

ชื่องานวิจัย	การพัฒนาพฤติกรรมกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนรายวิชากิจกรรมแนะแนว โดยใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ร่วมกับหนังสือเรียนกิจกรรมแนะแนว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนหาดใหญ่วิทยาลัย ๒
ผู้วิจัย	นุรฮุดา สาแมหาคี , ดร.เกรียงศักดิ์ รัฐกุล , ครุณิตยา หมั่นแก้ว
สาขาวิชาเอก	จิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว
ปี	๒๕๖๗

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ๑) เพื่อสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ร่วมกับหนังสือเรียนกิจกรรมแนะแนว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนหาดใหญ่วิทยาลัย ๒ ๒) เพื่อพัฒนาพฤติกรรมกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนรายวิชากิจกรรมแนะแนว โดยใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ร่วมกับหนังสือเรียนกิจกรรมแนะแนว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนหาดใหญ่วิทยาลัย ๒ ๓) เพื่อสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนหาดใหญ่วิทยาลัย ๒ ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ร่วมกับหนังสือเรียนกิจกรรมแนะแนว เพื่อพัฒนาการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน กลุ่มตัวอย่างการวิจัยคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑/๔ โรงเรียนหาดใหญ่วิทยาลัย ๒ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสงขลา สตูล ภาคเรียนที่ ๑ จำนวน ๔๐ คน ด้วยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง ดำเนินการเก็บข้อมูลด้วย ๑) แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน ๗ แผน ๒) แบบประเมินความพึงพอใจ ๓) แบบสังเกตพฤติกรรม และดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่า IOC ความเชื่อมั่น และทดสอบค่า (t-test)

ผลการวิจัยที่พบว่า

๑. นักเรียนที่เรียนรายวิชากิจกรรมแนะแนว โดยใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ร่วมกับหนังสือเรียนกิจกรรมแนะแนว มีพฤติกรรมกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนเพิ่มขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕
๒. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ร่วมกับหนังสือเรียนกิจกรรมแนะแนว โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : พฤติกรรมกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน, เกมในการจัดการเรียนรู้, กิจกรรมแนะแนว