

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภูมิศาสตร์ เรื่องประเทศของเรา โดยการสอน
แบบกระบวนการกลุ่ม ประกอบการใช้ เกม Domino ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
Developing academic achievement Geography course About our country By
teaching in a group process including using the Domino game for 6th grade
students

สิทธิชัย กิ่งกุล^{1*}, ณัฐพล จิตรกลาง², ธัญกร พาชื่นใจ³, และวรยา สุขบรรเทิง⁴
Sittichai Kingkul¹, Natthaphon Jitklang², Thanyakon Phachuenjai³, and
Woraya Sukbantherng³

¹⁻⁴สาขาสังคมศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์; Social studies field Faculty of
Humanities and Social Sciences Surindra Rajabhat University

*Corresponding Author; e-mail : sittichai.toto24@gmail.com

Received : January 30, 2023; Revised : March 29, 2023; Accepted : March 30, 2023

บทคัดย่อ (Abstract)

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เพื่อพัฒนาวิธีการจัดการเรียนรู้โดยการสอนแบบกระบวนการกลุ่ม ประกอบการใช้เกม Domino ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 (2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนกับเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 60 โดยการสอนแบบ กระบวนการกลุ่ม ประกอบการใช้เกม Domino (3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลัง เรียนและก่อนเรียนโดยการสอนแบบ กระบวนการกลุ่ม ประกอบการใช้เกม Domino (4) เพื่อศึกษา พัฒนาการในการจัดเรียนรู้ของนักเรียนโดยการสอนแบบกระบวนการกลุ่ม ประกอบการใช้ เกม Domino (5) เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนรู้โดยการสอนแบบกระบวนการกลุ่ม ประกอบการใช้เกม Domino ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียน บ้านตระมุง ตำบลกระโพ อำเภอลำทะเมนชัย จังหวัดสุรินทร์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย (1)แผนการ จัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการกลุ่ม เรื่องประเทศของเรา จำนวน 3 แผนการเรียนรู้ 3 ชั่วโมง (2) เกม Domino ที่ใช้กับแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 ชุดกิจกรรม 3 แผนการเรียนรู้(3)แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ก่อนเรียนและหลังเรียน) จำนวน 15 ข้อ (4)แบบประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ จำนวน 10 ข้อ ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงบรรยาย ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐานและใช้สถิติทดสอบเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนกับเกณฑ์ที่กำหนด (One sample t-test) กรณีกลุ่มตัวอย่างไม่อิสระ (paired- samples t test) ทดสอบความแตกต่าง ของค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

คำสำคัญ (Keywords) : การจัดการเรียนรู้, กระบวนการกลุ่ม, เกมโดมิโน

Abstract

The objectives of this research are: (1) to develop a method for organizing learning by teaching in a group process; Assemble the effective use of the Domino game according to the standard criteria 75/75 (2) to compare student achievement with the specified criteria of 60 percent by teaching in a group process. Including using the game Domino (3) to

compare academic achievement after Study and before study by teaching in a group process. Accompanying the use of the Domino game (4) To study the development of students' learning by teaching in a group process using the Domino game. (5) To study satisfaction with learning by teaching in a group process. Including the use of the Domino game, an example used in the research I'm a student. Grade 6, Ban Tramung School, Kra Pho Subdistrict, Tha Tum District, Surin Province Under the jurisdiction of the Educational Service Area Office Surin Primary Education, Area 2, Academic Year 2022 Number of people: 20 people. Tools used in the research: (1) Learning management plan using group processes. About our country, 3 learning plans, 3 hours (2) Domino game used with the learning management plan, 3 activity sets, 3 learning plans (3), measurement test academic achievement (Before studying and after studying) 15 questions (4) Assessment of satisfaction with learning, 10 questions Data were analyzed using descriptive statistics, percentages, means, standard deviations and test statistics to compare student achievement with the specified criteria (One sample t-test) in the case of non-independent samples (paired-samples t test). Difference test of the average of academic achievement before studying and after studying

Keywords : Learning management, group process, dominoes game

บทนำ (Introduction)

การศึกษาของประเทศไทย มีการปรับโครงสร้างและปรับปรุงหลักสูตรการศึกษาเพื่อให้ ทันสมัย และตอบสนองต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สามารถเชื่อมโยงประยุกต์และนำความรู้มาใช้ในการป้องกัน และแก้ไขปัญหาบนพื้นฐานของการรู้จักตนเอง ซึ่งมุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้มี ความสมดุลทั้งด้าน ร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึก ในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลกยึด มั่นในการปกครองตาม ระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นพระประมุข มีความรู้และ ความเชื่อว่าทุกคนสามารถ เรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ (หลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช. 2551 : 1-4) สังคมปัจจุบันเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ (Learning society) การที่บุคคลจะดำรงตนอยู่ในสังคมที่ เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในปัจจุบันได้อย่างมีความสุข บุคคล จำเป็นต้องศึกษาหาความรู้ให้ทันสมัยอยู่เสมอ วิทยาการที่ก้าวหน้าเป็นปัจจัยเกื้อกูลการดำเนินชีวิต สมาชิกของสังคมที่ใฝ่ความก้าวหน้าจำเป็นต้องอาศัย การศึกษาในรูปแบบต่าง ๆ เพราะเทคโนโลยี สมัยใหม่กลายเป็นเครื่องมือสำคัญในอันที่จะเกื้อหนุนกิจกรรม การศึกษาตลอดชีวิต ยุคปัจจุบันนี้เป็น ยุคของการผสมผสานระหว่างสังคมแห่งการเรียนรู้และสังคมแห่ง เทคโนโลยีควบคู่กันไป การศึกษาจึง เป็นกระบวนการในการเสริมสร้างบุคคลให้มีคุณลักษณะพึงประสงค์โดย เป้าหมายสำคัญคือพัฒนา กิจกรรมการเรียนการสอน เพราะเชื่อว่าถ้าผู้สอนใช้กิจกรรมการสอนที่ดีและ เหมาะสมกับผู้เรียนย่อม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและบรรลุเป้าหมายทางการพัฒนาผู้เรียน (ลักษณสุภา บัง บางพลู. 2554 : 1)

วิชาภูมิศาสตร์ เป็นวิชาหนึ่งที่ถูกกำหนดไว้ให้จัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรการเรียนรู้ในกลุ่มสาระ การเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มีขอบข่ายเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับศาสตร์แขนง ต่างๆ คือ วิทยาศาสตร์ สิ่งแวดล้อม ประวัติศาสตร์ สังคมวิทยาและมนุษยวิทยา ที่มุ่งให้มีความรู้ความ เข้าใจ ในเรื่อง

มิติสัมพันธ์ทางภูมิศาสตร์กับสภาพแวดล้อมต่างๆ ของโลก และการดำรงชีวิตของมนุษย์ เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ที่เป็นเทคโนโลยีสารสนเทศทางภูมิศาสตร์มีมากขึ้น และยังผนวกกับกระแส การอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เพื่อการสร้างที่ยั่งยืน ซึ่งในปัจจุบันประเทศไทย และพื้นที่ต่างๆ ทั่วโลกเกิดปัญหาวิกฤตการณ์ด้านสิ่งแวดล้อม และมีผลกระทบรุนแรงขึ้นเรื่อยๆ การจัดการเรียนรู้เพียงสาระสำคัญทางภูมิศาสตร์จึงจำเป็นต้องให้เกิดทักษะ กระบวนการ และ ความสามารถทางภูมิศาสตร์ และเหมาะสมกับผู้เรียนบนพื้นฐานความแตกต่าง ต้องให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง แสวงหาความรู้สามารถอธิบายเชื่อมโยง คติวิเคราะห์และตัดสินใจปัญหาที่เกิดขึ้นใน สังคม คุณภาพชีวิตและสิ่งแวดล้อมของชาติ และมีผลกระทบต่อสังคมโลก เพื่อให้การเรียนรู้วิชา ภูมิศาสตร์บรรลุผลตามเป้าหมายที่วางไว้ในการเรียนการสอนที่มุ่งเน้น พัฒนาและส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ ของผู้เรียนบนพื้นฐานความแตกต่างจึงมีความจำเป็นอย่างสูง ตลอดจนการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จะต้องเป็นไปอย่างมีระบบและตรงตามตัวชี้วัดทางการเรียน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึงแบบทดสอบหรือชุดของข้อสอบที่ใช้วัดความสำเร็จหรือความสามารถในการทำกิจกรรม การเรียนรู้ของนักเรียนว่าผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ตั้งไว้ (ไพโรจน์ คะเชนทร์. 2556 : 89) วิธีการ สอนในปัจจุบันนี้ มุ่งเน้นความสำคัญที่ตัวผู้เรียนโดยเปิดโอกาสให้เลือกเรียนตามความถนัดและความ สนใจ ส่งเสริมให้มีส่วนร่วมในทุกกระบวนการเรียนรู้ พัฒนาความสามารถในการแสวงหาความรู้ และ การนำความรู้มาประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่ รวมทั้งปลูกฝังความมีคุณธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ วิธีการจัดการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และเกิด ทักษะต่าง ๆ จากการเรียนมีหลายวิธี เช่น การสอนแบบบรรยาย การสอนทักษะปฏิบัติ การสอนอภิปราย การสอนสัมมนา และการสอนโดยให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง (ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. 2549 : 114-118) วิธีการเรียนรู้ของผู้เรียนไม่ได้มาจากอาจารย์ผู้สอนแต่ผู้เดียว แต่นักศึกษาสามารถ เรียนรู้จากเพื่อนด้วยกันได้ เพราะเพื่อนนักศึกษาด้วยกันนั้นย่อมประสบปัญหาในการเรียนคล้ายๆกัน เมื่อคนหนึ่งได้เรียนรู้จนเริ่มมีความเข้าใจในเนื้อหาวิชา ก็สามารถช่วยเหลือเพื่อนคนอื่น ๆ ได้ว่ามี ปัญหาที่ขัดข้องอยู่ที่ใด และการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนภายในกลุ่มสามารถช่วยพัฒนาการเรียน การสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น การเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนนั้น ทักษะที่สำคัญก็คือ การแสวงหาความรู้ได้จากหลายแหล่งความรู้โดยเฉพาะความรู้จากเพื่อนในกลุ่มเป็นแนวทางที่จะทำ ให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่มีประสิทธิภาพ (ปิยะมาศ ชาตินิพนธ์. 2550 ; ดวงเดือน เทพนวล. 2556) การจัดการเรียนการสอนจะต้องมุ่งให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบร่วมกันและทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้ โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้ความคิด และการแก้ไขปัญหาร่วมกันจะนำไปสู่การปรับเปลี่ยน โครงสร้างทางปัญญา สร้างสังคมที่มีการร่วมมือ การให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้เกิดจากการให้ ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนอย่างตื่นตัว นอกจากนี้ปัจจัยการพัฒนาทางด้านสติปัญญา และความคิด คือ การที่คนเรามีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม และจะต้องมีความสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องจะทำให้ระดับ ความคิดและปัญญาพัฒนาขึ้น การเรียนการสอนที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้ดี คือ การ เรียนแบบร่วมมือ ซึ่งสอดคล้องกับ Slavin (1990, p.3) ที่กล่าวไว้ว่า กิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนทำงาน ร่วมกันเป็นกลุ่มๆ ละ 4-5 คน ผู้เรียนในกลุ่มมีระดับผลการเรียนต่างกัน การเรียนรู้จากการแลกเปลี่ยนความ คิดเห็นร่วมกันซึ่งจะทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ร่วมกัน โรงเรียนบ้านตระมุง อำเภอนาทม จังหวัดสุรินทร์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเขต 2 มีนักเรียนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 20 คน ปีการศึกษา 2565 จากการสำรวจปัญหาจากคุณครูผู้สอนพบว่า ในปีการศึกษา 2565 นักเรียนขาดความรับผิดชอบ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ เรื่อง ประเทศของเรา ในรายวิชา ภูมิศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนส่งงานไม่ตรงเวลานักเรียนขาดปฏิสัมพันธ์ต่อกัน นักเรียน ขาดกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจว่า แนวทางที่ทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ประสบความสำเร็จ คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยกระบวนการกลุ่ม ซึ่งเป็นวิธีการเรียนที่ผู้เรียนได้รับความรู้จากการลงมือร่วมกันลงมือปฏิบัติงานเป็น กลุ่มกลุ่มจะมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของสมาชิกแต่ละคน ซึ่งเป็นการเรียนรู้แบบช่วยเหลือกัน โดย กระบวนการทำงานร่วมกันทำให้นักศึกษาได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในลักษณะพึ่งพากัน ดังนั้นผู้วิจัยจึง เลือกใช้การสอนโดยกระบวนการกลุ่ม โดยมุ่งหวังให้นักเรียนที่มีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาวิชาที่ดี สามารถนำความรู้ไปอธิบาย แลกเปลี่ยน ช่วยเหลือเพื่อนที่มีผลการเรียนต่ำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนที่ดีขึ้น

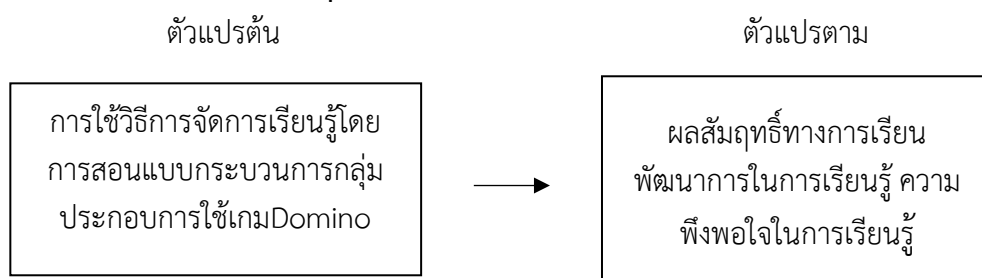
วัตถุประสงค์การวิจัย (Research Objectives)

1. เพื่อพัฒนาวิธีการจัดการเรียนรู้โดยการสอนแบบกระบวนการกลุ่ม ประกอบการใช้เกม Domino ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนกับเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 60 โดยการสอนแบบกระบวนการกลุ่ม ประกอบการใช้เกม Domino
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนและก่อนเรียนโดยการสอนแบบ กระบวนการกลุ่ม ประกอบการใช้เกม Domino
4. เพื่อศึกษาพัฒนาการในการจัดเรียนรู้ของนักเรียนโดยการสอนแบบกระบวนการกลุ่ม ประกอบการใช้เกม Domino
5. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนรู้โดยการสอนแบบกระบวนการกลุ่ม ประกอบการใช้ เกม Domino

การทบทวนวรรณกรรม (Literature Review)

สุริยะ หาญพิชัย. (2560). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยกระบวนการกลุ่มในรายวิชากลยุทธ์การวางแผนพัฒนาท้องถิ่นเชิงบูรณาการ. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยกระบวนการกลุ่มในรายวิชากลยุทธ์การวางแผนพัฒนาท้องถิ่นเชิงบูรณาการและ 2) ศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยกระบวนการกลุ่มในรายวิชากลยุทธ์การวางแผนพัฒนาท้องถิ่นเชิงบูรณาการกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือนักศึกษาสาขาวิชาการปกครองท้องถิ่นที่เรียนในรายวิชากลยุทธ์การวางแผนพัฒนาท้องถิ่นเชิงบูรณาการภาคเรียนที่ 1/2560 จำนวน 89 คน ดำเนินการวิจัยโดยใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยกระบวนการกลุ่มแล้วเก็บข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา และแบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที ผลการศึกษาพบว่ามีความแตกต่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และระดับความพึงพอใจต่อการเรียนของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนในรายวิชากลยุทธ์การวางแผนพัฒนาท้องถิ่นเชิงบูรณาการโดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยกระบวนการกลุ่มโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านที่มีค่ามากที่สุดคือด้านประโยชน์ที่ได้รับ รองลงมาคือ ด้านบรรยากาศการเรียน ความพึงพอใจด้านเนื้อหา และด้านการจัดกิจกรรม

กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย (Research Methods)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ประชากรที่ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทุกคนใน โรงเรียนบ้านตระมุง อำเภอบ้านดุง จังหวัดอุดรธานี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษา เขต 2 จำนวน 20 คน ปีการศึกษา 2565

กลุ่มตัวอย่าง ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านตระมุง อำเภอบ้านดุง จังหวัดอุดรธานี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเขต 2 จำนวน 20 คน ได้มาจากการ สุ่มแบบเจาะจง โดยใช้ฐานคิดเบื้องต้น ประเด็นการทำวิจัยเรื่องการพัฒนา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา ภูมิศาสตร์ เรื่อง ประเทศของเรา เป็นประเด็นปัญหาที่นักเรียน ส่วนมากประสบปัญหาในการเรียน ดังนั้น การเลือกแบบเจาะจง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ ผู้วิจัยปฏิบัติการสอน ทำให้การดำเนินการวิจัย เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนานักเรียน และมีความหมายต่อผู้เรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและวิธีการสร้าง

เครื่องมือหลักที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการกลุ่ม เรื่องประเทศของเรา จำนวน 3 แผนการ เรียนรู้ 3 ชั่วโมง
2. เกมDomino ที่ใช้กับแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 ชุดกิจกรรม 3 แผนการเรียนรู้
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ก่อนเรียนและหลังเรียน) จำนวน 15 ข้อ
4. แบบประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ จำนวน 10 ข้อ

สถิติที่ใช้การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิธีการจัดการเรียนรู้โดยการสอนแบบกระบวนการกลุ่ม ประกอบการใช้เกมเพื่อการศึกษา (Domino) ให้มีประสิทธิภาพที่ 75/75 ใช้การหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 หรือ E_1 / E_2 โดยมี สูตร ดังนี้ (เผชญิ กิจระการ. 2544: 49)

$$\text{ประสิทธิภาพของกระบวนการ (} E_1) = \frac{(\sum x)}{N} \times 100$$

เมื่อ $\sum x$ คือ คะแนนรวมของนักเรียนทั้งหมดที่ได้จากแบบอ่านเน้นคิดวิเคราะห์
A คือ คะแนนเต็มของแบบอ่านเน้นคิดวิเคราะห์
N คือ จำนวนนักเรียนทั้งหมด

$$\text{ประสิทธิภาพของกระบวนการ (} E_2) = \frac{(\sum Y)}{N} \times 100$$

เมื่อ ΣY คือ คะแนนรวมของนักเรียนทั้งหมดที่ได้จากแบบทดสอบการอ่านจับใจ
ความหลังเรียน

B คือ คะแนนเต็มของแบบทดสอบการอ่านจับใจความหลังเรียน

n คือ จำนวนนักเรียนทั้งหมด

2. วิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พัฒนาการ และความพึงพอใจ ต่อการ
เรียนรู้ โดยคำนวณจากสูตร ต่อไปนี้

2.1 ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (ศิริชัย กาญจนวาสี. 2550: 65)

$$\bar{X} = \frac{\Sigma x}{N}$$

2.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (ศิริชัย กาญจนวาสี. 2550: 77)

$$S.D. = \sqrt{\frac{N\Sigma x^2 - (\Sigma x)^2}{N(N-1)}}$$

3. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 60 โดยคำนวณจากสูตร ต่อไปนี้

$$t = \frac{\bar{x} - \mu}{SD/\sqrt{n}}$$

เมื่อ t แทน ค่าสถิติที่จะใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤต เพื่อทราบความมีนัยสำคัญ

μ แทน เกณฑ์มาตรฐาน (ในที่นี้กำหนดร้อยละ 60 ของคะแนนเต็ม)

$\bar{x}$ แทน ค่าเฉลี่ยเลขคณิต SD แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

n แทน จำนวนคู่คะแนน

df แทน องศาแห่งความเป็นอิสระ

4. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนกับก่อนเรียน ใช้การทดสอบค่าที่
(paired samples t test) โดยคำนวณจากสูตร ต่อไปนี้ (ชูศรี วงศ์รัตน์. 2550: 178-179)

$$t = \frac{\Sigma D}{\sqrt{\frac{n\Sigma D^2 - (\Sigma D)^2}{n-1}}}$$

$$df = n - 1$$

เมื่อ t แทน ค่าสถิติที่จะใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤต เพื่อทราบความมีนัยสำคัญ

D แทน ค่าผลต่างระหว่างคู่คะแนน

n แทน จำนวนคู่คะแนน

df แทน องศาแห่งความเป็นอิสระ

5. วิเคราะห์พัฒนาการพัฒนาการในการเรียนรู้ของนักเรียน ใช้สูตรพัฒนาการสัมพัทธ์ (Relative
Growth : RG) ดังนี้ (สุวิมล ว่องวานิช. 2546 : 126)

$$RG = \frac{(X_2 - X_1)}{Y - X_1} \times 100$$

เมื่อ RG แทน คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์หรือความก้าวหน้า

Y แทน คะแนนเต็มในการวัด

X_1 แทน คะแนนจากการวัดครั้งแรก (ก่อนเรียน)

X₂ แทน คะแนนจากการวัดครั้งหลัง (หลังเรียน

ผลการวิจัย (Research Results)

1. ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของการสอนแบบกระบวนการกลุ่ม ประกอบการใช้ เกม Domino สำหรับพัฒนา ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ เรื่องประเทศของเรา ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านตระมุง อำเภอนาทม จังหวัดสุรินทร์ เท่ากับ 34.35 คิดเป็นร้อยละ 78.06 และทำคะแนน เฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เท่ากับ 12.2 คิดเป็นร้อยละ 81.33 ดังนั้น ผลการวิเคราะห์ ประสิทธิภาพของการสอนแบบกระบวนการกลุ่ม ประกอบการใช้ เกม Domino สำหรับพัฒนา ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ เรื่องประเทศของเรา ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียน บ้านตระมุง อำเภอนาทม จังหวัดสุรินทร์มีประสิทธิภาพ สูงกว่าเกณฑ์ 75/75

2. ผลการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบกระบวนการกลุ่มประกอบการใช้เกม Domino ของนักเรียนหลังเรียนมีค่าสูงกว่าร้อยละ 60 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 กล่าวคือหลังจากที่ นักเรียนได้เรียนจากกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบกระบวนการกลุ่มประกอบการใช้เกม Domino ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าร้อยละ 60

3. คะแนนเฉลี่ยในการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบกระบวนการกลุ่มประกอบการใช้เกม Domino ของนักเรียนก่อนเรียนมีค่าเท่ากับ 7.9 คะแนน และหลังเรียนเท่ากับ 12.2 คะแนน ทั้งนี้จาก การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย พบว่าคะแนนเฉลี่ยในการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบ กระบวนการกลุ่มประกอบการใช้เกม Domino ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ.05

4. นักเรียนทุกคนมีพัฒนาการสัมพัทธ์ในการเรียนรู้ของนักเรียนหลังจากที่ได้เรียนรู้โดยใช้การ สอนแบบกระบวนการกลุ่มประกอบการใช้เกม Domino อยู่ในระดับพัฒนาการค่อนข้างน้อยถึงระดับ พัฒนาการมาก โดยมีค่าอยู่ในช่วง 20.00-10.00 แสดงว่า กิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้การสอนแบบ กระบวนการกลุ่มประกอบการใช้เกม Domino ทำให้นักเรียนในกลุ่มเป้าหมายหรือตัวอย่างทุกคนมี พัฒนาการด้านการเรียนรู้หรือมีคะแนนเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียน

5. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการรายวิชาภูมิศาสตร์ เรื่องประเทศของเรา จากการ ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่ม ประกอบการใช้เกม Domino ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 อยู่ในระดับ “ดีมาก” คือ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.75 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.55 รายการที่มีคะแนน เห็นด้วยมากที่สุด คือกิจกรรมการเรียนรู้หลากหลายเหมาะสมกับวัยและทำให้ การเรียนการสอนไม่น่าเบื่อ การจัดกิจกรรมเกมเพื่อการศึกษา (Domino) สอดคล้องกับเนื้อหาทำให้ เข้าใจเนื้อหาง่ายขึ้น นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการสอนกระบวนการกลุ่ม ประกอบการใช้ เกม Domino ตามลำดับ

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การ สอนแบบ กระบวนการกลุ่ม ประกอบการใช้เกม Domino ก่อนเรียนและหลังเรียน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ การสอนแบบกระบวนการ กลุ่ม ประกอบการใช้ แผนผังโน้ตส์	จำนวน นักเรียน	คะแนน เต็ม	$\bar{X}$	SD	ความแตกต่าง ของค่าเฉลี่ย	ค่า df	ค่า t	ค่า p
ก่อนเรียน	20	15	7.9	1.97	3.867	19	7.010*	.00
หลังเรียน	20	15	12.2	1.91				

ที่มา : สิทธิชัย กิ่งกุล, ณัฐพล จิตรกลาง, ธัญกร พาชื่นใจ, วรยา สุขบรรเทิง (ปี : 48)

อภิปรายผลการวิจัย (Research Discussion)

1. การสอนแบบกระบวนการกลุ่ม ประกอบการใช้ เกมDomino สำหรับพัฒนาผลสัมฤทธิ์ การเรียนรู้ เรื่องประเทศของเรา ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านตระมุง อำเภอกำแพง จังหวัดสุรินทร์ เท่ากับ 34.35 คิดเป็นร้อยละ 78.06 และทำคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เท่ากับ 12.2 คิดเป็นร้อยละ 81.33 ดังนั้น ผลการวิเคราะห์ ประสิทธิภาพของการสอนแบบ กระบวนการกลุ่ม ประกอบการใช้ เกมDomino มีประสิทธิภาพ สูง กว่าเกณฑ์ 75/75 แสดงให้เห็นว่าการ สอนแบบกระบวนการกลุ่ม ประกอบการใช้ เกมDomino ที่ สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเพียงพอที่จะนำไปใช้ ในการจัดกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุตมา ประทุมชาติ. (2559 : 24) ผลการจัดกิจกรรมการ เรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่มโดยใช้เทคนิคแผนผัง ความคิด เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และทักษะ การอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 หลังจากทีนักเรียนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบกระบวนการกลุ่มโดยใช้เทคนิคแผนผัง ความคิด มีคะแนนเฉลี่ยการคิดวิเคราะห์ ร้อยละ 76.33 ซึ่งสูง กว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ร้อยละ 75 โดยมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเท่ากับร้อยละ 1.33

2. ผลการเรียนรู้การเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบกระบวนการกลุ่มประกอบการใช้ เกมDomino ของ นักเรียนหลังเรียนมีค่าสูงกว่าร้อยละ 60 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 กล่าวคือหลังจากที่ นักเรียนได้ เรียนจากกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบกระบวนการกลุ่มประกอบการใช้ เกม Domino ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าร้อยละ 60 ซึ่งสอดคล้องกับ ชนิตา ทาระ เนตร. (2560 : 57) ได้วิจัย การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ความน่าจะเป็น โดยใช้การจัด การเรียนการสอน เน้นกระบวนการกลุ่ม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปี ที่ 5 โรงเรียน สา จังหวัดน่าน ที่เรียนวิชาคณิตศาสตร์ พื้นฐาน จำนวน 28 คน เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่องความน่าจะเป็นโดยการจัดการเรียนการสอนเน้น กระบวนการกลุ่ม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปี ที่ 5 โรงเรียนสา จังหวัดน่าน มีนักเรียน ร้อยละ 100 ของนักเรียนทั้งหมดผ่านเกณฑ์คะแนนร้อยละ 60 ของคะแนนสอบ ซึ่ง สอดคล้องกับสมมติฐาน การวิจัยที่ตั้งไว้

3. คะแนนเฉลี่ยในการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบกระบวนการกลุ่มประกอบการใช้ เกม Domino ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเป็น เพราะว่าลักษณะ ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบกระบวนการกลุ่มประกอบการใช้ เกม Domino นักเรียนเกิด

การเรียนรู้ด้วยการคิดอย่างเต็มศักยภาพ ได้เรียนรู้ทั้งกลุ่ม มีการให้ข้อมูล ย้อนกลับอย่างต่อเนื่อง ทำให้มีผลต่อการเรียนรู้ ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ผลการวิจัยดังกล่าวซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นาย คำณ งามยิ่ง. (2562 : 17) ได้วิจัย การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/4 โรงเรียนองค์การ บริหารส่วนจังหวัดกาญจนบุรี 1 (บ้านเก่าวิทยา) ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค Jigsaw ผลการวิจัยพบว่า นักเรียน 25 คน เมื่อทำการก่อนเรียน คะแนนเฉลี่ยของนักเรียน เท่ากับ 4.14 และความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.108 และเมื่อได้รับการเรียนรู้ ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค Jigsaw พบว่าคะแนนเฉลี่ยของนักเรียน เท่ากับ 8.24 และความเบี่ยงเบน มาตรฐาน เท่ากับ 1.1. แสดงให้เห็นว่า ผลคะแนนการทดสอบของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/4 โรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดกาญจนบุรี 1 (บ้านเก่าวิทยา) ที่ได้รับการเรียนรู้ด้วยวิธีการ จัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค Jigsaw เรื่องอาณาจักรอยุธยา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. นักเรียนทุกคนมีพัฒนาการสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ของนักเรียนหลังจากที่ได้เรียนรู้โดยใช้การ สอนแบบกระบวนการกลุ่มประกอบการใช้เกม Domino อยู่ในระดับค่อนข้างน้อยถึงระดับมากทั้งนี้ อาจเป็นเพราะว่าลักษณะของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบกระบวนการกลุ่ม ประกอบการใช้เกม Domino กิจกรรมการเรียนรู้ เอื้อต่อการเรียนรู้ซึ่งเกิดขึ้นกับนักเรียนทุกคน ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับ ผลการวิจัยของ ณัฐพล ลีกสิงห์แก้ว. (2545 : 64) ได้ศึกษาการใช้ กระบวนการกลุ่มและความคิดเห็นต่อการ ใช้กระบวนการกลุ่มโดยวิธีการแบบโครงงาน เรื่องการมีส่วนร่วม ร่วมทางการเมืองการปกครองของประชาชน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปี ที่ 4 โรงเรียนบาลีสสิดิต ศึกษา มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขต เชียงใหม่ ภาคเรียนที่ 1 ปี การศึกษา 2545 เครื่องมือที่ใช้ แผนการสอนโดยวิธีการแบบโครงงาน แบบสังเกต พฤติกรรมกระบวนการกลุ่ม โดยวิธีการแบบ โครงงาน ผลการศึกษาพบว่า การใช้กระบวนการกลุ่มโดยวิธีการแบบโครงงาน การแสดงพฤติกรรม ของนักเรียนต่อการ ใช้กระบวนการกลุ่มโดยวิธีแบบโครงงาน ผลการศึกษา ความคิดเห็นต่อการเรียน โดยการใช้กระบวนการกลุ่ม ความคิดเห็นต่อการพัฒนาตนเองด้านความสัมพันธ์กับผู้อื่น ด้านการ พัฒนาทักษะการคิด กลุ่ม ความคิดเห็นต่อการพัฒนาตนเองด้านความรับผิดชอบ ด้านการเป็น สมาชิก ที่ดีของกลุ่ม ความคิดเห็นต่อการได้รับประสบการณ์จากการปฏิบัติงาน อยู่ในระดับดี

5. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการรายวิชาภูมิศาสตร์ เรื่องประเทศของเรา จากการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่ม ประกอบการใช้เกม Domino ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อยู่ในระดับ“ดีมาก” คือ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.75 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.55 รายการที่มีคะแนน เห็นด้วยมากที่สุดคือ กิจกรรมการเรียนรู้หลากหลายเหมาะสมกับวัยและทำให้การเรียนการสอนไม่น่าเบื่อการจัด กิจกรรมเกมเพื่อการศึกษา (Domino) สอดคล้องกับเนื้อหาทำให้เข้าใจเนื้อหาง่ายขึ้น นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการสอนกระบวนการกลุ่ม ประกอบการใช้ เกม Domino ตามลำดับ ซึ่งสอดคล้องกับ งานวิจัยของ ชนิดา ทาระเนตร. (2560 : 57) ได้วิจัยการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ความน่าจะเป็น โดยใช้การจัด การเรียนการสอนเน้นกระบวนการ กลุ่ม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปี ที่ 5 โรงเรียนสา จังหวัดน่าน ที่เรียนวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐาน จำนวน 28 คน พบว่า ผลการประเมินความพึงพอใจ ของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนเน้น กระบวนการกลุ่ม เรื่อง ความน่าจะเป็นสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปี ที่ 5 โรงเรียนสา จังหวัดน่าน พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในระดับมากขึ้นไป ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัย ที่ตั้งไว้

ข้อเสนอแนะการวิจัย (Research Suggestions)

1. ควรทำการวิจัยการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมDomino กับนักเรียนชั้นอื่น ๆ หรือกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น
2. นำผลของการใช้สื่อการสอน โดยใช้เกมDomino ในการพัฒนาตัวแปรอื่น ๆ เช่น ทักษะกระบวนการทำงานกลุ่ม ความคิดสร้างสรรค์ คติวิเคราะห์ และผลสัมฤทธิ์

เอกสารอ้างอิง (References)

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2550). *การจัดการเรียนรู้แบบกระบวนการแก้ปัญหา*. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ชุมชน สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- เกื้อ กระแสลม. (2559). *แนวทางการออกแบบการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้* [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์.
- เขมวันต์ กระดังงา. (2554). *ผลการเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่มร่วมกับเว็บสนับสนุนการเรียนรู้ที่มีต่อ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม วิชาการพัฒนาเว็บไซต์เบื้องต้นนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2* [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- จินตนา กิจบำรุง. (2545). *ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ประวัติศาสตร์สมัยสุโขทัยและ ศึกษาทักษะการทำงานกลุ่ม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่สอนด้วยวิธีสอนแบบร่วมมือกัน เรียนรู้ และวิธีสอนตามคู่มือครู* [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ชนิดา ทาระเนตร. (2560). *วิจัยการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ความน่าจะเป็น โดยใช้การจัด การเรียนการสอนเน้นกระบวนการกลุ่ม* [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ทิตนา แคมมณี. (2545). *ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ ครั้งที่2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรภัทร ลินดี. (2557). *ผลการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเชิงวิธีการที่เน้นกระบวนการกลุ่มที่มีต่อ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ความสามารถในการสื่อสารทางคณิตศาสตร์และพฤติกรรมการ ทำงานกลุ่ม เรื่องลำดับและอนุกรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5* [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ลักษณสุภา บังบางพลู. (2554). *ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้รายวิชาการประมวลผลการวิจัยทางธุรกิจด้วย คอมพิวเตอร์โดยใช้กระบวนการกลุ่มในการจัดการเรียนการสอน* [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- ลักษณสุภา บังบางพลู. (2554). *ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้รายวิชาการประมวลผลการวิจัยทางธุรกิจด้วย คอมพิวเตอร์โดยใช้กระบวนการกลุ่มในการจัดการเรียนการสอน* [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- สุริยะ หาญพิชัย. (2560). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยกระบวนการ กลุ่มในรายวิชาการกลยุทธ์การวางแผนพัฒนาท้องถิ่นเชิงบูรณาการ* [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.

สุริยะ หาญพิชัย. (2560). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยกระบวนการกลุ่มในรายวิชาการกลยุทธ์การวางแผนพัฒนาท้องถิ่นเชิงบูรณาการ [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ]. มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.