียนตอบถูกต้องให้ ๑ คะแนน และถ้าหาก นักเรียนตอบผิด หรือ ตอบไม่ได้ ให้ ๐ คะแนน

### ๓.๔ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

๓.๔.๑ วิเคราะห์คะแนนแบบทดสอบและแบบประเมินพฤติกรรม การมีส่วนร่วมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓/๒ ก่อนและหลังเรียน รายวิชาสุขศึกษา ๕ เรื่อง การคุมกำเนิด อนามัยแม่และเด็ก วิชาสุขศึกษา ๕ โดยใช้สื่อ กระดานตอบคำถามและเกม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนห้วยวัง ปทุมธานี ด้วยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

๓.๔.๒ เปรียบเทียบคะแนนคะแนนแบบทดสอบและแบบประเมินพฤติกรรม การมีส่วนร่วมของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓/๒ ก่อนและหลังเรียน รายวิชาสุขศึกษา ๕ เรื่อง การคุมกำเนิด อนามัยแม่และเด็ก วิชาสุขศึกษา ๕ โดยใช้สื่อ กระดานตอบคำถามและเกม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนห้วยวัง ปทุมธานี ด้วยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน สถิติทดสอบ t-test dependent

## บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

### ผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓/๒ มีพฤติกรรม การมีส่วนร่วมมาก ในกิจกรรมการเรียนรู้วิชา สุขศึกษา ๕ ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สื่อ กระดานตอบคำถามและเกมการแข่งขัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่

ระดับ .๐๕ เป็นการเรียนรู้ที่นักเรียนได้เรียนรู้พร้อมทั้งได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน โดยเน้นนักเรียนเป็นสำคัญทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในกิจกรรมในชั้นเรียน

**ตารางที่ 1** ผลการประเมินตนเองด้านพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา ๖

รายการประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วม	( $\bar{X}$ )	S.D.	แปลผล
๑. ได้เสนอความคิดเห็นภายในกลุ่มของตนเอง	๓.๗๓	๐.๙๓	มีส่วนร่วมมาก
๒. มีความสนใจเนื้อหาในบทเรียน	๓.๗๖	๐.๙๑	มีส่วนร่วมมาก
๓. เข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน เพลิดเพลิน	๔.๔๔	๐.๘๑	มีส่วนร่วมมาก
๔. กล้าที่จะสอบถามเมื่อไม่เข้าใจเนื้อหาหรือวิธีการเล่นเกม	๓.๖๗	๑.๑๔	มีส่วนร่วมมาก
๕. สื่อสาร/พูดคุยกับเพื่อนในชั้นเรียนรูปแบบการมีส่วนร่วม	๔.๐๗	๐.๘๘	มีส่วนร่วมมาก

หมายเหตุ: \*  $p < .๐๕$

## บทที่ ๕ สรุปผล การอภิปราย และข้อเสนอแนะ

### ๕.๑ สรุปผลการวิจัย

จากการทดสอบพบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓/๒ มีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมมาก ในกิจกรรมการเรียนรู้วิชา สุขศึกษา ๕ ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สื่อ กระดานตอบคำถามและเกมการแข่งขัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .๐๕ เป็นการเรียนรู้ที่นักเรียนได้เรียนรู้พร้อมทั้งได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน โดยเน้นนักเรียนเป็นสำคัญทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในกิจกรรมในชั้นเรียน ซึ่งสอดคล้องงานวิจัยของ Ahdell & Andersen (๒๐๐๑) ได้ทำการศึกษาในหัวข้อเรื่อง Games and Simulations in Workplace E-Learning ได้ทำการศึกษาว่าการใช้เกม และการจำลองสถานการณ์ (Simulation) สามารถสร้างให้นักเรียนมีส่วนร่วมได้หรือไม่ โดยการสร้างเกมและการจำลองสถานการณ์หลายหลักสูตรแล้ว นำไปทดลองกับคนวัยทำงานในตลาด ผลที่ได้จากการวิจัยชี้ให้เห็นว่า เกมและการจำลองสถานการณ์สามารถสร้างให้นักเรียน มีส่วนร่วมได้ แต่สิ่งที่ยากมากกว่าคือการคงไว้ซึ่งการมีส่วนร่วมของนักเรียนตลอดการเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Klawe & Philips (๑๙๙๕) ได้ศึกษาในหัวข้อเรื่อง A classroom study : Electronic games engage children as researcher ได้ทำการทดลองโดยสร้างเกมคอมพิวเตอร์ขึ้นมาเพื่อใช้ในการสอนคณิตศาสตร์ และนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นเด็ก นักเรียนประถมศึกษา ผลการวิจัยให้เห็นว่าเด็กนักเรียนเกิดการมีส่วนร่วม (Engage) และพยายามค้นหาคำตอบด้วยตัวเอง (Self-Learning) และถ้าเด็กได้เล่นเกมเครื่องเดียวกันกับเด็กอีกคนหนึ่งจะทำให้เด็กมีการปรึกษาหารือกันทำให้เกิดความเข้าใจมากขึ้นอีกด้วย

### ๕.๒ อภิปรายผล

จากการวิจัยพบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓/๒ มีผลสัมฤทธิ์การตอบคำถามเรื่องการคุมกำเนิด อนามัยแม่และเด็ก เบื้องต้นอยู่ในเกณฑ์ค่อนข้างดี เนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา ๕ โดยใช้สื่อ กระดานตอบคำถามและเกมการแข่งขันนั้น ทำให้นักเรียนได้ฝึกการมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้โดยการเล่นเกม เป็นการให้นักเรียนได้ลงมือกระทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง (Active Learning) การคิดวิเคราะห์ เกิดการสร้างความรู้ความมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน มากกว่าการจัดกิจกรรมการ เรียนรู้โดยให้ครูผู้สอนเป็นผู้บรรยาย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ สุคนธ์ สินธพานนท์ (๒๕๕๓) ได้ให้ความหมายของวิธีการสอน CMU Journal of Education,

Vol.๔ No. ๒ ๒๐๒๐ ศึกษาสาส์น มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ปีที่ ๔ ฉบับที่ ๒ ๒๕๖๓ ๕๔ โดยใช้เกมไว้ว่า เป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและความสนุกสนานให้นักเรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา โดยเกมจะส่งเสริม นักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่าย และพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้งให้นักเรียนได้รู้จักการทำงานร่วมกันมีกระบวนการในการทำงานอยู่ร่วมกัน

### ๕.๓ ข้อเสนอแนะ

๕.๓.๑ การจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนโดยใช้สื่อ กระดานตอบคำถามและเกมการแข่งขัน ยังมีข้อผิดพลาดในเรื่องเวลาในการจัดกิจกรรมที่ไม่เพียงพอทำให้นักเรียนไม่ได้ฝึกฝนจากการเล่นเกมเท่าที่ควร เพื่อให้นักเรียนทุกคนได้แสดงความสามารถของทุกคนออกมาได้อย่างเต็มที่ ดังนั้นครูควรคำนึงถึงการวางแผน ด้านเวลาในการจัดกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนทุกคนได้เข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างเต็มที่

๕.๓.๒ ครูควรมีการเสริมแรงบวก เช่น การให้คะแนนพิเศษกับนักเรียนที่จะยกมือตอบคำถาม ซึ่งจะทำให้นักเรียนเกิดการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ยังสามารถทำให้ห้องเรียนเต็มไปด้วยการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ

### บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. 2552ก. **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.** กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กอบกาญจน์ มัทธโน สุมาลีเพิ่มแพงพันธ์. บรรณาธิการ. **คู่มือการให้บริการวางแผนครอบครัวสำหรับเจ้าหน้าที่สาธารณสุข.** กรุงเทพมหานคร : กองอนามัยการเจริญพันธุ์ กรมอนามัย; 2551.

จิราภรณ์ ศรีคำ. (2547). **การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการพัฒนาการจัดการศึกษาของโรงเรียนวชิรวิทย์ระดับประถมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่.** เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ชาติรี เกิดธรรม. (2542). **การเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง.** ม.ป.ท.

ทศินา แคมมณี. (๒๕๕๗). ๑๔. **วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ.** กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2541). **การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ.** กรุงเทพฯ: แอลทีเพลส. เซ็นต์เตอร์ดีสคัฟเวอรี.

วันชัย โกลละสุด. 2549. **การบริหารแบบมีส่วนร่วม.** กรุงเทพฯ: กรมโยธาธิการและผังเมือง กระทรวงมหาดไทย.

สถาพร พฤษภูมิกุล. 2558. **เอกสารประกอบการฝึกอบรม “คุณภาพผู้เรียนเกิดจากกระบวนการเรียนรู้”.** สระแก้ว: คณะเทคโนโลยีการเกษตร มหาวิทยาลัยบูรพาวิทยาเขตสระแก้ว.

สุคนธ์ สินธพานนท์. (๒๕๕๗). **นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน(พิมพ์ครั้งที่ ๒).** กรุงเทพมหานคร: ห้างหุ้นส่วนจำกัด ๙๑๑๙ เทคนิคพรินติ้ง

สุนีย์ ใจเหล็ก. (2541). **การศึกษาพฤติกรรมการจัดการเรียนของครู อาจารย์โรงเรียน ปะเหลียนผดุงศิษย์จังหวัดตรัง.** ปริญญาโทบริหารศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชา การบริหารการศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยทักษิณ.

Ahdell, R. and Andersen, G. 2001. **Games and simulations in workplace e-learning.** Master Thesis. Norway: Norwegian University of Science and Technology.



Cohen , J.M. and Uphoff , N.T. Rural Development Participation : Concept and Measures for Project Design Implementation and Evaluation. Rural Development Committee Center for International Studies , Cornell University , 1981

Doku, Ishemal. And Adu, Mensah. Let and Hrowth of the Cross – Cultural Learner Centre. Toronto : University of Toronto, 1999.

Klawe, M. & Phillips, E. (1995). A classroom study: Electronic games engage children as researchers. (Unpublished Master thesis). Canada: University of British Columbia.

ลิเคิร์ท (Likert scale) <https://greedisgoods.com/likertscale%E0%B8%84%E0%B8%B7%E0%B8%AD/>