

**การสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการส่งงานโดยการใช้สมุดสะสมคะแนนในวิชาคอมพิวเตอร์
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 4 (สิทธิไชยอุปถัมภ์)**

ชื่อผู้วิจัย : นายวรกฤต เอกธนารัฐ 
โรงเรียนเทศบาล 4 (สิทธิไชยอุปถัมภ์)

บทคัดย่อ

จากผลการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี วิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 4 (สิทธิไชยอุปถัมภ์) ในปีการศึกษา 2546 ภาคเรียนที่ 2 โดยการสังเกตด้วยตนเองพบว่าเมื่อผู้สอนมอบหมายงานให้นักเรียนทำ พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ในการทำงานต่ำมาก โดยคิดเป็นร้อยละ 43 เปอร์เซนต์ ของนักเรียนทั้งหมด และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในภาคเรียนที่ 2 อยู่ในระดับต่ำ

จากปัญหาดังกล่าวหากปล่อยต่อไปโดยไม่ได้รับการแก้ไข จะส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนในระดับที่สูงขึ้นไปเกิดปัญหา ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการส่งงานโดยการใช้สมุดสะสมคะแนนในรายวิชากลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี วิชาคอมพิวเตอร์ ขึ้นเพื่อแก้ปัญหการไม่ส่งงานของนักเรียนในวิชาคอมพิวเตอร์ของชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 4 (สิทธิไชยอุปถัมภ์) ซึ่งเลื่อนชั้นมาจากชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 77 คน โดยอาศัยสมุดสะสมคะแนนสติ๊กเกอร์รูปคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ทำเป็นรางวัลจูงใจนักเรียน ซึ่งหลังจากศึกษานักเรียนที่จะทำการวิจัยและสร้างสมุดสะสมคะแนนแล้ว จึงนำสมุดสะสมคะแนนมอบให้กับนักเรียนที่ทำงานเสร็จเรียบร้อยแล้วถูกต้องและส่งงานครูตามกำหนดเวลาในครั้งแรก และครั้งต่อไปจะเป็นสติ๊กเกอร์รูปคอมพิวเตอร์ 1 ใบ ซึ่งหมายถึง 1 คะแนนเพื่อนำไปติดในสมุดใ้สะสมคะแนนเพื่อแลกของรางวัลตามคะแนนแต้มที่ได้ เช่น 10 แต้มแลกสมุดได้ 1 เล่ม 15 แต้มแลกแก้ว 1 ใบ ฯ เป็นต้น โดยสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนทั้งภาคเรียน ภายหลังจากการเรียนโดยใช้สมุดสะสมคะแนนสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการทำงาน ปรากฏว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการทำงานสูงขึ้นและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นคิดเป็นร้อยละ 80 จากเดิมร้อยละ 43

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

คอมพิวเตอร์มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตประจำวันของคนในยุคปัจจุบันเกือบทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านเศรษฐกิจ สังคม อุตสาหกรรม และการศึกษา ฯ

คอมพิวเตอร์พื้นฐานตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2527 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) มีวัตถุประสงค์เพื่อเปิดโอกาสให้โรงเรียนมีความพร้อมทั้งด้านบุคลากรและเครื่องคอมพิวเตอร์ จัดการเรียนการสอนให้แก่ผู้เรียนได้โดยมุ่งให้นักเรียนได้คุ้นเคยกับเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เข้ามามีบทบาทสำคัญในการดำรงชีวิตปัจจุบัน และสามารถใช้อุปกรณ์พื้นฐานของเครื่องช่วยงานได้

จากผลการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี วิชาคอมพิวเตอร์ ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนเทศบาล 4 (สิทธิไชยอุปถัมภ์) ในปีการศึกษา 2546 ภาคเรียนที่ 2 โดยการสังเกตด้วยตนเองพบว่าเมื่อผู้สอนมอบหมายงานให้นักเรียนทำ พบว่านักเรียนมี ผลสัมฤทธิ์ในการทำงานต่ำมากและมีการทำงานส่งตามกำหนดเวลาน้อยราย โดยคิดเป็นร้อยละจำนวนนักเรียน ที่ทำงานส่งทั้งภาคเรียนที่ 2 คิดเป็น 43 เปอร์เซนต์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

**ตารางแสดงร้อยละการส่งงานของนักเรียน
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2546**

เรื่อง	จำนวนนักเรียนที่ ทำส่งงาน	คิดเป็นร้อยละ	จำนวนนักเรียน ที่ไม่ส่งงาน	คิดเป็นร้อยละ
1. กระบวนการแก้ปัญหา	26	34	51	66
2. การค้นหาข้อมูล	52	68	25	32
3. โครงงาน	39	51	38	49
4. ปฏิทิน	18	23	59	77
5. อินเทอร์เน็ต	30	39	47	61
รวม	165	43	220	57

จากข้อมูลดังกล่าว ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในภาคเรียนที่ 2 ต่ำมากคืออยู่ในระดับ **ร้อยละ 51.61** จากปัญหาดังกล่าวหากปล่อยต่อไปโดยไม่ได้รับการแก้ไข จะส่งผลให้การจัดการการเรียนการสอนใน ระดับที่สูงขึ้นไปเกิดปัญหา เนื่องมาจากนักเรียนขาดความรับผิดชอบในการทำงาน

จากการวิเคราะห์ปัญหาพบว่า นักเรียนขาดแรงจูงใจในการทำงาน ผู้วิจัยพยายามหาวิธีแก้ปัญหา หลายวิธี ไม่ว่าจะเป็นการว่ากล่าวตักเตือน หรือบทลงโทษแต่ยังไม่ได้ผลดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะสร้าง แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการส่งงานโดยการใช้สมุดสะสมคะแนน ในรายวิชากลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและ เทคโนโลยี วิชาคอมพิวเตอร์ ขึ้นเพื่อแก้ปัญหาการไม่ส่งงานของนักเรียนในวิชาคอมพิวเตอร์ของชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 2 ของโรงเรียนเทศบาล 4 (สิทธิไชยอุปถัมภ์) ซึ่งขึ้นมาจากชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และแนวการดำเนินการ ครั้งนี้ ยังสอดคล้องกับหลักการจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางอีกด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลของการใช้สมุดสะสมคะแนนในการสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการส่งงานในวิชา คอมพิวเตอร์

การตรวจเอกสาร

1. นำสมุดสะสมคะแนนและสติ๊กเกอร์แต้มคะแนนไปให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณา
2. นำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
3. นำสมุดสะสมคะแนนไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มเล็ก (3 – 5 คน)

4. ปรับปรุงแก้ไขสมุดสะสมคะแนน
5. นำสมุดสะสมคะแนนมาใช้จริงกับประชากรในภาคเรียนที่ 1

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 4 (สิทธิไชยอุปถัมภ์) ที่เรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2547 ที่ผู้วิจัยรับผิดชอบสอน จำนวน 77 คน (นักเรียนทั้ง 2 ห้องเรียนที่ 1 38 คนและห้องเรียนที่ 2 39 คน ส่วน นักเรียนเข้าใหม่ภาคเรียนที่ 1 ไม่ได้นำมารวมในการทำวิจัย)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ใช้สมุดสะสมคะแนนและสติ๊กเกอร์แต้มคะแนน ในการสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการส่งงาน โดยอาศัยของรางวัลเป็นตัวเสริมแรง

3. การดำเนินการทดลอง

นำสมุดสะสมคะแนนไปใช้กับการเรียนการสอนโดยนำสมุดสะสมคะแนนมอบให้กับนักเรียนในครั้งแรกจะมอบเมื่อนักเรียนทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จเรียบร้อย ถูกต้องและส่งงานครบตามกำหนดเวลาโดยที่เสร็จ 1 ครั้งจะได้เป็น สติ๊กเกอร์รูปคอมพิวเตอร์ 1 ใบ ซึ่งหมายถึง 1 คะแนนเพื่อนำไปติดในสมุดไว้สะสมคะแนนเพื่อแลกของรางวัลตามคะแนนแต้มที่ถึงเช่น 10 แต้มแลกสมุดได้ 1 เล่ม 15 แต้ม แลก แก้ว 1 ใบ ฯ เป็นต้น โดยสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนทั้งภาคเรียน

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

1.1 เปรียบเทียบร้อยละการส่งส่งงานของนักเรียนก่อนและหลังใช้สมุดสะสมคะแนนในการสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการส่งงาน

1.2 วิเคราะห์คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่ามัชฌิมเลขคณิต



ผลการวิจัยและวิจารณ์

ผลการวิจัย

1. เปรียบเทียบร้อยละการส่งงานของนักเรียนก่อนและหลังใช้สมุดสะสมคะแนนในการสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการส่งงาน

ตารางแสดงร้อยละการส่งงานของนักเรียน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2547

เรื่อง	จำนวนนักเรียน ที่ทำส่งงาน	คิดเป็นร้อยละ	จำนวนนักเรียน ที่ไม่ส่งงาน	คิดเป็นร้อยละ
1. หลักการทำงาน บทบาท ฯ	71	92	6	8
2. การสื่อสารข้อมูล เครือข่าย ฯ	57	74	20	26
3. ยุค	63	82	14	18
4. เลขฐาน	52	68	25	32
5. ประมวลผลข้อมูล	65	84	12	16
รวม	308	80	77	20

จากตารางพบว่า ร้อยละการส่งงานของนักเรียนสูงถึงร้อยละ 80 จากเดิมร้อยละ 43

ตารางเปรียบเทียบร้อยละการส่งงานของนักเรียนก่อนและหลังใช้สมุดสะสมคะแนน

ร้อยละการส่งงานของ นักเรียน	ภาคเรียนที่ 2/2546 (ก่อนใช้)	ภาคเรียนที่ 1/2547 (หลังใช้)
นักเรียนที่ทำงานส่ง	43	80
นักเรียนที่ไม่ส่งงาน	57	20

2. คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2547 คิดเป็นร้อยละ 70.09

จากการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังใช้สมุดสะสมคะแนนในการสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการทำงานคิดเป็นความก้าวหน้า $70.09 - 51.61 = 18.48$

ผลการวิจารณ์

1. นำแนวทางการพัฒนาไปใช้กับสภาพปัญหาอื่น ๆ ในการจัดการเรียนการสอน โดยน่าจะพัฒนาในเรื่องพฤติกรรมของนักเรียนด้านต่าง ๆ ได้

2. ควรเผยแพร่ผลงานให้ครูคนอื่นได้นำไปทดลองใช้กับการเรียนการสอนในรายวิชาอื่นของแต่ละบุคคล

สรุป

1. สรุปผลการใช้นวัตกรรม

ภายหลังจากการเรียนรู้โดยใช้สมุดสะสมคะแนนสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการทำงาน ปรากฏว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการทำงานสูงขึ้นและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น

2. อภิปรายผล

จากผลการใช้สมุดสะสมคะแนนสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการทำงานในวิชา คอมพิวเตอร์ ปรากฏว่านักเรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการทำงานสูง มีความรับผิดชอบมากขึ้น ตลอดจนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และสนุกกับการเรียนการสอนแบบนี้ ซึ่งเมื่อพิจารณาถึงความก้าวหน้าในการเรียนของนักเรียนพบว่า นักเรียนมีพัฒนาการในการเรียนดีขึ้นตามระยะเวลาและจำนวนกิจกรรมที่เรียน และเมื่อสิ้นสุดการเรียนในภาคเรียนนี้นักเรียนทุกคนสามารถที่จะเรียนต่อในระดับที่สูงขึ้น ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนวัตกรรมในการเสริมแรงและแนวการสอนมีลำดับขั้นและกิจกรรมที่เหมาะสม สามารถดึงดูดให้นักเรียนตั้งใจเรียนมากขึ้น มีความรับผิดชอบมากขึ้น แต่ผลการทดลองยังไม่เป็นที่น่าพอใจ และยังมีข้อบกพร่องในเรื่องของระยะเวลาการจัดกิจกรรม ซึ่งจะต้องมีการปรับเปลี่ยนกิจกรรมบางกิจกรรม ให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น และไม่ยากเกินไปที่นักเรียนจะทำเสร็จทันกำหนดเวลา

เอกสารอ้างอิง

รองศาสตราจารย์ ดร. พันทิพา อุทัยสุข พร้อมคณะ. “ เอกสารการสอนชุดวิชา ระบบการเรียนการสอน ” .

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช , 2523

นิยามศัพท์

แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ หมายถึง แรงผลักดันหรือแรงกระตุ้นภายในที่ทำให้บุคคลมีความมุ่งมั่นที่จะกระทำการใด ๆ ไปสู่เป้าหมายให้สำเร็จให้ได้ อย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นแรงขับที่ทำให้การเรียนรู้ได้ผลมากขึ้น

ลักษณะสำคัญของบุคคลที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง บุคคลที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงจะมีลักษณะดังนี้

1. มีความทะเยอทะยาน
2. ชอบการแข่งขันและชอบทำงานท้าทาย
3. ตั้งความหวังหรือเป้าหมายไว้ค่อนข้างสูงแต่ก็จะกำหนดเป้าหมายไม่ให้ง่ายเกินไปหรือยากเกินไป
4. ชอบทำงานแข่งกับเวลา
5. อดทน มุ่งมั่นทำงานจนกว่าจะสำเร็จโดยไม่หวั่นไหวต่อสิ่งรบกวน
6. เลือกร่วมงานโดยให้ความสำคัญกับความสามารถในการทำงานเป็นอันดับแรก
7. สร้างผลงานโดยคำนึงถึงคุณภาพมากกว่าปริมาณ
8. สามารถบังคับและควบคุมตัวเองได้

9. ทำงานเต็มความสามารถเสมอไม่ว่าผลตอบแทนที่เป็นรางวัลหรือสิ่งของจะมากหรือน้อยก็ตาม
10. ทำงานเพื่อความเป็นเลิศของงานมากกว่าความมีชื่อเสียงเท่านั้น
11. ใช้ดุลยพินิจอย่างอิสระ โดยอาศัยข้อมูลและประสบการณ์ที่ได้รับ
12. ชอบได้รับผลย้อนกลับทันทีเพื่อจะได้รู้ความก้าวหน้าของงานที่ทำ
13. ปรับปรุงตัวเองให้ดีขึ้นอยู่เสมอ

ความสำคัญของแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

จากการศึกษาและวิจัยของนักจิตวิทยาพบว่าแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์มีความสำคัญดังนี้

1. บุคคลที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงมีแนวโน้มที่จะประสบความสำเร็จสูงและด้วย มาตรฐาน ที่ดีเยี่ยมมากกว่าผู้ที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำหรือไร้แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์
2. บุคคลที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงประสบความสำเร็จในงานที่เกี่ยวข้องกับการคำนวณและภาษากับงานที่ต้องใช้ปัญญาในการคิดแก้ปัญหา มากกว่าผู้ที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำหรือไร้แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์
3. บุคคลที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงสามารถรักษาระดับผลการเรียนที่ดีของตนในระดับมัธยมศึกษาไว้ได้จนถึงระดับอุดมศึกษา
4. แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์มีความสำคัญต่อบุคคลทั้งในด้านการศึกษาและอาชีพ เช่น ความสำเร็จทางการศึกษาจากสถาบัน หรือความสำเร็จในการประกอบอาชีพ ด้านการดำเนินชีวิตส่วนตัวในสังคม เช่น การได้แต่งงาน หรือการบุคลิกภาพที่ดี ด้านการประกอบ กิจกรรมพิเศษ (เช่น การเล่นกีฬา หรือการให้บริการแก่สังคม) และด้านการประกอบดำเนินชีวิตในครอบครัว เช่น การเป็นพ่อแม่ หรือการมีความสัมพันธ์กับคนใน ครอบครัว

จากความหมายและความสำคัญของแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ดังกล่าวทำให้เห็นได้ว่าถ้าผู้เรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงย่อมส่งผลให้ผู้เรียนมีความมานะและมุ่งมั่นที่จะศึกษาและเล่าเรียนให้ประสบความสำเร็จให้จงได้

สมุดสะสมคะแนน หมายถึง สมุดที่สะสมแต้มคะแนนที่มอบให้กับนักเรียนที่ทำงานที่ได้รับ

มอบหมายเสร็จเรียบร้อย ถูกต้องและส่งงานครบตามกำหนดเวลาโดยที่เสร็จ 1 ครั้งจะได้เป็น สติกเกอร์รูปคอมพิวเตอร์ 1 ใบ ซึ่งหมายถึง 1 คะแนนเพื่อนำไปติดในสมุดไว้สะสมคะแนนเพื่อแลกของรางวัลตามคะแนนแต้มที่ถึง เช่น 10 แต้มแลกสมุดได้ 1 เล่ม 15 แต้ม แลก แก้ว 1 ใบ เป็นต้น

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน หมายถึง ตัวบ่งบอกว่าเมื่อนักเรียนผ่านการเรียน ทั้งหมดในแต่ละปีการศึกษานั้นนักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถนำความรู้นั้นไปใช้ในการปฏิบัติจริงได้มากน้อยเพียงใด ซึ่งการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนจะใช้การวัดผลการเรียนซึ่งมีเครื่องมือหลาย ๆ ชนิดมาช่วยเช่น แบบทดสอบ การสังเกต การสัมภาษณ์ ฯลฯ
