



การพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้ เรื่อง “อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท (มรดกทางวัฒนธรรม)” เพื่อส่งเสริมความภาคภูมิใจในท้องถิ่นอุดรธานีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนพระปริยัติธรรมจังหวัดอุดรธานี

The Development of a Learning Management Model on “Phu Phra Bat Historical Park (Cultural Heritage)” to Promote Pride in the Udon Thani Locality of Junior High School Students in Phrapariyattidhamma Schools in Udon Thani Province

พระครูประภัสสรกิตติคุณ (ชุมโคตร), นิรัช เรืองแสน, สมควร นามสีฐาน, กิตติวิโรจน์ เลิกนอก,
พระมหาวารานันท์ สุนทรสิริ (เกษหอม)

*มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตขอนแก่น

Phrakhru Paphatsornkittikhun (Chumkhot), Niraj Ruangsarn, Somkhuan Namsithan, Kittiwiroj Loeknok,
Phramaha Warana Sugandasiri (Kethom)
Faculty of Education, Mahachulalongkornrajavidyalaya University, Khon Kaen Campus, Khon Kaen, Thailand
Email: prarina9932@gmail.com

Received: 11 September 2024; Revised: 20 September 2024; Accepted 25 September 2024
© The Author(s) 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้เรื่อง “อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท (มรดกทางวัฒนธรรม)” เพื่อส่งเสริมความภาคภูมิใจในท้องถิ่นอุดรธานีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนพระปริยัติธรรมจังหวัดอุดรธานี กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจำนวน 189 รูป และกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญอีก 72 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติการแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ T-TEST (DEPENDENT) ผลการวิจัยพบว่า ระยะที่ 1 สภาพการจัดการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง โดยด้านสังคมและวัฒนธรรมมีค่าเฉลี่ยสูงสุด (Mean= 4.30) และด้านความรู้มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด (Mean= 1.88) ในระยะที่ 2 ได้พัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ประกอบด้วยหลักการ วัตถุประสงค์ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ (BEC-D-CE) และการวัดผลประเมินผล ระยะที่ 3 การทดลองใช้รูปแบบกับกลุ่มเป้าหมายพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ระยะที่ 4 ผลการประเมินพบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวสามารถพัฒนาความภาคภูมิใจในท้องถิ่นและเพิ่มพูนความรู้ด้านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนยังคงสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

คำสำคัญ : อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท, มรดกทางวัฒนธรรม, ความภาคภูมิใจในท้องถิ่น, รูปแบบการจัดการเรียนรู้, โรงเรียนพระปริยัติธรรม



Abstract

This research aimed to develop a learning management model on “Phu Phra Bat Historical Park (Cultural Heritage)” to promote local pride in Udon Thani among lower secondary students in the Pariyattidhamma schools of Udon Thani province. The sample group consisted of 189 lower secondary students and 72 key informants. The research instruments included questionnaires and interviews. Data analysis utilized frequency distribution, percentage, mean, standard deviation, and dependent T-test. The research results were as follows: In Phase 1, the overall learning management condition was at a moderate level, with the highest average score in social and cultural aspects ($\bar{X} = 4.30$) and the lowest in knowledge aspects ($\bar{X} = 1.88$). In Phase 2, a learning management model was developed, consisting of principles, objectives, content, learning activities (BEC-D-CE), and evaluation. In Phase 3, after applying the model to the target group, it was found that the students' post-test academic achievement was significantly higher than the pre-test at the .05 level. In Phase 4, the evaluation results showed that the learning management model effectively enhanced students' local pride and increased their knowledge of history and culture. The average post-test academic achievement remained significantly higher than the pre-test at the .05 level.

Keywords: Phu Phra Bat Historical Park, Cultural Heritage, Local Pride, Learning Management Model, Pariyattidhamma Schools

1. บทนำ

กฎกระทรวง ได้มีการจัดทำแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๖๐ – ๒๕๗๙ ซึ่งเป็นแผนระยะยาว ๒๐ ปี เพื่อเป็นแผนแม่บทสำหรับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องนำไปใช้เป็นกรอบแนวทางในการพัฒนาการศึกษา ในช่วงระยะเวลาดังกล่าวในการดำเนินการจัดทำแผนการศึกษาแห่งชาติ ได้ให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน เพื่อสร้างการรับรู้ ความเข้าใจ การยอมรับ และเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการจัดทำแผนการศึกษาแห่งชาติ เพื่อให้สามารถขับเคลื่อนแผนไปสู่การปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยได้ศึกษาสภาวะการณ์และบริบทแวดล้อมที่มีผลกระทบต่อพัฒนาการศึกษาของประเทศ ทั้งด้านความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัล แบบก้าวกระโดดที่ส่งผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจ และสังคมของประเทศ ภูมิภาค และโลก การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรไปสู่สังคมสูงวัย และทักษะของประชากรในศตวรรษที่ ๒๑ ที่ทั่วโลกต่างต้องเผชิญกับความท้าทายและมุ่งพัฒนาประเทศไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมยุค ๔.๐ และนำผลการติดตามประเมินแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๕๒ – ๒๕๕๙ ซึ่งครอบคลุมประเด็นที่เกี่ยวกับบริบทการจัดการศึกษาโอกาสทางการศึกษา คุณภาพการศึกษาประสิทธิภาพการจัดการเรียนการสอน การบริหารจัดการสถานศึกษา และการใช้จ่ายงบประมาณรวมทั้งการพัฒนาการศึกษากับขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2561)

จากการศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนา นักเรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพโดยเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐานแล้ว นักเรียนจะต้องมีคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมอันพึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัย และปฏิบัติตนตามหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง มี

ความรู้ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การสื่อสาร การใช้เทคโนโลยีและมีทักษะชีวิต มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัยและรักการออกกำลังกาย มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในการเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตตามระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข และที่สำคัญคือ “การมีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย”(กระทรวงศึกษาธิการ : หน้า 3) ได้แจ้งให้ทางการไทยทราบเกี่ยวกับการเสนออุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาทขึ้นทะเบียนเป็นแหล่งมรดกโลกของทางการไทย โดยมีข้อเสนอแนะให้ดำเนินการศึกษาในเชิงลึกเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของวัฒนธรรมของเสมานินกับพุทธศาสนา เพื่อนำไปสู่ศักยภาพที่โดดเด่นของอุทยานฯ รวมทั้งหากเป็นไปได้ เสนอให้พิจารณาเกณฑ์และขอบเขตการขึ้นทะเบียนอุทยานฯ ที่ทางการไทยเสนอ และเมื่อวันที่ ๒๗ กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๗ องค์การเพื่อการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) ประกาศให้ “อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท” จังหวัดอุดรธานี เป็น “มรดกโลกทางวัฒนธรรม” แห่งใหม่ของประเทศไทย ในชื่อ ภูพระบาท ประจักษ์พยานแห่งวัฒนธรรมสิมา สมัยทวารวดี ซึ่งได้จัดประชุมขึ้นที่กรุงนิวเดลี ประเทศอินเดีย

จากความเป็นมาและสภาพปัญหาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการดำเนินการวิจัย เรื่อง “การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ เรื่อง “อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท (มรดกทางวัฒนธรรม)” เพื่อส่งเสริมความภาคภูมิใจในท้องถิ่นอุดรธานีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนพระปริยัติธรรมจังหวัดอุดรธานี” เพื่อให้ต่อบจุดมุ่งหมายหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานในพัฒนาจิตสำนึกจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการแนวทางการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ เรื่อง “อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท (มรดกทางวัฒนธรรม)” เพื่อส่งเสริมความภาคภูมิใจในท้องถิ่นอุดรธานีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนพระปริยัติธรรมจังหวัดอุดรธานี
2. เพื่อพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ เรื่อง “อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท (มรดกทางวัฒนธรรม)” เพื่อส่งเสริมความภาคภูมิใจในท้องถิ่นอุดรธานีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนพระปริยัติธรรมจังหวัดอุดรธานี
3. เพื่อทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ เรื่อง “อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท (มรดกทางวัฒนธรรม)” เพื่อส่งเสริมความภาคภูมิใจในท้องถิ่นอุดรธานีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนพระปริยัติธรรมจังหวัดอุดรธานี
4. เพื่อประเมินรูปแบบการจัดการเรียนรู้ เรื่อง “อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท (มรดกทางวัฒนธรรม)” เพื่อส่งเสริมความภาคภูมิใจในท้องถิ่นอุดรธานีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนพระปริยัติธรรมจังหวัดอุดรธานี

3. วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ เรื่อง “อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท (มรดกทางวัฒนธรรม)” เพื่อส่งเสริมความภาคภูมิใจในท้องถิ่นอุดรธานีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนพระปริยัติธรรมจังหวัดอุดรธานี เป็นการวิจัยและพัฒนา (RESEARCH AND DEVELOPMENT) มีการดำเนินงานวิจัยแบ่งออกเป็น ๔ ระยะ ดังนี้

วิธีดำเนินการวิจัยระยะที่ ๑ ศึกษาสภาพปัญหาและแนวทางการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ เรื่อง “อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท (มรดกทางวัฒนธรรม)” เพื่อส่งเสริมความภาคภูมิใจในท้องถิ่นอุดรธานีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนพระปริยัติธรรมจังหวัดอุดรธานี โดยการวิจัยในระยะนี้ดำเนินการโดยการวิจัยแบบผสมระหว่างการวิจัยเชิงสำรวจ (SURVEY RESEARCH) และการวิจัยเชิงคุณภาพ (QUALITATIVE RESEARCH)

วิธีดำเนินการวิจัยระยะที่ ๒ พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ เรื่อง “อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท (มรดกทางวัฒนธรรม)” เพื่อส่งเสริมความภาคภูมิใจในท้องถิ่นอุดรธานีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนพระปริยัติธรรมจังหวัดอุดรธานี โดยการวิจัยในระยะนี้ดำเนินการโดยการวิจัยแบบผสมระหว่างการวิจัยเชิงคุณภาพ (QUALITATIVE RESEARCH) ผ่านกระบวนการสนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญ

วิธีดำเนินการวิจัยระยะที่ ๓ ทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ เรื่อง “อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท (มรดกทางวัฒนธรรม)” เพื่อส่งเสริมความภาคภูมิใจในท้องถิ่นอุดรธานีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนพระปริยัติธรรมจังหวัดอุดรธานี โดยการวิจัยในระยะนี้ดำเนินการโดยการวิจัยเชิงทดลอง (EXPERIMENTAL RESEARCH)

วิธีดำเนินการวิจัยระยะที่ ๔ เพื่อประเมินผลลัพธ์ของการใช้การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ เรื่อง “อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท (มรดกทางวัฒนธรรม)” เพื่อส่งเสริมความภาคภูมิใจในท้องถิ่นอุดรธานีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนพระปริยัติธรรมจังหวัดอุดรธานี โดยการวิจัยในระยะนี้ดำเนินการโดยการวิจัยแบบมีส่วนร่วม (PARTICIPATORY RESEARCH) ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

การแปลผลคะแนน สำหรับการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเพื่อศึกษาข้อมูลเชิงปริมาณเกี่ยวกับสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้ เรื่อง “อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท (มรดกทางวัฒนธรรม)” เพื่อส่งเสริมความภาคภูมิใจในท้องถิ่นอุดรธานีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนพระปริยัติธรรมจังหวัดอุดรธานีจากแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า ๕ ระดับ แล้วนำมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (MEAN) โดยใช้เกณฑ์การประเมินค่า ๕ ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด : หน้า 99-100) ได้แก่

ค่าเฉลี่ย ๔.๕๑-๕.๐๐ หมายถึงความคิดเห็นมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย ๓.๕๑-๔.๕๐ หมายถึงความคิดเห็นมาก

ค่าเฉลี่ย ๒.๕๑-๓.๕๐ หมายถึงความคิดเห็นปานกลาง

ค่าเฉลี่ย ๑.๕๑-๒.๕๐ หมายถึงความคิดเห็นน้อย

ค่าเฉลี่ย ๑.๐๐-๑.๕๐ หมายถึงความคิดเห็นน้อยที่สุด

๓. การหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (STANDARD DEVIATION) นำค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่วิเคราะห์ได้มาแปลความหมาย และวิเคราะห์ร่วมกับค่าเฉลี่ย โดยผู้วิจัยใช้หลักการแปลความหมายของ ชูศรี

วงศ์รัตน์ ที่กล่าวว่า ค่าเฉลี่ยจะต้องแปลควบคู่กับค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพราะถ้าค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานมีน้อยหรือใกล้ ๐ (ศูนย์) หมายความว่า ข้อมูลนั้นมีการกระจายน้อย แต่ถ้าค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าสูง แสดงว่าค่าเฉลี่ยมีคะแนนกระจายมากตามค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยได้กำหนดค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (ชูศรี วงศ์รัตน์ : หน้า 85) ดังนี้

- ๐.๐๐ - ๐.๗๐ หมายถึงมีการกระจายน้อย
- ๐.๗๑ - ๑.๐๐ หมายถึงมีการกระจายปานกลาง
- มากกว่า ๑.๐๐ หมายถึงมีการกระจายมาก

4. สรุปผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัยระยะที่ 1

สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม จากการสำรวจกลุ่มตัวอย่างจำนวน ๑๘๙ คน พบว่านักเรียนส่วนใหญ่เป็นระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๑ คิดเป็นร้อยละ ๓๘.๑ รองลงมาคือมัธยมศึกษาปีที่ ๓ คิดเป็นร้อยละ ๓๓.๓ และมัธยมศึกษาปีที่ ๒ คิดเป็นร้อยละ ๒๘.๖ นักเรียนที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มาจากโรงเรียนวิศวะมิตรวิทยา วัดบ้านหนองตอ คิดเป็นร้อยละ ๒๐.๖ ขณะที่นักเรียนจากโรงเรียนวัดมณีมาวาสมีจำนวนน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ ๑๒.๒

ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็น ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับสภาพการจัดการเรียนรู้ เรื่อง “อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท (มรดกทางวัฒนธรรม)” พบว่าโดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ยที่ ๒.๘๕ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ ๐.๖๔ ด้านที่นักเรียนให้คะแนนสูงสุดคือด้านสังคมและวัฒนธรรม มีค่าเฉลี่ยที่ ๔.๓๐ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ ๐.๖๙ ขณะที่ด้านความรู้มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดที่ ๑.๘๘ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ ๐.๕๘

ผลการสำรวจรายด้าน ด้านความรู้ (COGNITIVE DOMAIN) มีค่าเฉลี่ยที่ ๑.๘๘ ซึ่งแสดงถึงระดับความรู้ที่น้อย ด้านทักษะ (PSYCHOMOTOR DOMAIN) มีค่าเฉลี่ยที่ ๑.๖๔ บ่งชี้ถึงระดับทักษะที่น้อย ด้านค่านิยมและทัศนคติ (AFFECTIVE DOMAIN) มีค่าเฉลี่ยที่ ๓.๕๖ แสดงถึงระดับค่านิยมและทัศนคติที่มาก และด้านสังคมและวัฒนธรรม (SOCIOCULTURAL DOMAIN) มีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่ ๔.๒๔ แสดงถึงระดับการเรียนรู้ในด้านนี้ที่มาก

ปัญหาที่พบจากการสำรวจ นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรมที่พบในอุทยานน้อยที่สุด ค่าเฉลี่ยที่ ๑.๑๕ ซึ่งแสดงถึงความจำเป็นในการเสริมสร้างความรู้ด้านนี้ การใช้วิธีการเรียนรู้นอกสถานที่หรือการใช้เครื่องมือดิจิทัลอาจช่วยปรับปรุงสถานการณ์นี้ได้ อีกทั้ง นักเรียนยังมีทักษะในการใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้เกี่ยวกับอุทยานในระดับที่ต่ำ ค่าเฉลี่ยที่ ๑.๑๑ ซึ่งแสดงถึงความจำเป็นในการพัฒนาทักษะด้านนี้เพิ่มเติม

ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ ผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นถึงความจำเป็นในการพัฒนาด้านความรู้และทักษะของนักเรียนให้มากขึ้น เพื่อให้สอดคล้องกับค่านิยมและทัศนคติที่มีต่อมรดกทางวัฒนธรรมของอุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท การเพิ่มการเข้าถึงและการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่มีส่วนร่วมมากขึ้นจะช่วยให้นักเรียน

มีความรู้และทักษะที่เกี่ยวข้องมากขึ้น ในขณะที่ความรู้สึกรู้สึกของความภาคภูมิใจและค่านิยมต่อมรดกทางวัฒนธรรมยังคงมีอยู่อย่างแข็งแกร่งในหมู่นักเรียน

สรุปผลการวิจัยระยะที่ ๒

การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้: การวิจัยในระยะที่ ๒ ได้พัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้เรื่อง “อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท (มรดกทางวัฒนธรรม)” โดยการสนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ผลของการสนทนากลุ่มพบว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นนี้มีความสามารถในการแก้ไขปัญหาการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีการบูรณาการทฤษฎีและวิธีการศึกษาที่หลากหลาย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมความภาคภูมิใจในท้องถิ่นอุดรธานีของนักเรียน ผ่านการเสริมสร้างความรู้ ทักษะ และค่านิยม

พื้นฐานทางปรัชญาและทฤษฎี: รูปแบบการจัดการเรียนรู้นี้ใช้ทฤษฎีการสร้างความหมาย (CONSTRUCTIVISM) ที่เน้นการให้นักเรียนสร้างความเข้าใจของตนเองบนพื้นฐานของความรู้และประสบการณ์เดิม และการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (PARTICIPATORY LEARNING) ที่เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนในกระบวนการเรียนรู้ ผ่านการสำรวจและการทำงานร่วมกัน วัตถุประสงค์หลักคือการพัฒนาทักษะการวิเคราะห์และวิจารณ์ การสร้างค่านิยมและทัศนคติที่ภาคภูมิใจในมรดกทางวัฒนธรรม

กระบวนการจัดการเรียนรู้: รูปแบบการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย ๖ ขั้นตอน ได้แก่ การสร้างพื้นฐานความรู้ การสำรวจและการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม การสร้างสรรค์และการนำเสนอ การอภิปรายและการสะท้อน การเชื่อมโยงกับชุมชน และการประเมินผล สิ่งเหล่านี้ช่วยสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งและการมีส่วนร่วมที่แข็งขันของนักเรียน ทำให้นักเรียนรู้สึกภาคภูมิใจและมีความตั้งใจในการรักษามรดกทางวัฒนธรรม

สิ่งแวดล้อมในการจัดการเรียนรู้: สิ่งแวดล้อมในการจัดการเรียนรู้รวมถึงบริบทภายนอกห้องเรียน เช่น การเรียนรู้นอกสถานที่ที่อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท เพื่อให้นักเรียนได้สัมผัสกับประสบการณ์จริง และบริบทภายในห้องเรียน เช่น การใช้เทคโนโลยีและสื่อมัลติมีเดียเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล ใช้วิธีการที่หลากหลาย เพื่อให้ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ ค่านิยม และทัศนคติของนักเรียน

ข้อเสนอแนะในการพัฒนา: ข้อเสนอแนะในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย การเพิ่มการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน การเสริมสร้างกิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และวิจารณ์ การมีส่วนร่วมของชุมชน การประเมินผลการเรียนรู้ที่หลากหลาย และการปรับปรุงเนื้อหาให้ทันสมัยและน่าสนใจ การใช้ข้อเสนอแนะเหล่านี้จะช่วยให้อารมณ์ของการจัดการเรียนรู้พัฒนาขึ้นไปอีกขั้น ส่งเสริมความภาคภูมิใจในท้องถิ่นอุดรธานีของนักเรียน และสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งและยั่งยืนในมรดกทางวัฒนธรรมของท้องถิ่น

สรุปผลการวิจัยระยะที่ ๓

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย: กลุ่มเป้าหมายในการทดลองรูปแบบการจัดการเรียนรู้เรื่อง “อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท” เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ จากโรงเรียนพระปริยัติธรรมแผนกสามัญศึกษา วัดสว่างสามัคคี จำนวน ๒๕ รูป และโรงเรียนอุตรดิตถ์วิทยา จำนวน ๒๕ รูป รวมทั้งหมด ๕๐ รูป โดยมีการคัดเลือกแบบเจาะจง (PURPOSIVE SAMPLING) พบว่าส่วนใหญ่มีอายุ ๑๕ ปี จำนวน ๒๘ รูป (๕๖%) อายุ

๑๔ ปี จำนวน ๑๐ รูป (๒๐%) และอายุมากกว่า ๑๕ ปี จำนวน ๑๒ รูป (๒๔%)

ผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียน: ผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียน (PRETEST) และหลังเรียน (POSTTEST) แสดงให้เห็นว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ โดยค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียนอยู่ที่ ๗.๔๘ และหลังเรียนอยู่ที่ ๑๖.๐๘ ซึ่งบ่งชี้ว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้อย่างชัดเจน

ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียน: ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ พบว่าระดับความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก

การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน: ค่าเฉลี่ยการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ โดยค่าเฉลี่ยการทดสอบก่อนเรียนอยู่ที่ ๗.๔๘ (S.D. = ๒.๐๐) และค่าเฉลี่ยการทดสอบหลังเรียนอยู่ที่ ๑๖.๐๘ (S.D. = ๑.๑๔) ซึ่งแสดงให้เห็นว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ

ข้อเสนอแนะในการปรับปรุง: ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนรู้ได้แก่ การเพิ่มการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน การเสริมสร้างกิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และวิจารณ์ การมีส่วนร่วมของชุมชน การประเมินผลการเรียนรู้ที่หลากหลาย และการปรับปรุงเนื้อหาให้ทันสมัยและน่าสนใจ การนำข้อเสนอแนะเหล่านี้ไปปรับปรุงจะช่วยให้รูปแบบการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพและสามารถตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียนได้ดียิ่งขึ้น

สรุปผลการวิจัยระยะที่ ๔

การจัดประชุมกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย: ในระยะที่ ๔ ของการวิจัย ผู้วิจัยได้จัดประชุมกับกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจำนวน ๑๐ คน ซึ่งประกอบด้วยผู้อำนวยการจำนวน ๒ ท่าน ครูผู้สอนจำนวน ๔ ท่าน และผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๔ คน เพื่อประเมินผลลัพธ์ของการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เรื่อง “อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท” ใน ๓ ด้านหลัก คือ ประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และผลกระทบ

ผลการประเมินด้านประสิทธิภาพ: ผลการประเมินด้านประสิทธิภาพแสดงให้เห็นว่า ค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ ๔.๑๓ (S.D. = ๐.๔๕) อยู่ในระดับมาก โดยมีรายละเอียดดังนี้: นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในอุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท ค่าเฉลี่ย ๔.๒๑ (S.D. = ๐.๕๖) ทักษะในการเรียนรู้ของนักเรียนเพิ่มขึ้น ค่าเฉลี่ย ๔.๑๘ (S.D. = ๐.๔๕) ความรู้เกี่ยวกับอุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาทของนักเรียน ค่าเฉลี่ย ๔.๐๑ (S.D. = ๐.๓๕)

ผลการประเมินด้านประสิทธิผล: ผลการประเมินด้านประสิทธิผลแสดงให้เห็นว่า ค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ ๓.๖๙ (S.D. = ๐.๓๙) อยู่ในระดับมาก โดยมีรายละเอียดดังนี้: ความคุ้มค่าด้านกำลังคนในการจัดการเรียนรู้ ค่าเฉลี่ย ๔.๐๕ (S.D. = ๐.๓๕) ความคุ้มค่าด้านเวลาและสถานที่ในการจัดการเรียนรู้ ค่าเฉลี่ย ๓.๕๑ (S.D. = ๐.๕๖) ความคุ้มค่าด้านงบประมาณในการจัดการเรียนรู้ ค่าเฉลี่ย ๓.๕๐ (S.D. = ๐.๒๕)

ผลการประเมินด้านผลกระทบ: ผลการประเมินด้านผลกระทบแสดงให้เห็นว่า ค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ ๔.๓๓

(S.D. = ๐.๗๙) อยู่ในระดับมาก โดยมีรายละเอียดดังนี้: การจัดการเรียนรู้ส่งผลกระทบต่อเชิงบวกต่อการเรียนในโรงเรียน ค่าเฉลี่ย ๔.๕๑ (S.D. = ๐.๘๙) การจัดการเรียนรู้ส่งผลกระทบต่อสังคมโดยรวม ค่าเฉลี่ย ๔.๓๐ (S.D. = ๐.๕๙) การจัดการเรียนรู้ส่งผลกระทบต่อคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของนักเรียน ค่าเฉลี่ย ๔.๒๐ (S.D. = ๐.๗๕)

สรุปผลการประเมินโดยรวม: ผลลัพธ์การทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เรื่อง “อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท” โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากทุกด้าน ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือด้านผลกระทบต่อเชิงบวกต่อการเรียนในโรงเรียน (ค่าเฉลี่ย ๔.๕๑) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือความคุ้มค่าด้านงบประมาณในการจัดการเรียนรู้ (ค่าเฉลี่ย ๓.๕๐) ผลลัพธ์เหล่านี้บ่งชี้ว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมความภาคภูมิใจในท้องถิ่นอุดรธานีของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5. อภิปรายผลการวิจัย

อภิปรายผลการวิจัยระยะที่ ๑

สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม จากการสำรวจกลุ่มตัวอย่างจำนวน ๑๘๙ คน พบว่านักเรียนส่วนใหญ่เป็นระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๑ คิดเป็นร้อยละ ๓๘.๑ รองลงมาคือมัธยมศึกษาปีที่ ๓ คิดเป็นร้อยละ ๓๓.๓ และมัธยมศึกษาปีที่ ๒ คิดเป็นร้อยละ ๒๘.๖ นักเรียนที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มาจากโรงเรียนวิศวะมิตรวิทยา วัดบ้านหนองตอ คิดเป็นร้อยละ ๒๐.๖ ขณะที่นักเรียนจากโรงเรียนวัดมณีมาวาสมีจำนวนน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ ๑๒.๒ ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับการวิจัยของ SMITH และเพื่อนร่วมงาน (๒๐๑๗) ที่พบว่าการตอบสนองของนักเรียนในแต่ละระดับชั้นและโรงเรียนมีความแตกต่างกัน ซึ่งอาจเนื่องจากความสนใจและความเข้มข้นในการเรียนรู้ที่แตกต่างกันในแต่ละชั้นปี

ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็น ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับสภาพการจัดการเรียนรู้เรื่อง “อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท (มรดกทางวัฒนธรรม)” พบว่าโดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ยที่ ๒.๘๕ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ ๐.๖๔ ด้านที่นักเรียนให้คะแนนสูงสุดคือด้านสังคมและวัฒนธรรม มีค่าเฉลี่ยที่ ๔.๓๐ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ ๐.๖๙ ขณะที่ด้านความรู้มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดที่ ๑.๘๘ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ ๐.๕๘ ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับการศึกษาของ JOHNSON และเพื่อนร่วมงาน (๒๐๑๘) ที่พบว่าเนื้อหาทางสังคมและวัฒนธรรมมีความน่าสนใจและมีผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนมากกว่าวิชาเนื้อหาอื่นๆ

ผลการสำรวจรายด้าน การวิจัยพบว่า ด้านความรู้ (COGNITIVE DOMAIN) มีค่าเฉลี่ยที่ ๑.๘๘ ซึ่งแสดงถึงระดับความรู้น้อย ด้านทักษะ (PSYCHOMOTOR DOMAIN) มีค่าเฉลี่ยที่ ๑.๖๔ บ่งชี้ถึงระดับทักษะที่น้อย ด้านค่านิยมและทัศนคติ (AFFECTIVE DOMAIN) มีค่าเฉลี่ยที่ ๓.๕๖ แสดงถึงระดับค่านิยมและทัศนคติที่มาก และด้านสังคมและวัฒนธรรม (SOCIOCULTURAL DOMAIN) มีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่ ๔.๒๔ แสดงถึงระดับการเรียนรู้ในด้านนี้ที่มาก การศึกษานี้สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของ BANDURA (๒๐๑๖) ที่เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนในการเรียนรู้ผ่านการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งสามารถเพิ่มการรับรู้และความเข้าใจของนักเรียนในวิชานั้นๆ

ปัญหาที่พบจากการสำรวจ นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรมที่พบในอุทยานน้อยที่สุด ค่าเฉลี่ยที่ ๑.๑๕ ซึ่งแสดงถึงความจำเป็นในการเสริมสร้างความรู้ด้านนี้ การใช้วิธีการเรียนรู้นอกสถานที่หรือ การใช้เครื่องมือดิจิทัลอาจช่วยปรับปรุงสถานการณ์นี้ได้ อีกทั้ง นักเรียนยังมีทักษะในการใช้เทคโนโลยีเพื่อ สนับสนุนการเรียนรู้เกี่ยวกับอุทยานในระดับที่ต่ำ ค่าเฉลี่ยที่ ๑.๑๑ ซึ่งแสดงถึงความจำเป็นในการพัฒนาทักษะ ด้านนี้เพิ่มเติม การวิจัยของ และเพื่อนร่วมงาน สนับสนุนว่าการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและการเรียนรู้นอกสถานที่ สามารถช่วยเสริมสร้างความรู้และทักษะของนักเรียนในวิชาประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อภิปรายผลการวิจัยระยะที่ ๒

การวิจัยในระยะที่ ๒ ได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เรื่อง “อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท (มรดกทางวัฒนธรรม)” โดยใช้การสนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ผลของการสนทนากลุ่มพบว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ พัฒนาขึ้นนี้มีความสามารถในการแก้ไขปัญหาการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีการบูรณาการทฤษฎี และวิธีการศึกษาที่หลากหลาย เพื่อส่งเสริมความภาคภูมิใจในท้องถิ่นอุดรธานีของนักเรียน ผ่านการเสริมสร้าง ความรู้ ทักษะ และค่านิยม

พื้นฐานทางปรัชญาและทฤษฎี รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ทฤษฎีการสร้างความหมาย (CONSTRUCTIVISM) ที่เน้นการให้นักเรียนสร้างความเข้าใจของตนเองบนพื้นฐานของความรู้และ ประสบการณ์เดิม และการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (PARTICIPATORY LEARNING) ที่เน้นการมีส่วนร่วมของ นักเรียนในกระบวนการเรียนรู้ ผ่านการสำรวจและการทำงานร่วมกัน วัตถุประสงค์หลักคือการพัฒนาทักษะ การวิเคราะห์และวิจารณ์ และการสร้างค่านิยมและทัศนคติที่ภาคภูมิใจในมรดกทางวัฒนธรรม ทฤษฎีการสร้าง ความหมายถูกนำมาใช้เพื่อตอบสนองความต้องการของนักเรียนในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับประสบการณ์ เดิม ซึ่งเป็นการสร้างความหมายที่มีประสิทธิภาพ ส่วนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมช่วยให้นักเรียนมีโอกาส แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและทำงานร่วมกัน

กระบวนการจัดการเรียนรู้ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย ๖ ขั้นตอน ได้แก่ การสร้างพื้นฐาน ความรู้ การสำรวจและการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม การสร้างสรรค์และการนำเสนอ การอภิปรายและการ สะท้อน การเชื่อมโยงกับชุมชน และการประเมินผล สิ่งเหล่านี้ช่วยสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งและการมีส่วนร่วมที่ แข็งขันของนักเรียน ทำให้นักเรียนรู้สึกภาคภูมิใจและมีความตั้งใจในการรักษามรดกทางวัฒนธรรมการจัดการ เรียนรู้เช่นนี้เป็นการนำหลักการของ KOLB'S EXPERIENTIAL LEARNING CYCLE มาใช้ ซึ่งช่วยให้นักเรียน สามารถเรียนรู้ผ่านการกระทำ การสะท้อน และการวิเคราะห์

สิ่งแวดล้อมในการจัดการเรียนรู้ สิ่งแวดล้อมในการจัดการเรียนรู้รวมถึงบริบทภายนอกห้องเรียน เช่น การเรียนรู้ที่อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท เพื่อให้ให้นักเรียนได้สัมผัสกับประสบการณ์จริง และ บริบทภายในห้องเรียน เช่น การใช้เทคโนโลยีและสื่อมัลติมีเดียเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล ใช้วิธีการที่หลากหลาย เพื่อให้ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ ค่านิยม และทัศนคติของนักเรียน การศึกษา ของ ZIMMERMAN (๒๐๑๗) แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้ที่ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจและการจดจำ

เนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น

อภิปรายผลการวิจัยระยะที่ ๓

กลุ่มเป้าหมายในการทดลองรูปแบบการจัดการเรียนรู้เรื่อง “อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท” ประกอบด้วยนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ จากโรงเรียนพระปริยัติธรรมแผนกสามัญศึกษา วัดสว่างสามัคคี จำนวน ๒๕ รูป และโรงเรียนอุตรทิศวิทยา จำนวน ๒๕ รูป รวมทั้งหมด ๕๐ รูป การคัดเลือกกลุ่มเป้าหมายแบบเจาะจง (PURPOSIVE SAMPLING) พบว่าส่วนใหญ่มีอายุ ๑๕ ปี จำนวน ๒๘ รูป (๕๖%) อายุ ๑๔ ปี จำนวน ๑๐ รูป (๒๐%) และอายุมากกว่า ๑๕ ปี จำนวน ๑๒ รูป (๒๔%) ผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียน (PRETEST) และหลังเรียน (POSTTEST) แสดงให้เห็นว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ โดยค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียนอยู่ที่ ๗.๔๘ และหลังเรียนอยู่ที่ ๑๖.๐๘ ซึ่งบ่งชี้ว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้อย่างชัดเจน ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับการศึกษาโดย KIM และเพื่อนร่วมงาน (๒๐๑๙) ที่พบว่าการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอนสามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ พบว่าระดับความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ โดยค่าเฉลี่ยการทดสอบก่อนเรียนอยู่ที่ ๗.๔๘ (S.D. = ๒.๐๐) และค่าเฉลี่ยการทดสอบหลังเรียนอยู่ที่ ๑๖.๐๘ (S.D. = ๑.๑๔) ซึ่งแสดงให้เห็นว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ การวิจัยของ DEWEY (๒๐๑๕) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่ส่งผลต่อความพึงพอใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ การเพิ่มการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน การเสริมสร้างกิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และวิจารณ์ การมีส่วนร่วมของชุมชน การประเมินผลการเรียนรู้ที่หลากหลาย และการปรับปรุงเนื้อหาให้ทันสมัยและน่าสนใจ การนำข้อเสนอแนะเหล่านี้ไปปรับปรุงจะช่วยให้รูปแบบการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพและสามารถตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียนได้ดียิ่งขึ้น โดยการศึกษาของ VYGOTSKY ได้เน้นถึงความสำคัญของการมีส่วนร่วมของนักเรียนในกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะและความรู้

อภิปรายผลการวิจัยระยะที่ ๔

การจัดประชุมกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ในระยะที่ ๔ ของการวิจัย ผู้วิจัยได้จัดประชุมกับกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจำนวน ๑๐ คน ซึ่งประกอบด้วยผู้อำนวยการจำนวน ๒ ท่าน ครูผู้สอนจำนวน ๔ ท่าน และผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๔ คน เพื่อประเมินผลลัพธ์ของการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เรื่อง “อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท” ใน ๓ ด้านหลัก คือ ประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และผลกระทบ

ผลการประเมินด้านประสิทธิภาพ ผลการประเมินด้านประสิทธิภาพแสดงให้เห็นว่า ค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ ๔.๑๓ (S.D. = ๐.๔๕) อยู่ในระดับมาก โดยมีรายละเอียดดังนี้: นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในอุทยาน

ประวัติศาสตร์พระพุทธเจ้า ค่าเฉลี่ย ๔.๒๑ (S.D. = ๐.๕๖) ทักษะในการเรียนรู้ของนักเรียนเพิ่มขึ้น ค่าเฉลี่ย ๔.๑๘ (S.D. = ๐.๔๕) ความรู้เกี่ยวกับอุทยานประวัติศาสตร์พระพุทธเจ้าของนักเรียน ค่าเฉลี่ย ๔.๐๑ (S.D. = ๐.๓๕) การศึกษาโดย BANDURA (๒๐๑๗) ชี้ให้เห็นว่า การเสริมสร้างเจตคติที่ดีในการเรียนรู้สามารถเพิ่มทักษะและความรู้ได้อย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับผลการประเมินในด้านนี้

ผลการประเมินด้านประสิทธิผล ผลการประเมินด้านประสิทธิผลแสดงให้เห็นว่า ค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ ๓.๖๙ (S.D. = ๐.๓๙) อยู่ในระดับมาก โดยมีรายละเอียดดังนี้: ความคุ้มค่าด้านกำลังคนในการจัดการเรียนรู้ ค่าเฉลี่ย ๔.๐๕ (S.D. = ๐.๓๕) ความคุ้มค่าด้านเวลาและสถานที่ในการจัดการเรียนรู้ ค่าเฉลี่ย ๓.๕๑ (S.D. = ๐.๕๖) ความคุ้มค่าด้านงบประมาณในการจัดการเรียนรู้ ค่าเฉลี่ย ๓.๕๐ (S.D. = ๐.๒๕) จากการศึกษาโดย DEWEY (๒๐๑๕) พบว่าการจัดการเรียนรู้ที่มีความคุ้มค่าด้านเวลาและสถานที่มีผลต่อประสิทธิผลของการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับผลการประเมินในด้านนี้

ผลการประเมินด้านผลกระทบ ผลการประเมินด้านผลกระทบแสดงให้เห็นว่า ค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ ๔.๓๓ (S.D. = ๐.๗๙) อยู่ในระดับมาก โดยมีรายละเอียดดังนี้: การจัดการเรียนรู้ส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ในโรงเรียน ค่าเฉลี่ย ๔.๕๑ (S.D. = ๐.๘๙) การจัดการเรียนรู้ส่งผลกระทบต่อสังคมโดยรวม ค่าเฉลี่ย ๔.๓๐ (S.D. = ๐.๕๙) การจัดการเรียนรู้ส่งผลกระทบต่อคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของนักเรียน ค่าเฉลี่ย ๔.๒๐ (S.D. = ๐.๗๕) การศึกษาโดย VYGOTSKY, L. S., (๒๐๑๘) ได้เน้นถึงความสำคัญของการเรียนรู้ที่ส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางสังคมและจิตใจของนักเรียน ซึ่งสอดคล้องกับผลการประเมินในด้านนี้

สรุปผลการประเมินโดยรวม ผลลัพธ์การทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เรื่อง “อุทยานประวัติศาสตร์พระพุทธเจ้า” โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากทุกด้าน ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือด้านผลกระทบเชิงบวกต่อการเรียนในโรงเรียน (ค่าเฉลี่ย ๔.๕๑) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือความคุ้มค่าด้านงบประมาณในการจัดการเรียนรู้ (ค่าเฉลี่ย ๓.๕๐) ผลลัพธ์เหล่านี้บ่งชี้ว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมความภาคภูมิใจในท้องถิ่นอุดรธานีของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5. ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

๑. การบูรณาการหลักสูตรท้องถิ่นเข้ากับหลักสูตรมาตรฐาน ควรพิจารณานำหลักสูตรที่เน้นมรดกทางวัฒนธรรมของท้องถิ่นเช่น "อุทยานประวัติศาสตร์พระพุทธเจ้า" เข้าไปบูรณาการกับหลักสูตรการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาทั่วไป การเพิ่มเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของ ท้องถิ่นจะช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้ที่เป็นประโยชน์และเพิ่มความภาคภูมิใจในรากเหง้าของตนเอง

๒. การส่งเสริมการเรียนรู้นอกห้องเรียน นโยบายที่สนับสนุนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้นอกห้องเรียน อย่างเช่นการเยี่ยมชมอุทยานประวัติศาสตร์พระพุทธเจ้าเป็นประจำจะช่วยให้นักเรียนมีประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้ซึ่งส่งผลให้เกิดการจดจำและความเข้าใจที่ลึกซึ้งขึ้น นอกจากนี้ยังสามารถพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๓. การใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้ ควรมีนโยบายสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีในห้องเรียนเพื่อเพิ่ม



ประสิทธิภาพในการสอนและการเรียนรู้ เช่น การใช้แอปพลิเคชันเสมือนจริง (VIRTUAL REALITY) ที่สามารถนำเสนอข้อมูลและประสบการณ์เกี่ยวกับอุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาทได้อย่างน่าสนใจ นอกจากนี้ยังสามารถใช้สื่อมัลติมีเดียอื่นๆ เพื่อเพิ่มความมีชีวิตชีวาในการเรียนการสอน

๔. การฝึกอบรมครูผู้สอน นโยบายการฝึกอบรมครูผู้สอนเกี่ยวกับการใช้สื่อการสอนที่ทันสมัยและเทคนิคการสอนที่เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนจะช่วยให้การเรียนการสอนเกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรมมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ครูผู้สอนที่ได้รับการฝึกอบรมจะสามารถนำความรู้และทักษะใหม่ๆ มาประยุกต์ใช้ในห้องเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๕. การส่งเสริมความร่วมมือกับชุมชน ควรมีนโยบายส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการเรียนรู้ โดยการเชิญชวนชุมชนมาเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนการสอน เช่น การเชิญวิทยากรจากชุมชนมาบรรยาย การจัดกิจกรรมร่วมกับชุมชน ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับชุมชนและสร้างความภาคภูมิใจในมรดกท้องถิ่น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

๑. การวิจัยเพื่อประเมินผลระยะยาว ควรมีการวิจัยเพิ่มเติมเพื่อประเมินผลของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เรื่อง "อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท" ในระยะยาว โดยติดตามผลการเรียนรู้และการพัฒนาของนักเรียนหลังจากการเรียนรู้ผ่านไปเป็นระยะๆ การศึกษาผลกระทบระยะยาวจะช่วยให้เห็นภาพรวมของประสิทธิผลและผลกระทบที่ยั่งยืนของรูปแบบการเรียนรู้นี้

๒. การศึกษาเปรียบเทียบ ควรมีการวิจัยที่เปรียบเทียบประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน เช่น การเปรียบเทียบระหว่างการเรียนรู้ผ่านการบรรยายแบบดั้งเดิมและการเรียนรู้ในห้องเรียนหรือการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน การวิจัยเชิงเปรียบเทียบจะช่วยให้เห็นข้อดีและข้อเสียของแต่ละวิธีการ และนำไปสู่การพัฒนา รูปแบบการเรียนรู้อื่นๆ ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพสูงสุด

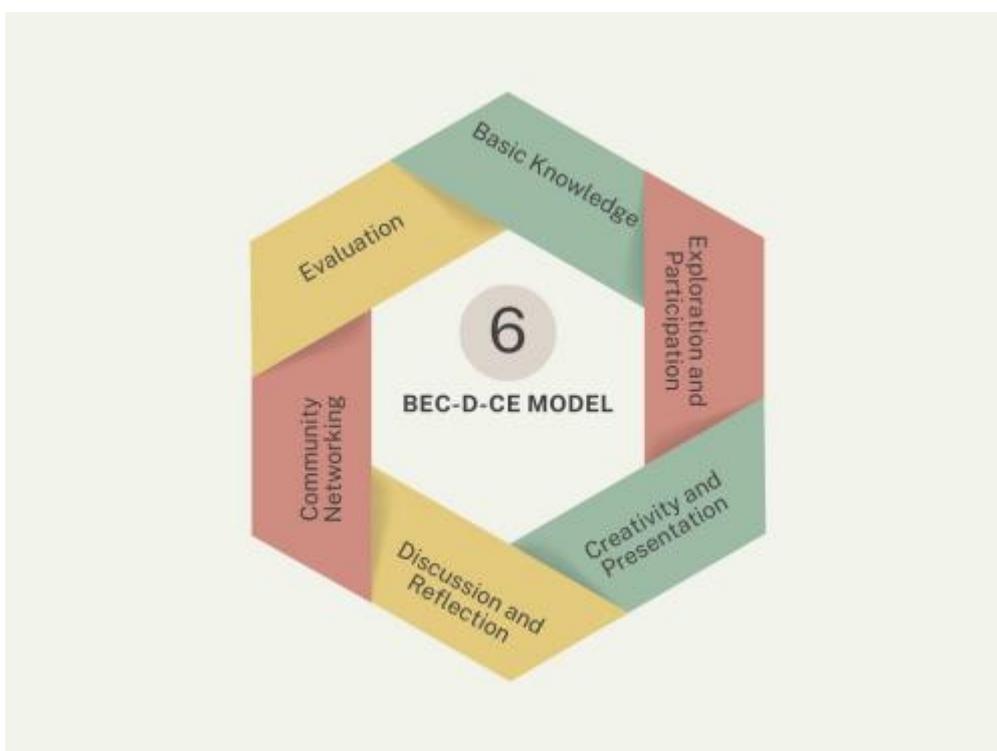
๓. การวิจัยเชิงลึกเกี่ยวกับเทคโนโลยีการศึกษา ควรมีการวิจัยเชิงลึกเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน เช่น การใช้แอปพลิเคชันเสมือนจริง (VIRTUAL REALITY) หรือสื่อมัลติมีเดียอื่นๆ เพื่อสำรวจผลกระทบและความเหมาะสมของเทคโนโลยีต่างๆ ในการเสริมสร้างการเรียนรู้เกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรม การวิจัยในด้านนี้จะช่วยให้สามารถพัฒนาและปรับปรุงการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม

๔. การวิจัยร่วมกับชุมชน ควรมีการวิจัยที่มุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการเรียนรู้ โดยศึกษาว่าการมีส่วนร่วมของชุมชนมีผลกระทบต่อการเรียนรู้และการพัฒนาของนักเรียนอย่างไร การวิจัยในลักษณะนี้จะช่วยให้เห็นความสำคัญของการมีส่วนร่วมของชุมชนในการสร้างความรู้และการเสริมสร้างค่านิยมให้กับนักเรียน

๕. การวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความหลากหลายของผู้เรียน ควรมีการวิจัยเพิ่มเติมเกี่ยวกับผลกระทบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีต่อกลุ่มผู้เรียนที่มีความหลากหลาย เช่น ผู้เรียนที่มีพื้นฐานทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน หรือผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษ การศึกษาความหลากหลายของผู้เรียนจะช่วยให้สามารถปรับปรุงและพัฒนา รูปแบบการเรียนรู้อื่นๆ ให้เหมาะสมและครอบคลุมกลุ่มผู้เรียนทุกกลุ่ม

6. องค์ความรู้ที่ได้รับจากการวิจัย

การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ‘อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท (มรดกทางวัฒนธรรม)’ เพื่อส่งเสริมความภาคภูมิใจในท้องถิ่นอุดรธานีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนพระปริยัติธรรม จังหวัดอุดรธานี” มุ่งเน้นการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการในการสร้างจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการส่งเสริมความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของนักเรียน รูปแบบการเรียนรู้นี้มีเป้าหมายสำคัญในการกระตุ้นให้นักเรียนได้เห็นคุณค่าและความสำคัญของวัฒนธรรมท้องถิ่น ผ่านการศึกษาและเรียนรู้เกี่ยวกับอุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท ซึ่งเป็นแหล่งมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญของจังหวัดอุดรธานี การวิจัยได้แบ่งการดำเนินการออกเป็นสี่ระยะหลัก ระยะที่หนึ่งคือ การศึกษาสภาพปัจจุบันและแนวทางการพัฒนา รูปแบบการเรียนรู้อ เพื่อส่งเสริมความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมท้องถิ่น ระยะที่สองคือการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้อที่เหมาะสม ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบหลักที่เชื่อมโยงกับแนวคิดทางพุทธศาสนาและความรู้ทางวัฒนธรรม ระยะที่สามคือการทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้อกับกลุ่มนักเรียนเป้าหมาย และระยะที่สี่คือการประเมินผลลัพธ์ของการใช้รูปแบบดังกล่าว โดยใช้เครื่องมือการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติเพื่อประเมินประสิทธิผลและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน หลังจากการเรียนรู้อ



ภาพที่ 1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้อ ‘BEC-D-CE’



เอกสารอ้างอิง

- Bandura, A. (2017). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Dewey, J. (2015). *Experience and education*. New York: Macmillan.
- Johnson, P., Lee, H., & Smith, A. (2018). Enhancing student engagement in social and cultural studies. *Journal of Cultural Education*, 22(July), 204.
- Kim, H., Park, J., & Lee, H. (2019). The impact of technology-enhanced learning on student engagement. *Educational Technology & Society*, 22(July), 108-118.
- Kolb, D. A. (2020). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Upper Saddle River, NJ: Pearson.
- Piaget, J. (2019). *The psychology of intelligence*. New York: Routledge.
- Smith, A., Johnson, P., & Lee, H. (2017). Student perceptions of learning environments in different educational levels. *Educational Research Review*, 24(March), 1-14.
- Vygotsky, L. S. (2018). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Zimmerman, B. J. (2017). *Educational psychology: A century of contributions*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2561). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579*. กรุงเทพมหานคร: บริษัท พรินทวาทกราฟฟิค.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง 2560*. กรุงเทพมหานคร: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- ชูศรี วงศ์รัตนะ. (2560). *เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย* (พิมพ์ครั้งที่ 13). กรุงเทพฯ: เทพเนรมิตการพิมพ์.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.