Veridian E-Journal, Silpakorn University
ISSN 1906 - 3431

ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาและคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6*

The Effects of WebQuest Learning on Academic Achievement in Social Studies and Avidity for Learning of Matthayom Sueksa Six Students

ศรันย์ นินทนาวงศา (Saran Nintanawongsa)**
กิตติศักดิ์ ลักษณา (Kittisak Laksana)***
กานต์รวี บุษยานนท์ (Kanrawee Busayanon)****
อภิชา แดงจำรูญ (Apicha Dangchamroon)*****

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ 2) เปรียบเทียบคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้หลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 284 คน โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยแบ่งเป็น กลุ่มทดลอง คือ นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดย

---

* บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

This article is a part of Thesis for the Degree of Master, Innovative Curriculum and Learning Management, Master of Education, Ramkhamhaeng University.

** นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง E-mail: conan_run@hotmail.com

Master Student, Innovative Curriculum and Learning Management, Master of Education, Ramkhamhaeng University, E-mail: conan_run@hotmail.com

*** ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจำสาขาวิชานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

Thesis Advisor, Asst. Prof. Dr., Innovative Curriculum and Learning Management, Master of Education, Ramkhamhaeng University.

**** ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ดร. สาขาวิชานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

Thesis Co-Advisor, Ed.D., Innovative Curriculum and Learning Management, Master of Education, Ramkhamhaeng University.

***** ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม รองศาสตราจารย์ ดร. ประจำสาขาวิชานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

Thesis Co-Advisor, Assoc. Prof. Dr., Innovative Curriculum and Learning Management, Master of Education, Ramkhamhaeng University.

ใช้เว็บเควสท์จำนวน 30 คน และกลุ่มควบคุม คือ นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์ 2) แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ 3) เว็บเควสท์ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น 4) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา 5) แบบประเมินคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้ ซึ่งใช้ระยะเวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ รวม 15 คาบเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) การทดสอบค่าที (t test) ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาหลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์มีคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้หลังเรียนโดยเฉลี่ยสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : 1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์, 2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา,3. คุณลักษณะใฝ่เรียนรู้

Abstract

In this thesis, the researcher conducts a study for the following objectives. 1) To compare the academic achievement of learning management between WebQuest and ordinary method for social studies course of selected Matthayom Sueksa Six students. 2) To compare the avidity for after-class learning of the students between those who learned by WebQuest and by the ordinary method. The research population consisted of 284 Matthayom Sueksa Six students at Ramkhamhaeng University Demonstration School (RUDS), Bang Kapi district, Bangkok Metropolis. The students were studying in the second semester of the academic year 2017. The sample population consisted of sixty students divided into an experimental group of thirty students studying with WebQuest and a control group of thirty students studying through the use of traditional methods. The research instruments consisted of (1) lesson plans using WebQuest; (2) lesson plans utilizing traditional methods; (3) WebQuest as developed by the researcher; (4) an academic achievement test in social studies; and (5) an evaluation form determining avidity for learning. The experimental period was eight weeks in length for a total of fifteen study periods. Using techniques of descriptive statistics, the researcher analyzed the data collected in terms of mean (*M*) and standard deviation (SD). A *t* test technique was also employed by the researcher. Findings are as follows: 1) The students exhibited academic achievement in social studies using WebQuest at a higher level upon completion of the study than prior to its commencement at the statistically significant level of .05. 2) The students studying with WebQuest evinced academic achievement in social studies

Veridian E-Journal, Silpakorn University
ISSN 1906 - 3431

at a higher level than those studying through the use of traditional methods at the statistically significant level of .05.

Keywords: 1. WebQuest Learning 2. Academic Achievement in Social Studies, 3. Avidity for Learning

บทนำ

การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นการจัดการศึกษาให้แก่ผู้เรียนโดยเน้นการนำเอานวัตกรรม สื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศรูปแบบต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ และบูรณาการในการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับลักษณะเนื้อหาวิชาต่าง ๆ โดยมุ่งให้การจัดการเรียนรู้นั้นเกิดประสิทธิผลสูงสุดแก่ผู้เรียนเป็นสำคัญ ปัจจุบันแนวโน้มการจัดการเรียนการสอนได้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ ประกอบกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ได้วางหลักการในการจัดการศึกษาไว้ว่า การจัดการศึกษาจำต้องมุ่งให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่สามารถเสาะแสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นแหล่งเรียนรู้ภายในหรือภายนอกโรงเรียนก็ตาม และทำให้ผู้เรียนเกิดความตั้งใจและความเพียรพยายามในการศึกษาแสวงหาข้อมูลความรู้ต่าง ๆ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553: 22) สอดคล้องกับที่ปรียาภรณ์ ตั้งคุณานันต์ (2558: 234) ได้กล่าวไว้ว่า แหล่งข้อมูลจำพวกสื่ออินเทอร์เน็ตหรือเว็บไซต์ต่าง ๆ ช่วยให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองโดยอาศัยแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย ได้เรียนรู้เนื้อหาวิชาไปพร้อมกับวิธีการใช้ข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ สามารถแก้ไขปัญหาต่าง ๆ และมีโอกาสที่จะแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน สอดคล้องกับหลักการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและเหมาะสมที่จะนำมาใช้เป็นหลักในการจัดการเรียนรู้ในโลกยุคดิจิทัล

การจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นยุคข้อมูลข่าวสารที่ผู้เรียนคนใดก็ตามที่มีความรู้มาก รู้วิธีการในการเสาะแสวงหาความรู้ได้รวดเร็ว และเข้าถึงข้อมูลได้เร็วกว่าจะเป็นผู้ที่ได้เปรียบบุคคลอื่น โดยเนาวนิตย์ สงคราม (2549: 55) เห็นว่า ครูควรนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ตอันเป็นแหล่งข้อมูลขนาดใหญ่ของโลกที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้รวดเร็วมาใช้เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ สอดคล้องกับแนวคิดของไพฑูรย์ สินลารัตน์ 2559: 24-25) ที่เห็นว่า การจัดการศึกษาไทยในยุค 4.0 หรือการศึกษาในยุคสร้างนวัตกรรมควรมุ่งเน้นการเชื่อมต่อเครือข่ายการเรียนรู้ต่าง ๆ ผ่านโลกไร้พรหมแดนและส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้เชิงบวกที่จะช่วยพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้ที่สามารถขยายองค์ความรู้ต่อไปได้ นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้โดยใช้แหล่งข้อมูลเป็นหลักจะสามารถช่วยส่งเสริมและพัฒนาความรู้ในเนื้อหา เจตคติและค่านิยมที่ดี ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายของการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาที่ National Council for the Social Studies (2010) ได้กำหนดไว้ว่าควรมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถที่จะตัดสินใจในเรื่องต่าง ๆ ได้อย่างมีความรู้และมีเหตุผลเป็นที่ตั้ง ปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดีบนพื้นฐานของความแตกต่างทางวัฒนธรรม

จากการศึกษาสภาพปัญหาที่เกี่ยวข้องกับศีลธรรมและจริยธรรมในปัจจุบัน พบว่า การปรับตัวตามกระแสโลกที่เปลี่ยนแปลงไปส่งผลให้คนในสังคมขาดศีลธรรม จริยธรรมในจิตใจ ก่อให้เกิดปัญหาสังคมตามมามากมาย เช่น ปัญหาอาชญากรรม ปัญหาค้ามนุษย์ ปัญหาการใช้แรงงานผิดกฎหมาย เป็นต้น ซึ่งเป็นไปตามที่พุทธทาสภิกขุ (2547: 110-111) ได้กล่าวไว้ว่า ผู้คนในสังคมนี้มี “ศีลธรรมแฟบ” อันเนื่องมาจากการขาดศีลธรรมประจำใจที่เป็นเครื่องยึดเหนี่ยวให้ประพฤติปฏิบัติในทางที่ถูกต้อง ส่งผลให้ กระทรวงศึกษาธิการ (2551: 132) กำหนดให้ผู้เรียนทุกคนต้องเรียนรู้เกี่ยวกับศาสนา ศีลธรรม จริยธรรมในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาสภาพปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายจากรายงานประจำปี พ.ศ.2557 ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง พบว่า ผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน (O-net) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ประจำปีการศึกษา 2557 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยวิชาสังคมศึกษา 39.49 ซึ่งอยู่ในระดับคะแนนที่ค่อนข้างต่ำ และพบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ศึกษาสาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม ในภาคเรียนที่ 1 ได้เกรดเฉลี่ย 3-4 จำนวน 81 คน จากทั้งหมด 316 คน คิดเป็น 25.63 % ได้เกรดเฉลี่ย 0-2 จำนวน 235 คน คิดเป็น 74.37 % ส่วนนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ศึกษาสาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม ในภาคเรียนที่ 2 ได้เกรดเฉลี่ย 3-4 จำนวน 80 คน จากทั้งหมด 316 คน คิดเป็น 25.32 % ได้เกรดเฉลี่ย 0-2 จำนวน 236 คน คิดเป็น 74.68 % จากข้อมูลในรายงานประจำปี พ.ศ.2557 ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหงข้างต้น แสดงให้เห็นว่า นักเรียนระดับชั้น ม.6 จำนวนมากกว่า 70 % มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม อยู่ในระดับต่ำ ประกอบกับ ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์นักเรียนระดับชั้น ม.6 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 เกี่ยวกับเจตคติต่อการเรียนวิชาพระพุทธศาสนา พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ไม่ชอบเรียนวิชาพระพุทธศาสนา เพราะเห็นว่าเป็นวิชาที่เป็นนามธรรมยากแก่การเข้าใจ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์ Dodge (1995) ได้อธิบายว่า เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการสืบเสาะ (inquiry-oriented activities) โดยใช้ข้อมูลจำนวนมากมายที่อยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ได้ผ่านการคัดเลือกโดยครูผู้สอนมาแล้วว่ามีความเหมาะสมอันจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และปฏิบัติได้จริง โดยชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2558: 499) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์นั้นมีประโยชน์หลายประการด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นการจัดการเรียนรู้มีความยืดหยุ่น มุ่งเน้นการนำไปใช้ในการแก้ปัญหาผ่านทางการให้แหล่งข้อมูลที่ถูกรวบรวมมาอย่างมีประสิทธิภาพและน่าเชื่อถือ สอดคล้องกับที่ Thombs, Gillis, and Canestrari (2009: 20-22) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเว็บเควสท์ไว้ว่า เว็บเควสท์นั้นสามารถช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ และทำให้ผู้เรียนมีผลผลิตที่สามารถวัดได้ผ่านทางการใช้เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubric) ที่มีความชัดเจน และจากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์ พบว่า มีงานวิจัยต่าง ๆ มากมายทั้งของประเทศไทยและของต่างประเทศที่พิสูจน์ว่า สามารถนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์มาใช้ในการแก้ปัญหาในเรื่องผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ เช่น งานวิจัยการเรียนการสอนแบบเว็บเควสท์ของลดารัตน์ สงวรรณา (2553: 122) เรื่องทฤษฎีกราฟเบื้องต้น ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์ช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่า

Veridian E-Journal, Silpakorn University
ISSN 1906 - 3431

ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 งานวิจัยของปิยะรัตน์ คัญทัพ (2545: 135) เกี่ยวกับกระบวนการเรียนการสอนแบบเว็บเควสท์ของนักเรียนประถมศึกษาของโรงเรียนนานาชาติเกศินี กรุงเทพฯ พบว่า คะแนนจากแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในเนื้อหาวิชาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นอกจากนี้ จากการศึกษางานวิจัยของ Milson (2002) ที่ได้ทดลองนำเว็บเควสท์มาใช้สอนนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เกี่ยวกับเนื้อหาอียิปต์โบราณ พบว่านักเรียนทั้งเก่ง ปานกลาง อ่อน ประสบความสำเร็จอย่างน้อยที่สุดในระดับปานกลาง จากผลการวิจัย แสดงให้เห็นว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์นั้นมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาสังคมศึกษาหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์นั้น ผู้สอนจะต้องจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนอย่างเป็นระบบโดยใช้กระบวนการสืบเสาะ (inquiry oriented activities) และจะต้องออกแบบกำหนดขั้นตอนในการเรียนรู้และเลือกสรรเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับบทเรียน ส่วนผู้เรียนจะต้องเรียนรู้จากการค้นคว้าหาข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้บนอินเทอร์เน็ต และลงมือปฏิบัติจริง โดยอาศัยประสบการณ์ตรงของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (constructivism) ที่มุ่งให้ความสำคัญกับกระบวนการและวิธีการของบุคคลในการสร้างความรู้และการแปลความหมายสิ่งที่เรียนรู้ โดยเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่ต้องจัดกระทำกับความรู้และสร้างความรู้ขึ้นด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับที่สุมาลี ชัยเจริญ (2559: 138) ได้กล่าวไว้

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเห็นว่า หากนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม จะช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปกติ และช่วยให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้สูงกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปกติ จึงเป็นที่มาของการทำการวิจัยในครั้งนี้เพื่อมุ่งเน้นในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้ในวิชาสังคมศึกษา

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ
2. เพื่อเปรียบเทียบคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้หลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาหลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ
3. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์ มีคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้ในวิชาสังคมศึกษาหลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเพื่อศึกษา ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาและคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยไว้ ดังต่อไปนี้

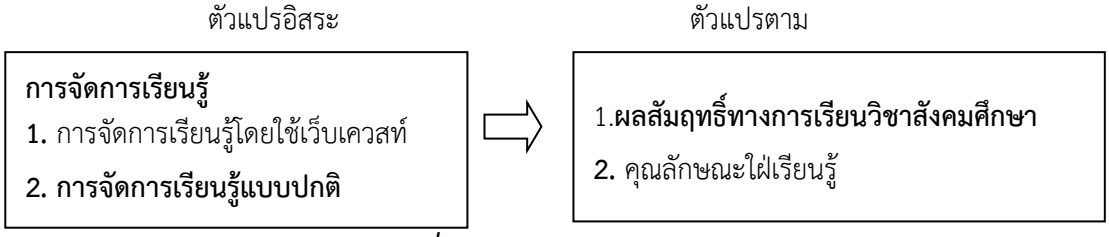
1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง จำนวน 284 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง จำนวน 60 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) และใช้วิธีการสุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีการจับสลากเพื่อเลือกกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม จำนวน 2 ห้องเรียน ผลปรากฏว่า ได้แผนการเรียนวิทยาศาสตร์ห้องที่ 2 เป็นกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์ จำนวน 30 คน และได้แผนการเรียนวิทยาศาสตร์ห้องที่ 4 เป็นกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ จำนวน 30 คน

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 *กรอบแนวคิดในการวิจัย*

วิธีดำเนินการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

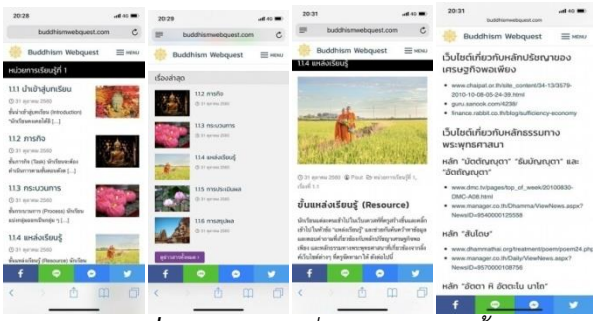
ผู้วิจัยดำเนินการสร้างเครื่องมือในการวิจัย ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์ เรื่อง พระพุทธศาสนากับปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงและการพัฒนาประเทศแบบยั่งยืน ศาสนาต่าง ๆ และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข ศาสนพิธีและพิธีกรรมทางศาสนา จำนวน 3 แผน ซึ่งได้ผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยใช้รูปแบบการประเมินแบบประมาณค่า (Rating Scale) อยู่ในระดับมากที่สุด ($\overline{X}$ = 4.95, 4.94, 4.94 ตามลำดับ) ซึ่งการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์ ประกอบด้วย 6 ขั้นตอนตามแนวคิดของ Thombs, Gillis and Canestrari (2009, pp. 27-31)

2. แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ เรื่อง พระพุทธศาสนากับปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงและการพัฒนาประเทศแบบยั่งยืน ศาสนาต่าง ๆ และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข ศาสนพิธีและพิธีกรรมทางศาสนา จำนวน 3 แผน

Veridian E-Journal, Silpakorn University
ISSN 1906 - 3431

3. เว็บเควสท์ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น โดยดำเนินการตามขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 ศึกษาเนื้อหาวิชาสังคมศึกษา สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด หลักการ ทฤษฎีต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์ ขั้นตอนที่ 2 ดำเนินการสร้างเว็บเควสท์ออนไลน์ขึ้น (www.buddhismwebquest.com) โดยแบ่งออกเป็น 3 หน่วยการเรียนรู้ แต่ละหน่วยการเรียนรู้จะประกอบด้วยขั้นตอนการเรียนรู้ 6 ขั้น คือ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นกำหนดภารกิจ ขั้นกระบวนการ ขั้นแนะนำแหล่งเรียนรู้ ขั้นประเมินผล และขั้นสรุปผล ขั้นตอนที่ 3 ดำเนินการให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพของเว็บเควสท์จากแบบประเมินคุณภาพของเว็บเควสท์ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น ผลการประเมินปรากฏว่า เว็บเควสท์มีความถูกต้องทั้งด้านเนื้อหาบทเรียนและขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ และผ่านการประเมินความถูกต้องโดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ระหว่างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์กับเนื้อหาในเว็บเควสท์ ขั้นตอนที่ 4 นำเว็บเควสท์ออนไลน์ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้จริงในการวิจัย



ภาพที่ 2 *เว็บเควสท์ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น*

4. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ซึ่งผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ผ่านการตรวจสอบด้านภาษา ผ่านการประเมินความถูกต้องโดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ผ่านการตรวจสอบค่าความยากง่าย (Difficulty) ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) และได้หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตรของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (KR-20) ซึ่งผลการทดสอบ ปรากฏว่า มีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเท่ากับ 0.894

5. แบบประเมินคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้ เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 40 ข้อ ซึ่งผ่านการตรวจสอบโดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ระหว่างข้อคำถามกับนิยามแล้ว

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยขอหนังสือแนะนำตัวจากบัณฑิตวิทยาลัยถึงผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง เพื่อขออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง

2. ทำการสุ่มกลุ่มตัวอย่างนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) ในการสุ่มกลุ่มตัวอย่างจากห้องเรียนทั้งหมด มา 2 ห้อง และใช้วิธีการสุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีการจับสลากเพื่อเลือกกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม จำนวน 2 ห้อง ได้แผนการเรียนวิทยาศาสตร์ห้องที่ 2 เป็น

กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์ จำนวน 30 คน และได้แผนการเรียนวิทยาศาสตร์ห้องที่ 4 เป็นกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ จำนวน 30 คน

3. ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre – test) กับกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่ม โดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา สาระที่1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม เรื่อง พระพุทธศาสนากับปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงและการพัฒนาประเทศแบบยั่งยืน ศาสนาต่าง ๆ และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข ศาสนพิธีและพิธีกรรมทางศาสนา ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

4. ดำเนินการสอนตามที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ กล่าวคือ ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเองตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยใช้เนื้อหาเดียวกันทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ใช้ระยะเวลา 8 สัปดาห์ รวม 15 ชั่วโมง โดยกลุ่มทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์ ส่วนกลุ่มควบคุมผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

5. เมื่อผู้วิจัยสอนครบกำหนดเวลา 15 ชั่วโมงแล้ว ให้กลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มทำแบบทดสอบหลังเรียนวิชาสังคมศึกษา (Post – test)

6. ผู้วิจัยนำแบบประเมินคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้ที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เรียนทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมทำหลังเรียน

7. ตรวจให้คะแนนแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา และแบบประเมินคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้ เสร็จแล้วนำผลคะแนนที่ได้มาทำการวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติ เพื่อตรวจสอบสมมติฐานที่ได้ตั้งไว้ต่อไป

สรุปผลการวิจัย

การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาและคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์ ก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ	N	$\overline{X}$	*SD*	*t*	Sig.
ก่อนเรียน	30	10.97	2.16	50.774*	.000
หลังเรียน	30	24.17	2.04		

*p < .05

1. จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาโดยเฉลี่ยหลังเรียน ($\overline{X}$ = 24.17) สูงกว่าก่อนเรียน($\overline{X}$ = 10.97) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1

Veridian E-Journal, Silpakorn University
ISSN 1906 - 3431

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์กับนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ หลังเรียน

นักเรียน	N	$\overline{X}$	*SD*	*t*	Sig.
กลุ่มทดลอง	30	24.17	2.04	10.513*	.000
กลุ่มควบคุม	30	18.27	2.30		

*p < .05

2. จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์ มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาโดยเฉลี่ยหลังเรียน($\overline{X}$ = 24.17) สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ($\overline{X}$ = 18.27) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้ในวิชาสังคมศึกษาหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์กับนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

คุณลักษณะใฝ่เรียนรู้	**กลุ่มทดลอง**		**กลุ่มควบคุม**		*t*	Sig.
	$\overline{X}$	*SD*	$\overline{X}$	*SD*		
1. ด้านการตั้งใจเรียน	4.53	0.41	3.40	0.40	10.752*	.000
2. ด้านการแสวงหาความรู้	3.88	0.45	3.46	0.42	3.738*	.000
3. ด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและเว็บไซต์ในการแสวงหาข้อมูล	4.40	0.38	3.46	0.35	9.942*	.000
4. รวมทุกด้าน	4.48	0.40	3.43	0.37	10.556*	.000

*p < .05

3. จากตารางที่ 3 พบว่า คุณลักษณะใฝ่เรียนรู้หลังเรียนรวมทุกด้าน ระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์ ($\overline{X}$ = 4.48) สูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ($\overline{X}$ = 3.43) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 3 และเมื่อเปรียบเทียบคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้หลังเรียนรายด้าน ผลปรากฏว่า คุณลักษณะใฝ่เรียนรู้หลังเรียนด้านการตั้งใจเรียน ด้านการแสวงหาความรู้ และด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและเว็บไซต์ในการแสวงหาข้อมูลของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์ ($\overline{X}$ = 4.53, 3.88, 4.40 ตามลำดับ) สูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ($\overline{X}$ = 3.40, 3.46, 3.46 ตามลำดับ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาและคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาหลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการวิจัยข้างต้นนี้สอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 1 และข้อที่ 2 ที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ ทั้งนี้ อาจเกิดขึ้นเนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบเสาะ (Inquiry – Oriented Activities) ผ่านทางการใช้ข้อมูลจำนวนมากมายที่ปรากฏอยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ตามที่ Dodge (1995) ได้อธิบายว่าเว็บเควสท์เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง และเข้าไปสืบค้นข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ที่ครูได้คัดสรรไว้ให้ ทำให้ความรู้ที่ผู้เรียนได้รับเป็นความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้แบบ Active Learning นำมาซึ่งความเข้าใจในเนื้อหาสาระที่คงทน จึงช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้สูงขึ้น และทำให้ผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเว็บเควสท์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาสูงกว่าของผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ซึ่งทิศนา แขมมณี (2559: 94-95) ได้กล่าวไว้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยการให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้ด้วยตนเองนั้น จะทำให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ภายในสมอง และมีการจัดกระทำกับข้อมูล อันจะช่วยพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงให้เกิดแก่ผู้เรียน ไม่ว่าจะเป็นการวิเคราะห์ การประเมินค่า และการคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นการรู้คิดในระดับสูง ตามแนวคิดจุดประสงค์ทางการศึกษาด้านพุทธิพิสัยของบลูม ที่ Anderson & Krathwohl (2001) ได้ปรับปรุงแก้ไขในปี ค.ศ. 2001 นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์มีลักษณะเป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือ(Cooperative Learning) แบบหนึ่งที่สอดคล้องกับแนวคิดของ Johnson & Johnson (1984: 9) ที่ได้กล่าวว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือนั้นจะเป็นการที่ผู้เรียนในกลุ่มได้ช่วยเหลือและแบ่งปันหน้าที่ความรับผิดชอบ ผู้เรียนที่เก่งกว่าคอยช่วยเหลือผู้เรียนที่อ่อนกว่าและสอดคล้องกับแนวคิดของ Vygotsky (1978) กล่าวคือ เป็นการนำแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ทางสังคม (Social Constructivism) มาใช้เป็นพื้นฐานในการจัดการเรียนรู้ โดยเน้นการสร้างปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียนกับสภาพแวดล้อม โดยครูคอยเชื่อมความสัมพันธ์ของผู้เรียนผ่านทางกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยกระตุ้น ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้สำรวจข้อมูล สร้างองค์ความรู้ และแก้ไขปัญหาต่าง ๆ โดยใช้กระบวนการกลุ่ม

นอกจากนั้น สาเหตุที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาโดยเฉลี่ยหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อาจเกิดจากเว็บเควสท์ช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้จากแหล่งความรู้อื่น ๆ นอกเหนือจากตำราเรียนและการเข้าไปค้นคว้าในห้องสมุด เป็นการเปิดโลกกว้างทางการศึกษาให้แก่ผู้เรียน ในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า ผู้เรียนแต่ละกลุ่มจะมีการมอบหมายและแบ่งหน้าที่ ช่วยเหลือกันในการสืบค้นแสวงหาคำตอบและนำความรู้มาแลกเปลี่ยนกับเพื่อนในกลุ่ม ทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานและสนใจที่จะแสวงหาข้อมูล ผลการวิจัยข้างต้นสอดคล้องกับที่ Day (2012: 107) ได้กล่าวไว้ว่า การใช้เว็บเควสท์ในห้องเรียนวิชาสังคมศึกษาจะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาด้านการคิด

นอกกรอบ และทำให้ผู้เรียนได้พยายามคิดหาหนทางแก้ไขปัญหา ตลอดจนฝึกการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และคิดแก้ปัญหา และสอดคล้องกับที่ March (2004: 44) ได้กล่าวไว้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์นั้นเป็นการที่ผู้เรียนได้ใช้แหล่งข้อมูลสำคัญต่าง ๆ จากอินเทอร์เน็ต เรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอนตามที่ครูกำหนด มีการกำหนดภาระงานและเกณฑ์การประเมินผลไว้อย่างชัดเจน อันจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Milson (2002) ที่นำเว็บเควสท์มาใช้สอนนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เกี่ยวกับเนื้อหาอียิปต์โบราณ ปรากฏว่า ทั้งนักเรียนเก่ง ปานกลาง อ่อน ประสบความสำเร็จในการเรียนรู้อย่างน้อยที่สุดในระดับปานกลาง และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Brown and Zahner (2006) ที่ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์ในวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาสังคมศึกษาโดยเฉลี่ยก่อนเรียน 67.14 คะแนน และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยเฉลี่ยหลังเรียน 72.64 คะแนน

จากเหตุผลที่ได้กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์จึงช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะการคิดในระดับสูง พัฒนาทักษะกระบวนการเสาะแสวงหาข้อมูล พัฒนาทักษะกระบวนการทำงานกลุ่ม พัฒนาทักษะการแก้ปัญหา ตลอดจนพัฒนาทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและเว็บไซต์ในการแสวงหาข้อมูล อันจะส่งผลช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและช่วยส่งเสริมให้กระบวนการเรียนรู้

2. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์ มีคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้หลังเรียนรายด้าน และคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้หลังเรียนรวมทุกด้าน สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งผลการวิจัยข้างต้นสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 3 ที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ ทั้งนี้ อาจเกิดขึ้นเนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์นั้น ช่วยดึงดูดความสนใจผู้เรียนให้รู้สึกอยากที่จะเรียนรู้ สอดคล้องกับแนวคิดของ Thombs, Gillis, and Canestrari (2009: 20-22) ที่อธิบายถึงประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์ไว้ว่า เว็บเควสท์เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่น และดึงดูดใจผู้เรียนให้รู้สึกอยากที่จะเรียนรู้ ช่วยพัฒนาคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้ของผู้เรียน สังเกตได้จากในขณะที่ผู้เรียนสืบค้นข้อมูลจากเว็บเควสท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ผู้เรียนแต่ละกลุ่มจะมีการประชุม ปรึกษา แบ่งหน้าที่กันในการสืบค้นเพื่อตอบคำถามในประเด็นที่ต่างกันไป เมื่อผู้เรียนคนใดมีข้อสงสัยก็จะสอบถามครู และเมื่อผู้เรียนคนใดในกลุ่มสืบค้นข้อมูลจากเว็บไซต์และตอบคำถามตามหน้าที่ของตนเสร็จก็จะช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่มของตนเองค้นหาคำตอบในประเด็นอื่นให้สำเร็จลุล่วง พฤติกรรมดังกล่าวนี้ แสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนมีคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้ด้านการตั้งใจเรียนและด้านการแสวงหาความรู้ สอดคล้องกับแนวคิดของสมศักดิ์ อภิบาลศรี (2552: 27) ที่อธิบายว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์จะช่วยสนับสนุน และกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้แก่ผู้เรียน สังเกตได้จากในขณะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผู้เรียนแต่ละคนจะมีการแสวงหาข้อมูลเพื่อตอบคำถามในใบกิจกรรมเว็บเควสท์ มีการสนทนาแลกเปลี่ยนข้อมูลกันระหว่างสมาชิกภายในกลุ่ม และยังมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกลุ่มด้วย นอกจากนี้ ยังส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและสื่ออินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ สังเกตได้จากผู้เรียนทุกคนจะใช้โทรศัพท์มือถือของตนเองเป็นเครื่องมือในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่สะดวกและรวดเร็ว ผู้เรียนแสวงหาความรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา เว็บเควสท์จึงช่วยพัฒนาคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้ของผู้เรียนอันเป็นคุณลักษณะที่ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 พึงมี โดยเฉพาะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อสารการศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับที่

ปรียาภรณ์ ตั้งคุณานันต์ (2558: 234) ได้กล่าวไว้ว่า การให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย และเรียนรู้เนื้อหาวิชาไปพร้อมกับเรียนรู้วิธีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์ เป็นสิ่งที่เหมาะสมจะนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ อันจะส่งผลต่อการพัฒนาคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้ให้เกิดขึ้นภายในตัวผู้เรียน สอดคล้องกับสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (2547: 108) มุ่งให้เยาวชนมีจิตสำนึกในการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ตื่นตัวในการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ สนใจในการเล่าเรียนเสาะแสวงหาความรู้เพิ่มเติม โดยผ่านวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการซักถามผู้รู้ การแสวงหาความรู้จากแหล่งข้อมูลในอินเทอร์เน็ตแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับบุคคลอื่นผ่านทางโลกออนไลน์

จากสาเหตุที่ได้กล่าวมาข้างต้น ทำให้ผลการวิจัยปรากฏว่าคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้หลังเรียนแยกเป็นรายด้าน และรวมทุกด้านของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

จากการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาและคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยขอตั้งข้อเสนอแนะไว้ ดังนี้

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้

1. จากผลการวิจัย พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์ เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการสืบเสาะ (inquiry-oriented activities) โดยใช้ข้อมูลจำนวนมากมายที่อยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ดังนั้น เนื้อหาหรือบทเรียน จะต้องมีแหล่งเรียนรู้หรือข้อมูลที่เพียงพอที่จะตอบข้อคำถาม โดยในการเลือกเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องจะต้องเลือกเว็บไซต์ที่มีความน่าเชื่อถือสูง ข้อมูลถูกต้อง เหมาะสมกับเวลา

2. จากผลการวิจัย พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์ อาศัยกระบวนการทำงานเป็นกลุ่มในการแก้ไขปัญหา ครูจึงต้องคอยเป็นผู้ที่สร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ช่วยกันแสวงหาคำตอบจากข้อคำถาม ควบคุมดูแลให้เรียนรู้ตามลำดับขั้นตอน คอยกระตุ้นให้นักเรียนพิจารณาผลงานของตนเองว่าถูกต้องและได้คะแนนอยู่ในเกณฑ์การประเมินผลระดับใด และแก้ไขผลงานก่อนนำมาส่งได้

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยเพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาในสาระการเรียนรู้อื่นๆ ที่มีแหล่งข้อมูลปรากฏบนเว็บไซต์ต่างๆ เป็นจำนวนมาก เช่น สาระประวัติศาสตร์ สาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคม เป็นต้น

2. ควรมีการวิจัยเพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บเควสท์ เปรียบเทียบกับรูปแบบการสอนแบบอื่นๆ เพื่อให้เห็นถึงข้อเด่น ข้อควรปรับปรุง และนำผลที่ได้จากการวิจัยไปใช้ในการพัฒนาผู้เรียนในด้านต่างๆ ทั้งด้าน พุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย ต่อไป

Veridian E-Journal, Silpakorn University
ISSN 1906 - 3431

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2558). **80 นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ.** นนทบุรี:พี บาลานซ์ดีไซด์ แอนปริ้นติ้ง.

ทิศนา แขมมณี. (2559). **ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.** กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เนาวนิตย์ สงคราม. (2549). **การใช้อินเทอร์เน็ตในการสืบค้นข้อมูล: ประมวลบทความกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนสู่มาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาศาสนา และวัฒนธรรม.**กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปรียาภรณ์ ตั้งคุณานันต์. (2558). **การจัดการห้องเรียนและแหล่งเรียนรู้.** พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพ:มีน เซอร์วิส ซัพพลาย.

ปิยะรัตน์ คัญทัพ. (2545). **“รูปแบบการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง โดยใช้กระบวนการเรียนการสอนแบบเว็บเควสท์ในระดับประถมศึกษา: กรณีศึกษาโรงเรียนนานาชาติเกศนี”.** ดุษฎีนิพนธ์ศึกษาศาสตร์ดุษฎีบัณฑิต. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

พุทธทาสภิกขุ. (2547). **เศรษฐศาสตร์พุทธศาสนา.** กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สุขภาพใจ.

ไพฑูรย์ สินลารัตน์. (2559). **การศึกษา 4.0 เป็นยิ่งกว่าการศึกษา.** พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพฯ:โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ลดารัตน์ สงวรรณา. (2553). **“ผลการจัดการเรียนการสอนด้วยบทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ เรื่องทฤษฎีกราฟเบื้องต้น ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5”.** ปริญญานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สมศักดิ์ อภิบาลศรี. (2552). “ WebQuest: การเรียนอย่างเป็นระบบโดยใช้ ICT”. **วารสารราชพฤกษ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.**

สุมาลี ชัยเจริญ. (2559). **การออกแบบการสอน หลักการ ทฤษฎี สู่การปฏิบัติ.** ขอนแก่น: เพ็ญพริ้นติ้ง.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.**กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). **แนวทางพัฒนาการวัดและประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.** กรุงเทพฯ : ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2547). **คุณลักษณะสำคัญที่พึงประสงค์ของคนไทยตามแต่ละช่วงวัย.** กรุงเทพฯ: องค์การค้าของคุรุสภา.

ภาษาต่างประเทศ

Anderson, L. W., and Krathwohl, D.R. (2001). **A Taxonomy for learning, teaching and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives.** Boston: Allyn and Bacon.

Brown, P., Zahner, J., (2006). **A Quest to Learn: The Effects of a webquest on student Learning in Fourth Grade Social Studies.** The College of information Sciences and Technology, Pennsylvania: The Pennsylvania State University.

Day, B. (2012). **Webquests for classroom.** Social Studies Review, 1056-6325(51), 107-110.

Dodge, B. (1995). **Some thoughts about webquests.** San Diego: University of San Diego.

Johnson, D. W., and Johnson, F. P. (1984). **Joint together: Group theory and group skills** (3rd ed.). New York: Prentice Hall International.

March, T. (2004). **The learning power of webquests : A well-designed Webquest combines research-supported theories with effective use of the Internet to promote dependable instructional practices.** Educational Leadership. December, 61(4), 42-47.

Milson, A.J. (2002). **The Internet and inquiry learning : Integrating medium and method in a sixth grade social studies classroom.** Educational Leadership. December, 30(3), 429-455.

National Council for the Social Studies. (2010). **National curriculum standards for social studies: A framework for teaching, learning, and assessment.** Silver Spring, MD: NCSS.

Thombs, M. J., Gillis, M. M., & Canestrari, A. S. (2009). **Using webquests in the social studies classroom: A culturally responsive approach.** *Thousand Oaks, CA: Sage.*

Vygotsky. (1978). **Mind in Society: The development of higher psychological processes.** Cambridge, M.A.: Harvard University Press.