

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL)
เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

The Learning Management by using STAD Cooperative Learning Technique
and Game Based Learning to Promote Learning Achievement on Foreign
Words in Thai Language for Prathomsuksa 6 Students

ปริญญารัตน์ โตมี¹, กฤตยาภาณุจัน โตพิทักษ์²

Parinyarat Tomee¹, Krittayakan Topithak²

Corresponding Author E-mail: parinyaratt65@nu.ac.th

Received: 2024-03-14; Revised: 2024-03-31; Accepted: 2024-04-19

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการสอนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3 โรงเรียนเทศบาลวัดวรนาถบรรพต จำนวน 28 คน จากการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน ผลการวิจัยพบว่า

1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) ภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: การเรียนรู้แบบร่วมมือ, การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน, คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

¹ นิสิตหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาไทย, มหาวิทยาลัยนครสวรรค์

¹ Student in Master of Education Degree, Program In Thai Language, Naresuan University

² อาจารย์ที่ปรึกษา, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยนครสวรรค์

² Advisor, Faculty of Education, Naresuan University

Abstract

This research aimed 1) to develop the lesson plans on foreign words in Thai language for Prathomsuksa 6 students by using STAD cooperative learning technique and game based learning, 2) to compare learning achievement on foreign words in Thai language before and after learning of Prathomsuksa 6 students who were taught by using STAD cooperative learning technique and game based learning, and 3) to investigate the Prathomsuksa 6 students' satisfaction on STAD cooperative learning technique and game based learning. The sample group was 28 students from Prathom 6/3 at Watworanat Banphot Municipality School chosen by cluster random sampling. The research instrument included 1) 5 lesson plans, 2) the academic achievement test, and 3) the satisfaction survey form. The statistical methods utilized were mean, standard deviation, and t-test dependent. The research results found that;

1) the lesson plans on foreign words in Thai language for Prathomsuksa 6 students by using STAD cooperative learning technique and game based learning were at the highest level of the overall appropriateness; 2) the academic achievement on foreign words in Thai language for Prathomsuksa 6 students by using STAD cooperative learning technique and game based learning after learning was significantly higher than before learning at the.05 level; 3) the Prathomsuksa 6 students were satisfied with STAD cooperative learning technique and game based learning at a high level.

Keywords: Cooperative Learning, Game Based Learning, Foreign Words in Thai Language

บทนำ

ภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้ย่อมมีประสิทธิภาพ และเพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริง ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ได้กำหนดแนวทางในการจัดการเรียนรู้ไว้ทั้งหมด 5 สาระด้วยกัน ได้แก่ สาระที่ 1 การอ่าน สาระที่ 2 การเขียน สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย และสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551: 37-38) ซึ่งในสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ ตัวชี้วัดชั้นปี ป.6/3 รวบรวมและบอกความหมายของคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551: 52) และคุณภาพผู้เรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จะต้องรู้และเข้าใจคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551: 40)

จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยที่ให้ความสำคัญกับหลักการใช้ภาษาไทย แต่เมื่อพิจารณาจากแบบบันทึกผลการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนรายวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาลวัดวรนาถบรรพต ปีการศึกษา 2563 - 2565 พบว่า คะแนนสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย ในสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย มีค่าเฉลี่ยของคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่กำหนดในค่าเป้าหมายความสำเร็จตามมาตรฐานการศึกษาของโรงเรียนเทศบาลวัดวรนาถบรรพต ดังนี้ ปีการศึกษา 2563 มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 56.82 ปีการศึกษา 2564 มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 57.05 ปีการศึกษา 2565 มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 48.91 ซึ่งค่าเฉลี่ยของคะแนนในแต่ละปีมีแนวโน้มที่ลดลงอย่างต่อเนื่อง

ผลจากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนเทศบาลวัดวรนาถบรรพต จำนวน 3 คน เกี่ยวกับปัญหาในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ผลการศึกษาจากการสัมภาษณ์ สรุปได้ว่า นักเรียนส่วนใหญ่ไม่เข้าใจและไม่รู้ความหมายของคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ไม่สามารถจำแนกคำไทยแท้กับคำที่มาจากภาษาต่างประเทศได้ รวมถึงไม่สามารถระบุได้ว่าคำศัพท์นั้นมาจากภาษาใดและมีที่มาที่ไปอย่างไร

ผู้วิจัยเห็นว่าสภาพปัญหาของนักเรียนอาจเกิดจากการที่นักเรียนในห้องมีความรู้ความสามารถแตกต่างกันมากเกินไป ซึ่งสามารถส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียน ทำให้นักเรียนที่เรียนอ่อนเกิดความเบื่อหน่าย ไม่สนใจในการเรียน ครูจึงควรหา

วิธีการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจและเหมาะสมกับนักเรียนในห้องที่มีความแตกต่างกัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำกระบวนการกลุ่มมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่ให้นักเรียนได้เรียนรู้และทำกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่ม ในแต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่มีความสามารถแตกต่างกัน คือ เก่ง ปานกลาง อ่อน สมาชิกในกลุ่มแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม เพื่อให้ตนเองและสมาชิกทุกคนในกลุ่มประสบความสำเร็จตามเป้าหมาย (จุฑามาศ ศรีใจ, 2564: 58) และยังสอดคล้องการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) เพื่อช่วยให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน สร้างความสนุกสนานให้เกิดในกระบวนการจัดการเรียนการสอน เกิดการสร้างความสนใจให้อยากรู้อยากเห็น และเกิดการพัฒนาระบวนการคิดของผู้เรียนโดยที่ผู้เรียนไม่รู้ตัว (แสนรัก บัวทอง, 2559: 22)

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) สามารถนำมาใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทยได้ ดังผลงานวิจัยของ อิศรา รุ่งอภิญา (2558) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของประโยค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับแบบฝึก ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับแบบฝึก มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของประโยคหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ร่วมกับแบบฝึก อยู่ในระดับเห็นด้วยมาก นอกจากนี้ อธิป อนันต์กิตติกุล (2564) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเรื่อง พัฒนาการความร่วมมือและความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้เกม มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่องพัฒนาการความร่วมมือและความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากล หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด

เนื่องจากแนวคิดของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ร่วมกันทั้ง 2 รูปแบบนี้ เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่จะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกฝนและเรียนรู้ทักษะทางสังคม ส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อกลุ่มและส่วนรวม และเห็นคุณค่าความแตกต่างระหว่างบุคคล อีกทั้งยังกระตุ้นให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ ฝึกการคิดวิเคราะห์หาคำตอบ และรู้จักเคารพกติกาแพ้ชนะ ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง มีปฏิสัมพันธ์กับครูผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียน ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาลวัดวรนาถบรรพต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL)
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการสอนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL)
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL)

การทบทวนวรรณกรรม

จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD และการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) ผู้วิจัยขอเสนอในประเด็นดังต่อไปนี้

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD

มีผู้วิจัยหลายคนได้สร้างขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ไว้ ดังนี้

กรองกาญจน์ มูลโธสง (2563: 10) ได้สร้างขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ไว้ 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นนำเสนอเนื้อหา เป็นการนำเสนอบทเรียนต่อทั้งชั้น ประกอบด้วย การแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ แจ้งคะแนนฐานของแต่ละบุคคล บอกเกณฑ์ได้รางวัล ทบทวนความรู้เดิม และสอนเนื้อหาใหม่ ใช้กิจกรรมการสอนที่เหมาะสม และใช้สื่อการสอนประกอบคำอธิบาย

2. ขั้นทำงานเป็นทีมหรือกลุ่มย่อย แต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิก 4 คน มีความแตกต่างกันด้านสติปัญญา ภายในกลุ่มมีหน้าที่ในการเตรียมสมาชิกให้ทำแบบทดสอบได้ดี มีการอภิปรายหรือแก้ปัญหาร่วมกัน แต่ละคนต้องช่วยกันสอนเสริมให้เพื่อนในกลุ่มเข้าใจเนื้อหาสิ่งที่เรียนมา และให้แต่ละกลุ่มย่อยศึกษาหัวข้อที่เรียนจากใบงานหรือแบบฝึกหัดที่ครูกำหนด

3. ขั้นทดสอบย่อย นักเรียนต้องทดสอบวัดความเข้าใจประมาณ 15-20 นาที คะแนนที่ได้จากการทดสอบจะถูกแปลงเป็นคะแนนของแต่ละกลุ่มที่เรียกว่า คะแนนกลุ่มสัมฤทธิ์ นักเรียนทุกคนจะทำข้อสอบตามความสามารถของตนโดยไม่มีการช่วยเหลือกัน จากนั้นคิดคะแนนในการพัฒนาตนเองและของกลุ่ม โดยคะแนนที่ได้จะเป็นคะแนนความก้าวหน้าของผู้เรียน

4. ขั้นชมเชยและยกย่อง เป็นการยกย่องกลุ่มที่ประสบผลสำเร็จ กลุ่มจะได้รับรางวัลเมื่อคะแนนถึงเกณฑ์ที่ครูตั้งไว้ ได้แก่ กลุ่มเก่ง กลุ่มเก่งมาก และกลุ่มยอดเยี่ยม

กิตติพงษ์ แสนรัก (2565: 30) กล่าวว่า ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD มีดังนี้

ขั้นที่ 1 นำเสนอบทเรียน ครูเตรียมวัสดุทัศนเนื้อหาที่จะใช้ในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนลงบนเว็บไซต์ เพื่อให้ นักเรียนศึกษาเนื้อหาสาระที่บ้านก่อนเข้าชั้นเรียน

ขั้นที่ 2 กิจกรรมกลุ่ม ครูจัดนักเรียนออกเป็นกลุ่มละ 5 คน ซึ่งคัดจากผลสัมฤทธิ์และเพศที่คละกัน นักเรียนศึกษาหาความรู้ร่วมกันตามเนื้อหาสาระที่ครูนำเสนอ จนเกิดการเรียนรู้ร่วมกันทั้งกลุ่ม และมีการตอบคำถามในสิ่งที่นักเรียนไม่เข้าใจ

ขั้นที่ 3 การทดสอบ นักเรียนต่างคนต่างทำแบบทดสอบ และช่วยเหลือกันไม่ได้

ขั้นที่ 4 หาคะแนนความก้าวหน้าของนักเรียน แล้วจัดทำคะแนนพัฒนาการ

ขั้นที่ 5 ให้รางวัลทีม กลุ่มที่ได้รับคะแนนพัฒนาการสูงสุดกลุ่มนั้นจะได้รับรางวัล โดยพิจารณาจากคะแนนพัฒนาการรวมจากการสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ดังนี้ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD มีขั้นตอนทั้งหมด 5 ขั้นตอน ได้แก่

1. ขั้นนำเสนอเนื้อหา ครูนำเข้าสู่บทเรียน อธิบายความรู้เนื้อหาสาระ โดยใช้สื่อประกอบการสอน

2. ขั้นกิจกรรมกลุ่มย่อย ให้สมาชิกในแต่ละกลุ่มช่วยกันศึกษาเนื้อหาสาระ และทำกิจกรรมตามใบงานที่ครูกำหนด

3. ขั้นการเรียนรู้ ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันตอบคำถามจากกิจกรรมที่ครูจัดขึ้น

4. ขั้นทดสอบย่อย ให้นักเรียนแต่ละคนทำแบบทดสอบย่อย และหาคะแนนพัฒนาการในแต่ละกลุ่ม

5. ขั้นสรุปและประเมินผล นำคะแนนพัฒนาการที่ได้ในแต่ละกลุ่มมาสรุปและประกาศผลว่าแต่ละกลุ่มอยู่ในคุณภาพระดับใด ครูมอบรางวัลพร้อมชมเชยและให้กำลังใจ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL)

มีผู้วิจัยหลายคนได้สร้างขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) ไว้ ดังนี้

โสภิตา มูลเทพ (2563: 85) กล่าวว่า ขั้นตอนในการนำเกมไปใช้ มีดังนี้

1. ครูนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น

2. นักเรียนเล่นเกมตามกติกา

3. ครูและนักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นเกม วิธีการ หรือพฤติกรรมการเล่น

4. ครูประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนจากการเล่นเกม

อธิป อนันต์กิตติกุล (2564: 51) กล่าวว่า ขั้นตอนในการนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่

1. ขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน ชี้แจงกติกาและวิธีการเล่นเกม

2. ขั้นการดำเนินกิจกรรม ให้ผู้เรียนใช้เกมตามกติกาที่ตกลงกันไว้ ครูจะทำหน้าที่เป็นผู้ควบคุมการดำเนินกิจกรรมให้ดำเนินไปด้วยความราบรื่น

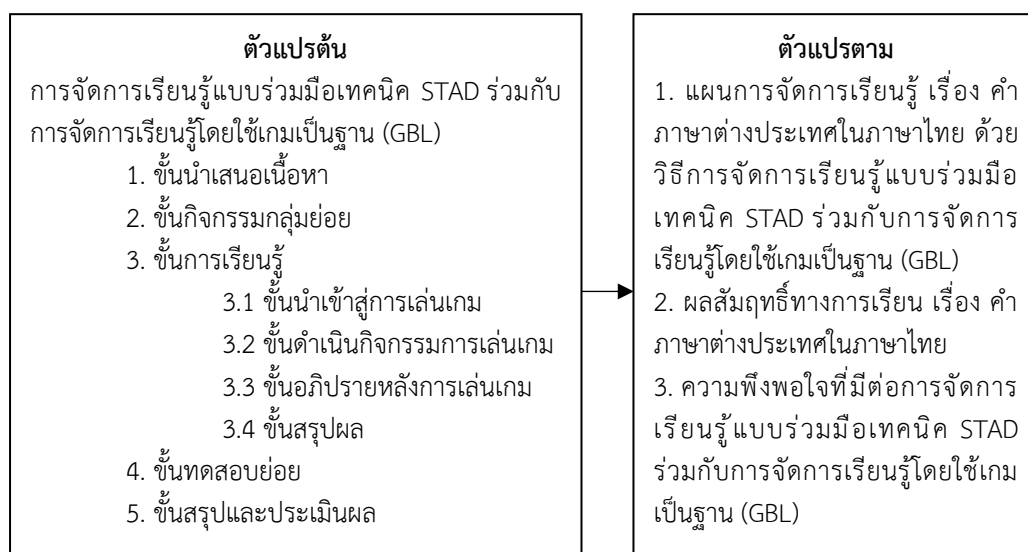
3. ขั้นการอภิปรายผลหลังการเล่น เกม ครูและนักเรียนอาจยกเหตุการณ์บางอย่างหรือเสริมความรู้จากกิจกรรมมาเป็นหัวข้อในการอภิปรายประเด็นต่าง ๆ

4. ขึ้นประเมินผล ครูและนักเรียนร่วมกันประเมินว่า การทำกิจกรรมมีผลตามจุดมุ่งหมายเพียงใด สรุปแนวคิดและสาระสำคัญ เพื่อนำไปสู่การใช้ประโยชน์จากกิจกรรมในด้านอื่น ๆ

จากการสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) ดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ดังนี้ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) มีขั้นตอนทั้งหมด 4 ขั้นตอน ได้แก่

1. ชี้นำเข้าสู่การเล่น เกม ครูชี้แจงกฎ กติกา และวิธีการเล่นเกม ให้นักเรียนเข้าใจ
2. ขึ้นดำเนินกิจกรรมการเล่น เกม ครูเป็นผู้ควบคุมการดำเนินกิจกรรมการเล่น เกม ส่วนนักเรียนเป็นผู้เล่นเกม โดยต้องปฏิบัติตามกฎและกติกาที่ตกลงกันไว้
3. ขึ้นอภิปรายหลังการเล่น เกม ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายในประเด็นต่าง ๆ ที่ยังไม่เข้าใจ
4. ขึ้นสรุปผล ครูสรุปผลคะแนนและประกาศรางวัล พร้อมทั้งชมเชยและให้กำลังใจ

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาลวัดวรนาถบรรพตอำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 4 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งหมด 112 คน
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3 โรงเรียนเทศบาลวัดวรนาถบรรพตอำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 มีนักเรียนจำนวน 28 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

1. แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) จำนวน 5 แผน รวม 10 ชั่วโมง นำมาเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม โดยประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งใช้เกณฑ์การให้คะแนนเป็นมาตรฐานประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามแบบประเมินของลิเคิร์ท (Likert) ซึ่งผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์ที่ใช้ในการแปลผลของค่าที่วัดได้ ดังนี้

- | | | |
|-----------------------|---------|-----------------------------|
| ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 | หมายถึง | มีความเหมาะสมระดับมากที่สุด |
| ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 | หมายถึง | มีความเหมาะสมระดับมาก |

ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง มีความเหมาะสมระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง มีความเหมาะสมระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง มีความเหมาะสมระดับน้อยที่สุด

โดยเกณฑ์ขั้นต่ำในการพิจารณาว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมจะต้องมีผลเป็นที่ยอมรับได้ คือ ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานไม่เกิน 1.00 ซึ่งผลการพิจารณาความเหมาะสมแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีระดับความเหมาะสมในภาพรวม มากที่สุด ($\bar{X}=4.51$, S.D.=0.62)

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย เป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ มาเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา และพิจารณาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ นำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน มาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ จากโปรแกรม RTAP โดยกำหนดค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ ส่วนข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องต่ำกว่า 0.50 นำมาปรับปรุงแก้ไข ซึ่งผลการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย พบว่า ได้ข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 36 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.60-1.00 และต้องปรับปรุงจำนวน 4 ข้อ จากนั้นไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนเทศบาลวัดวรนาถบรรพต จำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบโดยใช้สูตร KR-20 จากโปรแกรม RTAP ซึ่งได้ข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 33 ข้อ มีผลการประเมินค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.25-0.75 ค่าอำนาจจำแนกมีผลการประเมินระหว่าง 0.25-1.00 และนำแบบทดสอบหาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ ได้ค่าความเชื่อมั่น 0.94 จากนั้นคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.20-0.80 และค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.20-1.00 จำนวน 30 ข้อ มาใช้ในแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย แล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) โดยเลือกใช้แบบประเมินความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ของลิเคิร์ต (Likert) มีรายการประเมินทั้งหมด 15 รายการ สอบถามเกี่ยวกับด้านการจัดการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ นำมาเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน เพื่อประเมินความตรงเชิงเนื้อหา และพิจารณาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) จากโปรแกรม RTAP โดยกำหนดให้มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ ซึ่งผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องมีค่าตั้งแต่ 0.40-1.00 จากนั้นคัดเลือกรายการประเมินที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป มาใช้ในแบบประเมินความพึงพอใจ จำนวนทั้งหมด 12 รายการ แล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์ที่ใช้ในการแปลผลของค่าที่วัดได้ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง ระดับความพึงพอใจมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด

วิธีรวบรวมข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

1. ทดสอบก่อนเรียน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ด้วยแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

2. จัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) จำนวน 5 แผน รวม 10 ชั่วโมง

3. ทดสอบหลังเรียน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ด้วยแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

4. นำผลก่อนและหลังการทดสอบมาวิเคราะห์โดยกระบวนการทางสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

5. ให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL)

6. นำผลของแบบประเมินความพึงพอใจมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติพื้นฐาน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ ได้แก่ ความตรงเชิงเนื้อหา (Validity) ค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น (Reliability)
3. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ สถิติทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for dependent samples)

สรุปผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) จำนวน 5 แผน ปรากฏดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงผลรวมการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน

แผนการจัดการเรียนรู้	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
คำภาษาบาลีในภาษาไทย	4.54	0.60	มากที่สุด
คำภาษาสันสกฤตในภาษาไทย	4.50	0.62	มาก
คำภาษาเขมรในภาษาไทย	4.52	0.61	มากที่สุด
คำภาษาอังกฤษในภาษาไทย	4.49	0.63	มาก
คำภาษาจีนในภาษาไทย	4.49	0.63	มาก
ผลรวมการพิจารณาความเหมาะสม	4.51	0.62	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 พบว่า ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาพรวมมีระดับความเหมาะสมในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ =4.51, S.D.=0.62) ซึ่งเมื่อพิจารณาแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ พบว่า ลำดับที่หนึ่ง คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง คำภาษาบาลีในภาษาไทย มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ =4.54, S.D.=0.60) ลำดับที่สอง คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง คำภาษาเขมรในภาษาไทย มีความเหมาะสมอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ =4.52, S.D.=0.61) ลำดับที่สาม คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง คำภาษาสันสกฤตในภาษาไทย มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ =4.50, S.D.=0.62) และลำดับที่สี่ คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง คำภาษาอังกฤษในภาษาไทย และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง คำภาษาจีนในภาษาไทย มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ =4.49, S.D.=0.63)

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการสอนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) จำนวน 28 คน ปรากฏดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการสอนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL)

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน (คน)	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig.
ก่อนเรียน	28	30	10.75	3.97	32.43*	0.00
หลังเรียน	28	30	21.68	4.77		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ก่อนเรียนและหลังเรียนของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการสอนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{X}$ =21.68) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน ($\bar{X}$ =10.75) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 ผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) ประกอบด้วย 3 ด้าน คือ ด้านการจัดการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ ปรากฏดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL)

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านการจัดการเรียนรู้	4.46	0.49	มาก
ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้	4.51	0.41	มากที่สุด
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.38	0.40	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.45	0.37	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) ภาพรวมมีระดับความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{X}$ =4.45, S.D.=0.37) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ลำดับที่หนึ่ง คือ ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ =4.51, S.D.=0.41) ลำดับที่สอง คือ ด้านการจัดการเรียนรู้ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ =4.46, S.D.=0.49) และ ลำดับที่สาม คือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ =4.38, S.D.=0.40)

อภิปรายผล

จากการศึกษา เรื่อง การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถ อภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) พบว่า ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ภาพรวมมีระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เนื่องมาจากการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้มีการศึกษาวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนเทศบาล

วัฒนธรรมบรรพต กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย นอกจากนี้ยังได้ศึกษาทฤษฎีและวิธีการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งได้รับการพิจารณาความถูกต้องเหมาะสมของภาษาและเนื้อหาที่ใช้ มีการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระและผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนเป็นมาตรฐานประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามแบบประเมินของลิเคิร์ท (Likert) ประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ จากนั้นนำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง นำปัญหาที่พบมาปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ให้มีความเหมาะสมอีกครั้ง ก่อนนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป ถือได้ว่าเป็นการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ สอดคล้องกับ กรองกาญจน์ มูลไธสง (2563) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นจากผู้เชี่ยวชาญ กิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าระดับความเหมาะสมที่ มาก และเมณฑาทิพย์ จวงแยม (2565) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ผลประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกมการศึกษา มีระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับ มากที่สุด

2. ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักเรียนเมื่อได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ที่มี 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 ขั้นนำเสนอเนื้อหา ขั้นที่ 2 ขั้นกิจกรรมกลุ่มย่อย ขั้นที่ 3 ขั้นการเรียนรู้ ขั้นที่ 4 ขั้นทดสอบย่อย และขั้นที่ 5 ขั้นสรุปและประเมินผล เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน ซึ่งในกลุ่มจะประกอบด้วยผู้เรียนที่ความสามารถ เก่ง ปานกลาง อ่อน เพื่อให้ให้นักเรียนได้ฝึกฝนและเรียนรู้ทักษะทางสังคม เห็นคุณค่าความแตกต่างระหว่างบุคคล เน้นการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีความรับผิดชอบต่อตนเองและส่วนรวม ทำให้สมาชิกทุกคนในกลุ่มมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ จุฑามาศ ศรีใจ (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทย โดยใช้บทเรียนการคูณร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัย พบว่า ทักษะการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับบทเรียนการคูณสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และพรญาณี ศรีสวัสดิ์ (2565) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ร่วมกับแบบฝึกทักษะ ผลการวิจัย พบว่า ความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ร่วมกับแบบฝึกทักษะสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ในขั้นที่ 3 ขั้นการเรียนรู้ ยังมีการแทรกขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) 4 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 3.1 ขั้นนำเข้าสู่การเล่นเกมน ขั้นที่ 3.2 ขั้นดำเนินกิจกรรมการเล่นเกมน ขั้นที่ 3.3 ขั้นอภิปรายหลังการเล่นเกมน และขั้นที่ 4 ขั้นสรุปผล เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) ที่มีการออกแบบและสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนเข้าไปในเกม ผู้เรียนจะเกิดความสนุกสนาน พร้อมกับการพัฒนาทักษะทางด้าน สังคม อารมณ์ และสติปัญญา อีกทั้งยังเป็นการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนสนใจในการเรียนมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ แสนรัก บัวทอง (2559) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเพลงพื้นบ้าน ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเพลงพื้นบ้าน หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และกันยารัตน์ พุดตาลดง (2565) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยสมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์การอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยเทคนิคสมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยผู้วิจัยจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

เทคนิค STAD ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) ตามขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นนำเสนอเนื้อหา เป็นขั้นที่ครูนำเข้าสู่บทเรียน และอธิบายความรู้เนื้อหาสาระ โดยใช้สื่อประกอบการสอน ขั้นที่ 2 ขั้นกิจกรรมกลุ่มย่อย เป็นขั้นที่ให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มช่วยกันศึกษาเนื้อหาสาระ และทำกิจกรรมตามใบงานที่ครูกำหนด ขั้นที่ 3 ขั้นการเรียนรู้ เป็นขั้นที่ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันตอบคำถามจากกิจกรรมที่ครูจัดขึ้น โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) มีขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 3.1 ขั้นนำเข้าสู่การเล่นเกม เป็นขั้นที่ครูชี้แจงกฎ กติกา และวิธีการเล่นเกมให้นักเรียนเข้าใจ ขั้นที่ 3.2 ขั้นดำเนินกิจกรรมการเล่นเกม เป็นขั้นที่ครูเป็นผู้ควบคุมการดำเนินกิจกรรมการเล่นเกม ส่วนนักเรียนเป็นผู้เล่นเกมโดยต้องปฏิบัติตามกฎและกติกาที่ตกลงกันไว้ ขั้นที่ 3.3 ขั้นอภิปรายหลังการเล่นเกม เป็นขั้นที่ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายในประเด็นต่าง ๆ ที่ยังไม่เข้าใจ และขั้นที่ 3.4 ขั้นสรุปผล เป็นขั้นที่ครูสรุปผลคะแนนและประกาศรางวัล พร้อมทั้งชมเชยและให้กำลังใจ ขั้นที่ 4 ขั้นทดสอบย่อย เป็นขั้นที่ให้นักเรียนแต่ละคนทำแบบทดสอบย่อย และหาคะแนนพัฒนาการในแต่ละกลุ่ม ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปและประเมินผล เป็นขั้นที่นำคะแนนพัฒนาการที่ได้ในแต่ละกลุ่มมาสรุปและประกาศผลว่าแต่ละกลุ่มอยู่ในคุณภาพระดับใด ครูมอบรางวัลพร้อมชมเชยและให้กำลังใจ การจัดการเรียนรู้ดังกล่าวส่งผลให้นักเรียนได้เรียนรู้แต่ละคนมีโอกาสได้พัฒนาตนเองจากการช่วยเหลือซึ่งกันและกันในกลุ่ม เห็นคุณค่าความแตกต่างระหว่างบุคคล สร้างแรงจูงใจในการเรียน ส่งเสริมการเรียนรู้ทักษะทางสังคมเพื่อส่วนรวม ฝึกการคิดวิเคราะห์หาคำตอบ รู้จักเคารพกติกาแพชชนะ ช่วยให้เกิดความสนุกสนาน นักเรียนยังได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้และมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในห้องเรียน ได้รับความรู้พร้อมทั้งฝึกฝนทักษะทางอารมณ์ สังคม และสติปัญญา จึงสามารถส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้

3. ผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ ภาพรวมมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด เป็นลำดับที่หนึ่ง ทั้งนี้เนื่องมาจากในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีการจัดบรรยากาศที่เหมาะสมกับนักเรียน ทำให้นักเรียนรู้สึกมีความสุขและสนุกสนานในการทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน มีความสนใจและตั้งใจในการเรียนรู้ อีกทั้งยังสามารถแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ประวิณนุช ศิริบุรณ์ (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านและการเขียนสะกดคำพื้นฐานโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ประกอบแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการอ่านและการเขียนสะกดคำพื้นฐานโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ประกอบแบบฝึกทักษะโดยรวมอยู่ในระดับมาก และปัทมวิภา วิชาสิทธิ์ (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 ครูผู้สอนควรศึกษาและทำความเข้าใจขั้นตอนวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) เพื่อให้การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ

1.2 ครูผู้สอนควรจัดเตรียมสื่อประกอบการเรียนการสอนและเอกสารในการสืบค้นข้อมูลต่าง ๆ ให้เพียงพอต่อนักเรียน

1.3 ครูผู้สอนควรเข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคล เนื่องจากนักเรียนแต่ละคนมีทักษะและความสามารถไม่เท่ากัน ดังนั้นครูผู้สอนอาจจะมีกรยืดหยุ่นเวลาในการทำกิจกรรม และให้กำลังใจนักเรียนที่เรียนอ่อนเพื่อให้นักเรียนเกิดความพยายามในการทำกิจกรรมต่าง ๆ มากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) ในสาระอื่น ๆ เช่น สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

2.2 ควรมีการศึกษาวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคอื่น ๆ เช่น การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน การแสดงบทบาทสมมุติ การโต้วาที เป็นต้น เพื่อให้นักเรียนเกิดประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายและเหมาะสมตามศักยภาพ อีกทั้งสามารถส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ดียิ่งขึ้น

2.3 ควรมีการศึกษาและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยเจาะจงไปที่นักเรียนกลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำให้มีผลการเรียนที่สูงขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กรองกาญจน์ มูลโสง. (2563). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต (วิจัยหลักสูตรและการสอน). มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กันยารัตน์ พุดตาลดง. (2565). การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยสมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. การค้นคว้าอิสระการศึกษามหาบัณฑิต (ภาษาไทย). มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- กิตติพงษ์ แสนรัก. (2565). ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการรู้เรื่องภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน). มหาวิทยาลัยบูรพา.
- จุฑามาศ ศรีใจ. (2564). การพัฒนาทักษะการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทย โดยใช้บทเรียนการบูรณาการกับการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. การค้นคว้าอิสระการศึกษามหาบัณฑิต (ภาษาไทย). มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ปพิชญา วิชาสิทธิ์. (2564). การพัฒนาเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. การค้นคว้าอิสระการศึกษามหาบัณฑิต (ภาษาไทย). มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ประวีณนุช ศิริบุรณ์. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านและการเขียนสะกดคำพื้นฐานโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ประกอบแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการเรียนการสอน). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- พรญาณี ศรีสวัสดิ์. (2565). การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับแบบฝึกทักษะ. การค้นคว้าอิสระการศึกษามหาบัณฑิต (ภาษาไทย). มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- มณฑาทิพย์ จวงแย้ม. (2565). การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกมการศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. การค้นคว้าอิสระการศึกษามหาบัณฑิต (ภาษาไทย). มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- แสนรัก บัวทอง. (2559). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเพลงพื้นบ้าน. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (การสอนภาษาไทย). มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- โสภิตา มูลเทพ. (2563). การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน). มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อธิป อนันต์กิตติกุล. (2564). การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเรื่อง พัฒนาการความร่วมมือและความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (การสอนสังคมศึกษา). มหาวิทยาลัยศิลปากร.

อิสรา รุ่งอภิญา. (2558). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของประโยค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับแบบฝึก. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (การสอนภาษาไทย). มหาวิทยาลัยศิลปากร.