

ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมในแอปพลิเคชัน
ที่มีต่อความสามารถในการอ่านคิดวิเคราะห์จับใจความภาษาไทย
และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

The Effects of Cooperative Learning Using CIRC Technique with Game
Applications on Analytical Reading, Reading Comprehension Abilities
in Thai Language, and Satisfaction of Grade 3 Students

ศศิธร อาจิชัยปวรา¹ และ ศิริพร พึ่งเพชร²

มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล^{1,2}

Sasineth Artwichaipawara¹ and Siriporn Phungphet²

Vongchavalitkul University^{1,2}

Corresponding Author, Email: sasineth1990@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านคิดวิเคราะห์จับใจความภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมในแอปพลิเคชัน 2) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมในแอปพลิเคชันกับเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 3) ศึกษาระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมในแอปพลิเคชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 การวิจัยนี้เป็นวิจัยเชิงปริมาณ พื้นที่วิจัย คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนบ้านหนองพลวง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 25 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม เครื่องมือวิจัยที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 4 แผน 16 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 15 ข้อ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 15 ข้อ ค่าสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ได้แก่ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมุติฐานการวิจัย T-test Dependent for Sample และ T-test One Sample

* ได้รับบทความ: 16 ตุลาคม 2567; แก้ไขบทความ: 20 มีนาคม 2568; ตอรับตีพิมพ์: 27 มีนาคม 2568

ผลการวิจัย พบว่า

1) ความสามารถในการอ่านคิดวิเคราะห์จับใจความภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมในแอปพลิเคชัน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2) ความสามารถในการอ่านคิดวิเคราะห์จับใจความภาษาไทยหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมในแอปพลิเคชัน คิดเป็นร้อยละ 96.00 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3) ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมในแอปพลิเคชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การอ่านคิดวิเคราะห์; การอ่านจับใจความ; การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมในแอปพลิเคชัน; ความพึงพอใจ

Abstract

The objectives of this research were: 1) to compare the analytical reading and reading comprehension abilities in the Thai language of Grade 3 students before and after participating in cooperative learning activities using the CIRC technique combined with game applications; 2) to compare the students' reading comprehension abilities after the lessons using the CIRC technique with the 70% criterion; and 3) to study the satisfaction level of Grade 3 students towards the cooperative learning activities using the CIRC technique with game applications. The sample consisted of 25 Grade 3 students selected through cluster random sampling. The research instruments included four learning management plans totaling 16 hours, and the Thai language reading and comprehension test comprised 15 multiple-choice questions. analyzed using percentages, means, standard deviations, and one-sample t-tests.

The research results were as follows:

1) The analytical reading and reading comprehension abilities of Grade 3 students after participating in cooperative learning activities using the CIRC technique with game applications were statistically significantly higher than before, at the 0.05 level.

2) The reading comprehension abilities of Grade 3 students after participating in cooperative learning activities using the CIRC technique with game applications reached 96%, statistically significantly higher than the 70% criterion at the 0.05 level.

3) The satisfaction level of Grade 3 students towards the cooperative learning activities using the CIRC technique with game applications was at the highest level.

Keywords: Analytical Reading; Reading Comprehension; Cooperative Learning Using CIRC Technique with Game Applications; Satisfaction

บทนำ

การอ่านเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 เป็นทักษะที่จำเป็นต้องฝึกฝนให้เกิดความชำนาญเพราะการสื่อสารในชีวิตประจำวันต้องอาศัยการอ่าน ไม่ว่าจะเป็นการอ่านเพื่อความบันเทิงหรือการอ่านงานวิชาการ การอ่านเป็นเครื่องมือในการศึกษาหาความรู้และประกอบอาชีพ มาตั้งแต่อดีตดังคำกล่าวที่ว่า “อ่านมากรู้มาก อ่านน้อยรู้น้อย” จึงถือได้ว่า การอ่านช่วยให้มนุษย์สามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ด้วยตนเองเป็นการศึกษาตลอดชีวิต ดังที่ (สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์, 2551) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านว่าการอ่านช่วยสร้างกระบวนการคิดให้เกิดกับผู้อ่านเพราะการอ่านเป็นการสื่อสารความคิดของผู้เขียนสู่ผู้อ่าน ช่วยส่งเสริมและพัฒนาความรู้ให้กับผู้อ่าน ทำให้เกิดความเข้าใจที่ดีต่อการอ่านจึงเป็นอาวุธทางปัญญาที่ทำให้ผู้อ่านได้ดีความ คิดวิเคราะห์ วิเคราะห์ในสารที่อ่าน (จิรวรรณ เพชรรัตน์ และ อัมพร ทองใบ, 2556 : 11) จึงอาจกล่าวได้ว่า การอ่านเป็นทักษะที่สำคัญทักษะหนึ่งในชีวิตประจำวันโดยเฉพาะการอ่านจับใจความ มุ่งค้นหาสาระของเรื่อง หรือของหนังสือที่เป็นส่วนใจความสำคัญและส่วนขยายใจความสำคัญของเรื่อง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546 : 188) กระทรวงศึกษาธิการ จึงได้กำหนดให้สาระการอ่านเป็นสาระหนึ่งในกลุ่มสาระการเรียนรู้

จากการรายงาน ผลการศึกษากิจการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร เนื่องจากคะแนนผลสัมฤทธิ์ด้านความสามารถด้านภาษา ผลการประเมินการทดสอบความสามารถพื้นฐานของผู้เรียนระดับชาติ (National Test : NT) ของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2564-2566 ของสำนักเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 1 ประเมิน ในระดับโรงเรียนมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 54.09, 57.50, 56.45 ตามลำดับ ในระดับ สพฐ. 47.76, 55.48, 55.33 ตามลำดับ ส่วนในระดับประเทศ มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 47.46, 56.14, 55.86 ตามลำดับ (อ้างอิงข้อมูล ผลการสอบความสามารถพื้นฐานของผู้เรียนระดับชาติ (National Test : NT) จากข้อมูล ความสามารถทางด้านภาษาของนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

โรงเรียนบ้านหนองพลวง โรงเรียนขยายโอกาสในศูนย์เครือข่ายพัฒนาคุณภาพการศึกษาเมืองทักซิดัน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมาเขต 1 พบว่า มีระดับคะแนนเฉลี่ยไม่ถึงเกณฑ์ร้อยละ 60 ตามที่โรงเรียนบ้านหนองพลวงกำหนดไว้ สาเหตุทั้งนี้ เนื่องมาจากนักเรียนอ่านแล้วไม่สามารถจับใจความจากเรื่องที่อ่านได้ อันเป็นผลมาจากนักเรียนอ่านไม่ได้หรืออ่านไม่คล่องเมื่ออ่านแล้วไม่เข้าใจจับใจความไม่ได้ ทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยอยู่ในระดับต่ำและเมื่อวิเคราะห์สภาพการเรียนการสอนภาษาไทยในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนบ้านหนองพลวง พบว่า สาเหตุหนึ่งมาจากวิธีการสอนของครู และนักเรียนขาดทักษะในการอ่านจับใจความเนื่องจากครูขาดเทคนิคการสอนใหม่ ๆ และผลการสำรวจของโรงเรียนในเครือข่าย พบว่าครูร้อยละ 70 ไม่ได้นำสื่อเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน (สำรวจจากวิชาการ) ทำให้ความสามารถด้านการอ่านของนักเรียนไม่กระตุ้นให้นักเรียนได้คิดและแสดงความคิดเห็นจากการอ่าน จากการศึกษาเอกสารงานวิจัย การแก้ปัญหาการอ่านไม่คล่อง การอ่านไม่เข้าใจ จับใจความไม่ได้ของนักเรียน พบว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC เป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาความสามารถในการอ่าน จันทรา ตันติพงศานุรักษ์ (2544 : 41) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือว่ามีประโยชน์ต่อนักเรียน ช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างสมาชิก การนำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค (CIRC) มาพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความ ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาสังเคราะห์ การเรียนรู้ CIRC พัฒนาโดย Slavin, 1987; Johnson & Johnson, 1994; ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2553; นาทยา ปิลันธนานนท์, 2543 และ อารณ ใจเที่ยง, 2554 พบว่า ได้กระบวนการเรียนรู้มา 5 ขั้น ช่วยให้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC นี้เป็นรูปแบบการสอนที่มีประสิทธิภาพในการอ่าน ดังนี้ ขั้นที่ 1 เตรียมความพร้อม “เล่นเกมและแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้” (ใช้เกมจากในแอปพลิเคชัน Word wall) ขั้นที่ 2 ขั้นสอน “สอนศัพท์ใหม่” ขั้นที่ 3 ขั้นฝึกปฏิบัติ “แบ่งกลุ่มย่อย อ่านเรื่อง” (ใช้เกมจากใน แอปพลิเคชัน Word wall มาใช้ขั้นนี้ เพื่อตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน โดยวิเคราะห์เรื่อง จากภาพในบทเรียน ขั้นที่ 4 ขั้นสรุปบทเรียนจากการทำกิจกรรม และขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผลและมอบรางวัล การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นนวัตกรรมการศึกษาที่ได้นำเทคโนโลยีมาเป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการจัดการเรียนการสอน เพื่อมุ่งพัฒนาและส่งเสริมประสิทธิภาพของการจัดการศึกษาให้ดียิ่งขึ้น การเรียนร่วมกันกับเทคโนโลยีที่หลากหลายของสื่อในรูปแบบต่าง ๆ ที่ก่อให้เกิดเป็นการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ (วัชร เล่าเรียนดี, 2548 : 176) (มนสิข สิริธสมบุรณ์, 2550 : 3) สื่อที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ควรมีคุณภาพและหลากหลาย ทั้งสื่อของจริงที่มีอยู่ตามธรรมชาติ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี คือ เกมในแอปพลิเคชัน ซึ่งช่วยส่งเสริมให้การเรียนรู้เป็นไปอย่าง น่าสนใจ ชวนคิด ชวนติดตาม เข้าใจได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้จักวิธีการแสวงหาความรู้ และต่อเนื่องตลอดเวลา ผู้สอนจึงได้เลือกสื่อแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง ช่วยให้ผู้เรียนสามารถย้อนกลับเพื่อทบทวนบทเรียนได้ง่าย และทำให้ผู้เรียนบรรลุจุดมุ่งหมายในการเรียนได้ง่ายขึ้น

จากการศึกษาหลักการและเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจและเห็นความสำคัญที่จะทำการศึกษาวิจัยขึ้นเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านจับใจความคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น อีกทั้งสามารถแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจากการอ่านในชีวิตประจำวันได้อย่างต่อเนื่องและยังเสริมสร้างกระบวนการทำงานเป็นทีม รวมถึงเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนสำหรับครูในกลุ่มสาระภาษาไทยนำไปสู่การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความวิเคราะห์จับใจความภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมในแอปพลิเคชัน
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความ หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมในแอปพลิเคชันกับเกณฑ์ร้อยละ 70
3. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมในแอปพลิเคชัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้แบบแผนการทดลองพหุปัจจัย คือ โรงเรียนบ้านหนองพลวง ตำบลโพธิ์กลาง อำเภอมือง จังหวัดนครราชสีมา

1. ประชากร ได้แก่ นักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ของโรงเรียนขยายโอกาสในศูนย์เครือข่ายพัฒนาคุณภาพการศึกษาเมืองทักซิณ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 1 จำนวน 3 ห้องเรียน ได้แก่ 1) โรงเรียนบ้านหนองพลวงใหญ่ 2) โรงเรียนไชยมงคล (สืบสินวิทยา) และ 3) โรงเรียนบ้านหนองพลวง รวมนักเรียนทั้งสิ้นจำนวน 70 คน
2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ของโรงเรียนบ้านหนองพลวง จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 25 คน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมาเขต 1 ได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม
3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลมี 3 ประเภท ประกอบด้วย 1) สร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมในแอปพลิเคชันจำนวน 4 แผน 16 ชั่วโมง 2) สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ จำนวน 20 ข้อ ตามทฤษฎีและหลักการโดยใช้คำถาม

ซึ่งมีองค์ประกอบของการคิดวิเคราะห์ 3 ด้าน คือ การวิเคราะห์เนื้อหา การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ การวิเคราะห์หลักการ 3) สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 15 ข้อ

4. การสร้างเครื่องมือและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัย มีวิธีการดังนี้

1) สร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมในแอปพลิเคชันจำนวน 4 แผน 16 ชั่วโมง โดยใช้เกณฑ์ประเมินระดับความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ของ บุญชม ศรีสะอาด (2560 : 126) ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ได้ค่าความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด (มีค่าเฉลี่ย $(\bar{x}) = 4.66$, S.D. = 0.52)

2) สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ จำนวน 20 ข้อ ทฤษฎีและหลักการโดยใช้คำถาม ซึ่งมีองค์ประกอบของการคิดวิเคราะห์ 3 ด้าน คือ การวิเคราะห์เนื้อหา การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ การวิเคราะห์หลักการของบลูม ผลการตรวจสอบเชิงเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยมีค่าตั้งแต่ 0.50-1.00 ขึ้นไป แล้วนำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน มาหาค่าความสอดคล้องแบบทดสอบ ได้ค่า (IOC) 1.00 ขึ้นไป จากนั้นนำแบบทดสอบ จำนวน 20 ข้อไปทดลองใช้ (try out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนไชยมงคล (สืบสินวิทยา) ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อหาคุณภาพของแบบทดสอบในการคัดเลือกข้อสอบไปใช้จริงจำนวน 15 ข้อ โดยผลการคัดเลือกข้อสอบไปใช้จริงจำนวน 15 ข้อ มีผลการคัดเลือก ดังนี้

(1) เลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.22 - 0.56

(2) เลือกข้อสอบที่มีค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.44 - 0.78 ขึ้นไป

(3) นำแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านภาษาไทย มาทดสอบหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้วิธีของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson) จากสูตร KR - 20 ได้ค่าความเชื่อมั่นของข้อสอบทั้งฉบับ 0.81

3) สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 15 ข้อ โดยได้วางกรอบการประเมินความพึงพอใจไว้ 5 องค์ประกอบตาม ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ดังนี้ 1) ขั้นที่ 1 เตรียมความพร้อม 2) ขั้นที่ 2 ขั้นสอน “สอนศัพท์ใหม่” ด้านกระบวนการสอน 3) ขั้นที่ 3 ขั้นฝึกปฏิบัติ “แบ่งกลุ่มย่อย อ่านเรื่อง” ประเมินผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนหลังเรียน โดยใช้กิจกรรม 4) ขั้นที่ 4 ขั้นสรุป บทเรียนจากการทำกิจกรรม ประเมินขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และ 5) ขั้นที่ 5 บรรยายการจัดการเรียนรู้ ผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) 1.00 ขึ้นไป

5. การดำเนินการทดลองและวิเคราะห์ข้อมูล มีวิธีการดังนี้ 1) ชี้แจงวัตถุประสงค์การวิจัย และแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ ขั้นตอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ และ

การทำแบบสอบถามความพึงพอใจ 2) ดำเนินการทดสอบก่อนเรียนโดยใช้แบบทดสอบความสามารถในการอ่านคิดวิเคราะห์จับใจความภาษาไทย จำนวน 15 ข้อ 3) ดำเนินการทดลอง โดยดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมในแอปพลิเคชัน จำนวน 4 แผน 16 ชั่วโมง 4) ดำเนินการทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบการอ่านจับใจความภาษาไทย ชุดเดียวกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน 5) ให้นักเรียนประเมินความพึงพอใจหลังการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC จำนวน 15 ข้อ 6) นำผลการทดสอบที่ได้จัดเตรียม เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

6. การวิเคราะห์ข้อมูล 1) วิเคราะห์คะแนนความสามารถการคิดวิเคราะห์ ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการใช้คำถามตามทฤษฎีของบลูม กำหนดให้ลักษณะของการคิดวิเคราะห์ แบ่งออกเป็น 3 ด้าน คือ การวิเคราะห์ความสำคัญ การวิเคราะห์ความสัมพันธ์และการวิเคราะห์หลักการ วิเคราะห์โดยใช้ (T- test for Dependent Sample) 2) วิเคราะห์ความสามารถในการอ่านคิดวิเคราะห์จับใจความภาษาไทย หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยใช้ (T - test for One Sample) 3) วิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมในแอปพลิเคชัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยหาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านคิดวิเคราะห์จับใจความภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมในแอปพลิเคชัน

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์คะแนนความสามารถในการอ่านคิดวิเคราะห์จับใจความภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ	N	คะแนน	$\bar{x}$	S.D.	ร้อยละ	df	t	Sig.
ก่อนเรียน	25	15	8.40	2.38	26.92	24	10.455*	.000
หลังเรียน	25	15	12.28	1.37	96.00			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 คะแนนความสามารถการอ่านคิดวิเคราะห์จับใจความภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียนได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมในแอปพลิเคชัน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความ หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมในแอปพลิเคชัน กับเกณฑ์ร้อยละ 70

ตารางที่ 2 ความสามารถในการอ่านคิดวิเคราะห์จับใจความภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70

การทดลอง	N	คะแนนตาม	$\bar{x}$	S.D.	t	Sig.
หลังเรียน	25	10.5	12.28	1.37	4.672*	.000

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 คะแนนของความสามารถในการอ่านคิดวิเคราะห์จับใจความภาษาไทย หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมในแอปพลิเคชัน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผ่านเกณฑ์ 24 คน ไม่ผ่านเกณฑ์ 1 คน

3. ผลการศึกษาระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมในแอปพลิเคชัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ตารางที่ 3 คะแนนความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมในแอปพลิเคชัน

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ขั้นที่ 1 เตรียมความพร้อม			
1. ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนทราบว่าต้องเรียนรู้อะไร	5.00	0.00	มากที่สุด
2. เล่นเกมทบทวนคำศัพท์	4.84	0.46	มากที่สุด
	4.92	0.23	มากที่สุด
ขั้นที่ 2 ขั้นสอน “สอนศัพท์ใหม่”			
3. ครูมีการใช้คำถามกระตุ้นนักเรียนให้เกิดการคิดวิเคราะห์มากขึ้น	4.36	0.62	มาก
4. ครูสอนเนื้อหาจากง่ายไปหายาก	4.32	0.73	มาก
	4.34	0.67	มาก
ขั้นที่ 3 ขั้นฝึกปฏิบัติ “แบ่งกลุ่มย่อย อ่านเรื่อง”			
5. ครูส่งเสริมให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน	4.68	0.61	มากที่สุด
6. ครูส่งเสริมให้นักเรียน คิด ตัดสินใจและส่งเสริมการทำงานเป็นทีม	5.00	0.00	มากที่สุด
7. รูปแบบกิจกรรมตอบสนองการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติ	4.60	0.49	มากที่สุด

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
8. นักเรียนสามารถถ่ายทอดเรื่องราวจากการตอบคำถาม เพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์	4.04	0.82	มาก
9. กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนาความสามารถด้านการสื่อสาร การคิด และการแก้ปัญหา	4.80	0.40	มากที่สุด
	4.60	0.49	มากที่สุด
ขั้นที่ 4 ขั้นสรุป บทเรียนจากการทำกิจกรรม			
10. นักเรียนนำความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.24	0.76	มาก
11. นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	4.48	0.64	มาก
	4.24	0.76	มาก
ขั้นที่ 5 บรรยายภาคการจัดการเรียนรู้			
12. นักเรียนชอบที่ครูให้ทำกิจกรรมกลุ่ม	4.76	0.43	มากที่สุด
13. กิจกรรมการเรียนการสอนส่งเสริมให้นักเรียนกล้าแสดงออกมากขึ้น	4.20	0.75	มาก
14. นักเรียนมีความสุขสนุกสนานในการทำกิจกรรม	4.88	0.32	มากที่สุด
15. สื่อ/วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำกิจกรรมมีความน่าสนใจ	4.68	0.61	มากที่สุด
รวม	4.63	0.52	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.60	0.51	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 คะแนน นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมในแอปพลิเคชัน มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.60$, S.D. = 0.51) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนทราบว่าต้องเรียนรู้อะไร ($\bar{x} = 5.00$, S.D. = 0.00) ครูส่งเสริมให้นักเรียนคิดตัดสินใจและส่งเสริมการทำงานเป็นทีม ($\bar{x} = 5.00$, S.D. = 0.00) และนักเรียนมีความสุขสนุกสนานในการทำกิจกรรม ($\bar{x} = 4.88$, S.D. = 0.32) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

1) ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านคิดวิเคราะห์จับใจความภาษาไทย ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมใน แอปพลิเคชัน โดยมีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 8.40 และหลังเรียนเท่ากับ 12.28 จากคะแนนเต็ม 15 พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องมาจาก ผู้วิจัยได้นำแนวคิดจากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ของ Slavin (1987), Johnson &

Johnson (1993), นาทยา ปิลันธนานนท์ (2543), ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2553) และอาภรณ์ ใจเที่ยง (2550) มาสังเคราะห์เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ที่ให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ ด้วยกระบวนการกลุ่มโดยจัดกลุ่มแบบคละความสามารถ โดยนำเกมมาเป็นสิ่งเร้า กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ สนุกสนานและเพลิดเพลิน ซึ่งมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้น ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมความพร้อม นักเรียนเล่นเกมจากแอปพลิเคชัน มาใช้ทายภาพสู่คำพื้นฐานจากบทเรียนเรื่อง เด็กเอ๋ยเด็กน้อย เพื่อวัดความรู้พื้นฐานเดิมของนักเรียนและดึงดูดความสนใจให้นักเรียนมีส่วนร่วม ขั้นนี้เป็นขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นที่ 2 ขั้นสอน “สอนศัพท์ใหม่” นักเรียนทุกคนฝึกอ่าน คำพื้นฐานและเนื้อหาในบทเรียน โดยมีผู้สอนอ่านนำให้นักเรียนอ่านตาม จากนั้นแข่งขันเขียนคำศัพท์ เพื่อทบทวนความรู้ด้านคำศัพท์ที่ได้เรียนมา เมื่อนักเรียนได้ทบทวนผ่านการแข่งขันเขียนคำศัพท์ที่สนุกสนาน ส่งผลให้จดจำคำศัพท์ได้ ขั้นที่ 3 ขั้นฝึกปฏิบัติ “แบ่งกลุ่มย่อย ทำกิจกรรมกลุ่ม แบ่งกลุ่มนักเรียนกลุ่มละ 5 คน โดยคละความสามารถ เก่ง 1 คน ปานกลาง 3 คน อ่อน 1 คน นักเรียนช่วยกันอ่านเรื่องเพื่อฝึกการคิดวิเคราะห์เนื้อหา วิเคราะห์ความสัมพันธ์ และวิเคราะห์หลักการ โดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มตั้งคำถามอย่างน้อย 3 คำถาม ภายในกลุ่มจากเรื่องที่อ่าน เช่น เด็กชายตัวเล็กมีความสุขเพราะอะไร (วิเคราะห์เนื้อหา) หรือ สุดท้ายเด็กชายตัวเล็กจะอ่านหนังสือออกหรือไม่ (วิเคราะห์ความสัมพันธ์) และพ่อค้าเริ่มมีวิธีการอย่างไรในการขายหนังสือได้ (วิเคราะห์หลักการ) เป็นต้น แล้วนำคำถามที่เขียนไว้ นำมาใส่กล่องสุ่ม เพื่อจับฉลากสุ่มให้แต่ละกลุ่มตอบคำถาม เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในการอ่าน วิเคราะห์เรื่อง นักเรียนเล่นเกมเรียงลำดับเรื่องราวจากภาพ จากเกมแอปพลิเคชัน Word wall การเล่นเกมในขั้นนี้เป็นการส่งเสริมให้เด็กเกิดความผ่อนคลาย และยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น เป็นการเรียนรู้ผ่านสื่อเกมออนไลน์ซึ่งถือว่าเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาของคนในศตวรรษที่ 21 ดังที่ ฉัตรกมล ประจวบลาภ (2559) กล่าวว่า การเรียนรู้ผ่านเกมเป็นนวัตกรรมการสื่อสารการเรียนรู้ที่ออกแบบโดยสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกม ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง ขั้นที่ 4 ขั้นสรุป บทเรียนจากการทำกิจกรรมนักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายวิเคราะห์ตัวละครและประเด็นสำคัญของเรื่องและข้อคิดที่ได้จากเรื่อง นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันทำใบงานวัดความสามารถนักเรียนเป็นรายบุคคล หลังจากได้ฝึกฝนกิจกรรมกลุ่ม เพื่อวัดความรู้ของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ซึ่งจะนำไปสู่กิจกรรมขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผลและมอบรางวัล เป็นขั้นสุดท้ายมีการประเมินผลโดยเพื่อน และนำคะแนนกลุ่มเพื่อประกาศผลและมอบรางวัลให้แก่กลุ่มที่ทำคะแนนได้สูงสุด

2) ผลการวิเคราะห์คะแนนการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านคิดวิเคราะห์จับใจความภาษาไทย หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมในแอปพลิเคชัน กับเกณฑ์ร้อยละ 70 หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC โดยส่วนใหญ่ผู้เรียนทำข้อสอบวิเคราะห์ความสัมพันธ์ ได้มากที่สุด โดยเฉพาะขั้นที่ 3 ขั้นฝึกปฏิบัติ “แบ่งกลุ่มย่อย อ่านเรื่อง” ในขั้นนี้นักเรียนได้ฝึกทักษะการคิด

วิเคราะห์แยกแยะประเด็นสำคัญ ประเด็นรอง สิ่งใดเป็นเหตุสิ่งใดเป็นผล ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของเหตุการณ์ในเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านการคิดวิเคราะห์ จากการเล่นเกมการเรียงลำดับเรื่องราวจากภาพในเกมแอปพลิเคชัน Word wall นักเรียนได้ฝึกทักษะการคิดอย่างเป็นลำดับ สอดคล้องกับ Syakir (2020) ที่ได้ศึกษาค้นคว้าวิจัย เรื่อง การพัฒนาคำศัพท์ของนักเรียนในระดับประถมศึกษา โดยใช้เกมคำศัพท์ ผลการวิจัยพบว่า การใช้เกมคำศัพท์ช่วยพัฒนาทักษะการใช้คำศัพท์ของผู้เรียน โดยคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนมีค่าเท่ากับ 80.0 ดังนั้น การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมในแอปพลิเคชัน ทำให้นักเรียนเกิดบรรยากาศในการเรียนเชิงบวก รวมถึงความสนใจ กระตือรือร้นในการเรียน ส่งผลให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ ประกอบกับนักเรียนได้รับการฝึกฝนพัฒนาจนเกิดทักษะที่ดีขึ้น ความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนจึงสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน

3) ผลการศึกษาระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมในแอปพลิเคชัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ ในระดับมากที่สุด นักเรียนชอบที่ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนทราบว่า จะต้องเรียนรู้อะไร และจะต้องทำอะไรบ้าง เป็นการเตรียมตัวในการเรียนเนื้อหาและในการดำเนินกิจกรรม นักเรียนมีความสุขสนุกสนานในการทำกิจกรรม นักเรียนมีอิสระในการแสดงออกอย่างมีระเบียบวินัย โดยครูเป็นผู้แนะนำกิจกรรมการเรียนการสอนให้กับผู้เรียน ทำให้นักเรียนมีความตั้งใจที่จะเรียนรู้ (พระมหาสุวัฒน์ กิตติเมธี (คงยืน) และ สมควร นามสีฐาน, 2565) จึงส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์หลังการเรียน สูงกว่าก่อนเรียนและนักเรียนร้อยละ 96 มีคะแนนความสามารถในการอ่านคิดวิเคราะห์จับใจความ ภาษาไทยหลังเรียนรู้สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 96 จากนักเรียนทั้งหมด สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ สมสมร ทิฏฐเวียง (2552) ได้วิจัยเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้แบบ CIRC ที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและความสามารถในการทำงานกลุ่มของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ CIRC อยู่ในระดับมาก ซึ่งเป็นผลจากการใช้สื่อที่เร้าความสนใจร่วมด้วย อย่างการนำแอปพลิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียน การสอน โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องที่น่าสนใจ ทำให้นักเรียนมีความน่าสนใจ ไม่น่าเบื่อสื่อการสอนของครูมีความทันสมัย และช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในการอ่านคิดวิเคราะห์จับใจความ ภาษาไทย จากงานวิจัยที่ปรากฏข้างต้นแสดงให้เห็นว่า วิธีสอนแบบร่วมมือเทคนิค CIRC เหมาะสมที่จะนำมาใช้ในการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านให้มีประสิทธิภาพที่ดีมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC เป็นการเรียนแบบอาศัยความร่วมมือ โดยเฉพาะขั้นที่ 3 ขั้นฝึกปฏิบัติ “แบ่งกลุ่มย่อย อ่านเรื่อง” การแบ่งกลุ่มนักเรียนตามระดับความสามารถ โดยสมาชิกความสามารถ ทั้งเก่ง กลาง และอ่อน เพื่อให้คนเก่งได้ช่วยเหลือคนอ่อน ส่งเสริมความแตกต่างระหว่างบุคคลกระตุ้นให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการเรียนเป็นกลุ่ม

1.2 ครูควรมีกิจกรรมการเล่นเกมที่หลากหลาย โดยมีเนื้อหาที่เป็นความรู้เดิมเพื่อทบทวน และสามารถเชื่อมโยงกับความรู้ใหม่ในครั้งนั้น ๆ และนำเทคโนโลยีมาใช้ร่วมกับการเล่นเกม ช่วยให้การเรียนเกิดความน่าสนใจและตรวจสอบความเข้าใจผู้เรียนหลังทำกิจกรรม

2. ข้อเสนอแนะสำหรับในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาการใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC พัฒนาด้านเรื่องความคงทน ด้านเนื้อหา การอ่านคิดวิเคราะห์จับใจความภาษาไทย เพื่อเพิ่มกระบวนการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

2.2 ควรศึกษาการนำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ใช้ร่วมกับการวัดการคิดวิเคราะห์ด้วยแบบทดสอบแบบอัตนัย เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถในการอ่านคิดวิเคราะห์ จับใจความภาษาไทย ได้อย่างต่อเนื่อง

องค์ความรู้ใหม่

จากการวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมในแอปพลิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านคิดวิเคราะห์จับใจความภาษาไทยและความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถนำเสนอองค์ความรู้ใหม่ เพื่อเป็นแนวทางสำหรับการจัดการเรียนรู้ ดังนี้



ภาพที่ 1 องค์ความรู้ใหม่

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- ฉัตรกมล ประจวบลาภ. (2559). Game-Based Learning กับการพัฒนาการเรียนการสอนทางการพยาบาล. วารสารกองการพยาบาล, 43(2), 127-136.
- พระมหาสุวัฒน์ กิตติเมธี (คงยืน) และสมควร นามสีฐาน. (2565). บทบาทครูในการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีความสุข. วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์, 7(3), 588-595.
- วัชรรา เล่าเรียนดี. (2548). เทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้สำหรับครูมืออาชีพ. โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์. (2551). ความรู้พื้นฐานทางการอ่าน. ในเอกสารการสอนชุดวิชาการใช้ภาษาไทย หน่วยที่ 1-8. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.