

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

คณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาความคิดของมนุษย์ ทำให้มนุษย์มีความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผลเป็นระบบระเบียบ มีแบบแผน สามารถวิเคราะห์ปัญหาและสถานการณ์ได้อย่างถี่ถ้วนรอบคอบ ทำให้สามารถคาดการณ์ วางแผนและแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม เป็นเครื่องมือในการศึกษาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีตลอดจนศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง คณิตศาสตร์จึงมีประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตที่ดีขึ้น (กรมวิชาการ. 2545 : 1) วิชาคณิตศาสตร์มีความสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาประเทศเนื่องจากความรู้ทางคณิตศาสตร์เป็นพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและอุตสาหกรรม (ยุพิน พิพิธกุล. 2545 : 15) คณิตศาสตร์ช่วยปลูกฝังและอบรมให้เป็นบุคคลที่มีคุณสมบัติ นิสสัย ทักษะคิด และความสามารถทางสมองบางประการดังนี้ คือ ความเป็นผู้มีเหตุผล ความเป็นผู้มีลักษณะนิสัยละเอียดและสุขุมรอบคอบ ความเป็นผู้มีไหวพริบและปฏิภาณที่ดีขึ้น ฝึกให้พูดและเขียนได้ตามที่ตนคิด ฝึกให้ใช้ระบบและวิธีการซึ่งช่วยให้เข้าใจสังคมให้ดียิ่งขึ้น (สมทรง สุวพานิช. 2539 : 15-19)

การจัดการเรียนรู้ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนสำคัญที่สุด ดังนั้นการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์จึงมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาโดยเน้นความสำคัญทั้งด้านความรู้ ด้านทักษะกระบวนการ ด้านคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมอันพึงประสงค์ การจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมต้องสอดคล้องกับวุฒิภาวะ ความสนใจ และความถนัดของผู้เรียน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง จากการฝึกปฏิบัติ ฝึกให้คิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา กิจกรรมการเรียนการสอนต้องผสมผสานสาระทั้งด้านเนื้อหาและด้านทักษะกระบวนการ ตลอดจนปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงปรารถนา ถูกต้องเหมาะสมให้แก่ผู้เรียนและให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่ม ได้ร่วมกันคิด ร่วมกันแก้ปัญหา ปรึกษาหารือ อภิปราย และแสดงความคิดเห็นด้วยเหตุผลซึ่งกันและกัน ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทั้งด้านความรู้ทักษะกระบวนการคิด และมีประสบการณ์มากขึ้น (กรมวิชาการ. 2546 : 188 - 192)

สภาพการเรียนการสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ในปัจจุบันยังไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร จึงส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีคะแนนต่ำกว่าทุกกลุ่มสาระวิชา ครูจึงเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการจัดประสบการณ์และการสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ และการเลือกใช้กิจกรรมการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับเนื้อหา ความต้องการของผู้เรียนคำนึงถึงความพร้อมรวมถึงสภาพแวดล้อม โดยมุ่งการจัดกิจกรรมให้นักเรียนรู้จักการคิดวิเคราะห์และการคิดแก้ปัญหาได้ (กรมวิชาการ. 2544 : 33) และตามเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 หมวด 4 แนวการจัดการศึกษา มาตรา 22 ที่ว่า ต้องยึดหลักผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด มีนักการศึกษาได้เสนอแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อคณิตศาสตร์ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญไว้หลายวิธี วิธีที่สามารถตอบสนองความต้องการของนักเรียนประถมศึกษาได้ คือ การนำวิธีการเรียนแบบกลุ่มร่วมมือ (Cooperative Learning) ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เกิดจากการผสมผสานระหว่างทักษะของการอยู่ร่วมกันในสังคม และทักษะด้านเนื้อหาวิชาการต่าง ๆ เป็นการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student Centered) รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนแบบร่วมมือกันที่นิยมใช้กันมีหลายวิธี (วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ 2545 : 51-69) รูปแบบที่เหมาะสมสำหรับคณิตศาสตร์รูปแบบหนึ่ง คือ การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ แบบการแข่งขันเป็นทีมเรียนรู้หรือ เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมเรียนรู้ (Team Games Tournaments : TGT)

การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือโดยใช้ เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมเรียนรู้ กระทำได้โดยกำหนดให้สมาชิกของกลุ่มได้ร่วมกันเรียนรู้ไปพร้อมกันและแข่งขันกันในเกมการเรียนรู้กับกลุ่มอื่น ๆ ซึ่งเป็นเทคนิคการเรียนแบบร่วมมือ อีกทางหนึ่งที่จะทำให้ผู้เรียนมีความเอาใจใส่รับผิดชอบตัวเองและกลุ่ม ร่วมกับสมาชิกคนอื่น ส่งเสริมให้ผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันได้เรียนรู้ร่วมกัน ส่งเสริมให้ผู้เรียนผลัดเปลี่ยนกันเป็นผู้นำ ได้ฝึกและเรียนรู้ทักษะทางสังคมโดยตรง ผู้เรียนมีความตื่นเต้น สนุกสนานกับการเรียนรู้ ซึ่งมีกระบวนการจัดกิจกรรมดังนี้ (สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ. 2545 : 163-168) ขั้นเตรียมเนื้อหา ขั้นจัดสมาชิกเข้าทีม ขั้นเรียนรู้และนำวิธีการเรียนรู้ ขั้นแข่งขัน แนะนำการแข่งขันเกม ขั้นยอมรับความสำเร็จของทีม ผู้สอนจะต้องใช้เทคนิคการเสริมแรง เช่น การให้รางวัล คำชมเชย เป็นต้น

ดังนั้นสมาชิกของกลุ่มจะต้องมีการกำหนดเป้าหมายร่วมกันช่วยเหลือซึ่งกันและกันเพื่อนำไปสู่ความสำเร็จของกลุ่ม เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับความรู้จากการลงมือหาความรู้เป็นกลุ่ม กลุ่มจะมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของสมาชิกแต่ละคนและสมาชิกแต่ละคนในกลุ่มก็มีอิทธิพลและปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกัน ฝึกให้ผู้เรียนรู้วิธีการค้นคว้าหาความรู้อย่างเป็น

กระบวนการ ประเด็นปัญหา การวิเคราะห์สภาพปัญหา การสำรวจข้อมูล การตั้งสมมุติฐาน และการสรุปอย่างมีเหตุผล (สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ, 2546 : 148) การเรียนร่วมกับบุคคลอื่นเป็นกระบวนการเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์กัน โดยมีการถ่ายทอดและแลกเปลี่ยนความรู้ วัฒนธรรม อารมณ์และสังคมร่วมกันทำให้มีการแลกเปลี่ยนความรู้ความคิด เกิดการเรียนรู้ที่หลากหลาย ช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกันและกัน เป็นการปลูกฝังคุณธรรมที่ดีงาม การทำงานร่วมกันทำให้พัฒนาทั้งทักษะทางสังคม และทักษะการทำงานที่ดีด้วย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2544 : 32) ซึ่งนักเรียนจะบรรลุถึงเป้าหมายของการเรียนรู้ได้สอดคล้องกับงานวิจัยของ ทิศนา แจมมณี (2545 : 98-101) พบว่า การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ ว่านักเรียนจะต้องช่วยเหลือพึ่งพาสันับสนุนกัน เพื่อนๆ ทุกคนในกลุ่มให้ประสบผลสำเร็จและบรรลุเป้าหมายร่วมกัน มีความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนดีขึ้น มีสุขภาพจิตดีขึ้น

จากรายงานผลการเรียนของชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ประจำปีในปีการศึกษา 2551 ของโรงเรียนบ้านแก่นท้าว สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 2 พบว่า กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 71.52 ซึ่งเป็นค่าเฉลี่ยที่ต่ำสุดเมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและเกณฑ์มาตรฐานที่โรงเรียนกำหนด คือ ร้อยละ 75 (โรงเรียนบ้านแก่นท้าว, 2551 : ปพ. 5) ทั้งนี้จากการวิเคราะห์ปัญหาการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ พบปัญหาต่าง ๆ ดังนี้ ด้านตัวนักเรียนมีพื้นฐานความรู้ทางคณิตศาสตร์ไม่ดีพอ มีเจตคติไม่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ ไม่ทบทวนเนื้อหา ด้านตัวครู ใช้การสอนแบบบรรยาย เอาใจใส่แต่นักเรียนที่เรียนเก่ง ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ครูมักจะนำเสนอเนื้อหาใหม่โดยการอธิบายและยกตัวอย่างบนกระดานดำ ตั้งคำถามให้นักเรียนตอบแล้วให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดตามตัวอย่าง ขาดทักษะในการใช้สื่อการสอน หรือกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ฝึกคิด หรือแก้ปัญหาโดยการสุ่มนักเรียนบางคนออกมาทำแบบฝึกหัดบนกระดานดำ ส่วนนักเรียนคนอื่น ๆ ได้แต่สังเกตการณ์ทำงานของเพื่อน ๆ โดยไม่ได้ฝึกทำงานร่วมกัน เมื่อสอนจบแล้วครูจะเป็นผู้สรุปเนื้อหาและให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดในหนังสือเรียน สิ่งเหล่านี้อาจส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านแก่นท้าว จึงควรมานวัตกรรมการสอน เช่น การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ แบบการแข่งขันเป็นทีมเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้จากกลุ่มและมีแข่งขันเพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการเรียน

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาผลการใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง การบวกจำนวนสองจำนวนที่มีผลบวกไม่เกิน 9 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านแก่นท้าว อำเภอพยัคฆภูมิพิสัย จังหวัดมหาสารคาม

ว่าส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คณิตศาสตร์ของนักเรียนอย่างไร ผลการวิจัยจะเป็น
ข้อเสนอแนะในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมเรียนรู้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมเรียนรู้
เรื่อง การบวกจำนวนสองจำนวนที่มีผลบวกไม่เกิน 9 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพ
ตามเกณฑ์ 75/75

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็น
ทีมเรียนรู้ เรื่อง การบวกจำนวนสองจำนวนที่มีผลบวกไม่เกิน 9 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กับ
เกณฑ์ร้อยละ 75

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนรู้คณิตศาสตร์ของนักเรียน โดยใช้เทคนิคการ
แข่งขันเป็นทีมเรียนรู้ เรื่อง การบวกจำนวนสองจำนวนที่มีผลบวกไม่เกิน 9
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

สมมุติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมเรียนรู้ เรื่อง
การบวกจำนวนสองจำนวนที่มีผลบวกไม่เกิน 9 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สูงกว่าเกณฑ์
ร้อยละ 75

ขอบเขตการวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนบ้าน
แก่นท้าว อำเภอ พัทลุงภูมิพิสัย จังหวัดมหาสารคาม ที่เรียนใน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552
จำนวน 19 คน

ตัวแปร ได้แก่

ตัวแปรต้น ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็น
ทีมเรียนรู้

ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ ความพึงพอใจในการเรียนรู้

เนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย คือ เรื่องการบวกจำนวนสองจำนวนที่มีผลบวกไม่เกิน 9 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นเนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544

ระยะเวลา

ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ ระหว่างเดือนสิงหาคม - เดือนกันยายน 2552

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมการเรียนรู้ (TGT) หมายถึง การจัดกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่มเล็ก ๆ กลุ่มละ 4 คน ที่มีระดับความสามารถแตกต่างกัน ประกอบด้วยนักเรียนเก่ง 1 คน ปานกลาง 2 คน และอ่อน 1 คน สมาชิกภายในกลุ่มจะศึกษาค้นคว้าและทำงานร่วมกัน ผู้เรียนจะมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันเพื่อช่วยเหลือสนับสนุน กระตุ้นและส่งเสริมการทำงานของเพื่อนสมาชิกในกลุ่มให้ประสบผลสำเร็จ

สมาชิกในกลุ่มจะต้องช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ให้ทุกคนมีความรู้เท่าเทียมกันและสมาชิกในกลุ่มตระหนักว่าแต่ละคนเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม สามารถที่จะช่วยให้กลุ่มของตนเองเป็นผู้ชนะในการแข่งขันเกม โดยจัดทำในลักษณะแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งกำหนดเป็น 2 รูปแบบได้แก่

1.1 แบบที่ครูกำหนดให้นักเรียนเป็นตัวแทนกลุ่มเข้าแข่งขันตอบปัญหา เมื่อสมาชิกภายในกลุ่มได้เตรียมความพร้อมให้ทุกคนมีความรู้ใกล้เคียงกัน แล้วครูจะเป็นผู้เลือกสมาชิกภายในกลุ่มแต่ละกลุ่มให้เป็นตัวแทนในการแข่งขันเกมในการตอบปัญหา

1.2 แบบที่นักเรียนเลือกส่งตัวแทนกลุ่มเข้าแข่งขันตอบปัญหา เมื่อสมาชิกภายในกลุ่มได้เตรียมความพร้อมให้ทุกคนมีความรู้ใกล้เคียงกัน แล้วครูจะเป็นผู้เลือกสมาชิกภายในกลุ่มแต่ละกลุ่มให้เป็นตัวแทนในการแข่งขันเกมในการตอบปัญหาแต่จะต้องไม่ซ้ำคนเดิมจนกว่าจะครบทุกคนในกลุ่ม

2. การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมการเรียนรู้

หมายถึง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง การบวกจำนวนสองจำนวนที่มีผลบวกไม่เกิน 9 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยยึดกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือที่แบ่งผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันออกเป็นกลุ่ม เพื่อทำงานร่วมกันและกำหนดให้สมาชิกของกลุ่มได้ร่วมแข่งขันตอบปัญหากับสมาชิกของกลุ่มอื่น ในการเรียนที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ แล้วทำการ

ทดสอบความรู้ โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งใช้กระบวนการตรวจสอบ
หาคุณภาพของผู้เชี่ยวชาญและการนำไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

3. ผลการใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมการเรียนรู้ หมายถึง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
คณิตศาสตร์คณิตศาสตร์โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมการเรียนรู้ เรื่อง การบวกจำนวนสอง
จำนวนที่มีผลบวกไม่เกิน 9 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถในการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยใช้
เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมการเรียนรู้ เรื่อง การบวกจำนวนสองจำนวนที่มีผลบวกไม่เกิน 9 ของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับประสบการณ์จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะ
ต่างๆ ซึ่งสามารถตรวจสอบได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

5. ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง ประสิทธิภาพด้าน
กระบวนการและผลลัพธ์ของแผนตามเกณฑ์ 75/75 ซึ่งได้มาจาก ผลรวมคะแนนของผู้เรียนที่
ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้
เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมการเรียนรู้ เรื่อง การบวกจำนวนสองจำนวนที่มีผลบวกไม่เกิน 9 ชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 1

75 ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ย ที่ได้จากแบบทดสอบย่อยหลัง
แผนการเรียนรู้ จำนวน 4 ชุด และคะแนนประเมินพฤติกรรมการเรียนรวมกันมีค่าไม่ต่ำกว่า
ร้อยละ 75

75 ตัวหลัง หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีค่าไม่น้อยกว่าร้อยละ 75

6. ความพึงพอใจในการเรียนรู้ หมายถึง ความรู้สึกชื่นชอบ ความเต็มใจ ความ
กระตือรือร้น และความรู้สึกเห็นด้วยในการร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยใช้
เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมการเรียนรู้ เรื่อง การบวกจำนวนสองจำนวนที่มีผลบวกไม่เกิน 9 ชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 1 และต้องการดำเนินกิจกรรมนั้นๆ อย่างต่อเนื่องจนบรรลุผลสำเร็จ ซึ่งวัด
ได้จากการทดสอบ แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนหลังจากการเรียนรู้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้แผนการจัดกิจกรรมเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง การบวกจำนวนสองจำนวนที่มี
ผลบวกไม่เกิน 9 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมเรียนรู้แบบ TGT ที่มี
ประสิทธิภาพสอดคล้องกับพัฒนาการและบริบทแวดล้อมของผู้เรียนมากขึ้น

2. ได้ทราบถึงความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมเรียนรู้แบบ TGT หลังจากการเรียนรู้คณิตศาสตร์
3. ผลการวิจัยจะเป็นข้อเสนอแนะในการใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมการเรียนรู้ ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ในชั้นอื่นและเรื่องอื่นต่อไป



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY