

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการอ่านการ
เขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT
ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1*

THE DEVELOPMENT OF LEARNING ACHIEVEMENT AND
SATISFACTION ON READING AND WRITING BASIC THAI WORDS
USING LT COOPERATIVE LEARNING TECHNIQUE WITH
GAMES OF GRADE 1 STUDENTS

สุณิรัตน์ ศรีประสิทธิ์¹ และ อรณิชา ทศตา²

Sunirat sonprasit¹ and Onnitcha Thossata²

¹⁻²วิทยาลัยนครราชสีมา

¹⁻²Nakhon Ratchasima College, Thailand

Corresponding Author's Email: oid9536@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการอ่านการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการอ่านการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจในการอ่านการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

วิธีดำเนินการวิจัยใช้การวิจัยเชิงทดลอง กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนบ้านหนองยายพิมพ์ (ไตรคามประสาทสรรค์) จำนวน 1 ห้อง ทั้งหมด 20 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

* Received 21 November 2024; Revised 6 December 2024; Accepted 27 December 2024

1) แผนการจัดการเรียนรู้ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม 2) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำพื้นฐานภาษาไทย 3) แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการทดสอบค่าสถิติ t-test dependent sample

ผลการวิจัยสรุปได้ว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการอ่านการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการอ่านการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และ 3) ความพึงพอใจในการอ่านการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้, การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT, เกม, การอ่านการเขียน คำพื้นฐาน

Abstract

This research aimed to 1) compare the academic achievement in reading and writing basic Thai words by organizing cooperative learning techniques LT with games of primary 1 students before and after studying, 2) compare the academic achievement in reading and writing basic Thai words by organizing cooperative learning techniques LT with games of primary 1 students after studying compared to the 80 percent criterion and 3) study the satisfaction in reading and writing basic Thai words by organizing cooperative learning techniques LT with games of primary 1 students. The research method used experimental research. The sample group was primary 1 students in the second semester of the 2020 academic year at Nong Yai Phim School (Tri Kham

Prachasan), 1 classroom, totaling 20 people, who were selected by cluster random sampling.

The research instruments used consisted of 1) a learning management plan by organizing cooperative learning techniques LT with games, 2) a basic Thai word learning achievement test, and 3) a satisfaction assessment form for the learning management. By organizing collaborative learning using LT technique with games for primary 1 students. The statistics used in data analysis were percentage, mean, standard deviation, and data analysis by testing t-test dependent sample. The research results concluded that 1) The academic achievement in reading and writing basic Thai words by organizing collaborative learning using LT technique with games for primary 1 students after studying was significantly higher than before studying at a statistical level of .05. 2) The academic achievement in reading and writing basic Thai words by organizing collaborative learning using LT technique with games for primary 1 students after studying compared to the 80 percent criterion was significantly higher than the 80 percent criterion at a statistical level of .05 and 3) The satisfaction in reading and writing basic Thai words by organizing collaborative learning using LT technique with games for primary 1 students was at a high level.

Keywords: Learning management, Cooperative learning, LT techniques, Games, Reading and writing, Basic words

บทนำ

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติเป็นสมบัติทางวัฒนธรรม อันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี และสุนทรียภาพ เป็นสมบัติอันล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้อนุรักษ์ และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป ภาษาไทยจึงเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร และการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งทักษะ

สำคัญนี้คือ การอ่านและการเขียนการอ่านคือ การอ่านออกเสียงคำ ประโยค การอ่านบทร้อยแก้ว คำประพันธ์ชนิดต่างๆ การอ่านในใจ เพื่อสร้างความเข้าใจ และการคิดวิเคราะห์สังเคราะห์ความรู้จากสิ่งที่อ่าน เพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน การเขียนคือ การเขียนสะกดตามอักขรวิธี การเขียนสื่อสาร โดยใช้ถ้อยคำและรูปแบบต่างๆ ของการเขียน ซึ่งรวมถึงการเขียนเรียงความ ย่อความ รายงานชนิดต่างๆ การเขียนตามจินตนาการ วิเคราะห์ วิวิจารณ์ และเขียนเชิงสร้างสรรค์ การจัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้พื้นฐานภาษาไทยให้เป็นไปตามนโยบายปี 2558 (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2558)

สภาพปัจจุบัน ของการจัดการศึกษาของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3 (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3, 2562) พบว่าผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา 2562 ของผู้เรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในภาพรวมมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 36.18 ในกลุ่มสาระคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และภาษาอังกฤษ มีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าร้อยละ 50 ยกเว้นกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มีคะแนนสูงกว่าร้อยละ 50 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาพรวมมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 33.66 ในทุกกลุ่มสาระ มีคะแนนไม่ถึงร้อยละ 50 และผลการทดสอบความสามารถพื้นฐานของผู้เรียน ระดับชาติ (NT) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2562 พบว่า ในภาพรวมมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 46.61 ในทุกด้านมีคะแนนไม่ถึงร้อยละ 50 และรายงานผลการทดสอบความสามารถ ด้านการอ่านออกของผู้เรียน (Reading Test) ปีการศึกษา 2562 ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ในภาพรวมมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 43.17 เพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงในยุคประเทศไทย 4.0 และการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะ และคุณลักษณะพื้นฐานของพลเมืองไทย มีทักษะและคุณลักษณะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 สำนักงานเขต

พื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3 จึงต้องการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนที่สูงขึ้นต่อไป กลุ่มโรงเรียนหนองยายพิมพ์ ตำบลหนองยายพิมพ์ อำเภอนางรอง จังหวัดบุรีรัมย์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3 ได้ดำเนินการจัดการเรียนการสอน เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษา โดยมุ่งเน้นพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้บรรลุผลตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน แต่เนื่องจากประสบสภาพปัญหาและอุปสรรคบางประการ จึงทำให้การจัดการเรียนการสอน และพัฒนาคุณภาพของนักเรียนบางส่วนขาดประสิทธิภาพ จากการวิเคราะห์สภาพปัจจุบันและปัญหาพบว่าปัญหาที่ควรได้รับการปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาอย่างเร่งด่วน คือ ปัญหาด้านผลสัมฤทธิ์



ทางการอ่านและการเขียนของนักเรียน ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการประเมินความสามารถด้านการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (Reading Test : RT) สำนักทดสอบทางการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน พบว่าผลสัมฤทธิ์ยังไม่เป็นที่น่าพอใจ กลุ่มโรงเรียนหนองยายพิมพ์ จึงดำเนินการวิจัยเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการอ่านและการเขียนตามเกณฑ์มาตรฐานการจัดการศึกษาต่อไป

การจัดการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาด้านการอ่านการเขียน ต้องให้นักเรียนเข้าใจ จุดมุ่งหมายสำคัญ โดยครูเป็นผู้ส่งเสริมแนะนำให้เด็กเลือกอ่านเลือกเขียนตามความสนใจ จัดให้เด็กได้อ่านได้เขียน ในช่วงเวลาสั้นๆ เป็นประจำทุกวัน มุ่งเน้นความสำเร็จ ให้การเสริมแรง ประสานงานกับผู้ปกครอง โดยแจ้งให้ทราบความสำเร็จ ความก้าวหน้าในการอ่านและการเขียน วิธีสอนอ่านและเขียนมีหลากหลายวิธี มีทั้งข้อดีและข้อบกพร่องแตกต่างกันออกไป ครูต้องมีความรู้ความเข้าใจอย่างชัดเจนในการเลือกใช้เทคนิคและวิธีการสอนให้เหมาะสมกับเนื้อหาและทักษะที่ต้องการพัฒนาให้กับผู้เรียน วิธีสอนที่นิยมในปัจจุบันประกอบด้วย วิธีสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำ การสอนแบบร่วมมือเทคนิค LT รวมทั้งวิธีสอนโดยใช้เกม การจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือเทคนิค LT เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่ง ที่เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติงานเป็นกลุ่มย่อย โดยละความสามารถ คือ เด็กเก่ง 1 คน เด็กปานกลาง 2 คน และเด็กอ่อน 1 คน เพื่อเสริมสร้างสมรรถภาพการเรียนรู้ของแต่ละคน สนับสนุนให้มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกันจนบรรลุตามเป้าหมายที่วางไว้ นอกจากนี้ยังเป็นการส่งเสริมการทำงานร่วมกันเป็นหมู่คณะ หรือทีมตามระบอบประชาธิปไตย และเป็นการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ทำให้สามารถปรับตัวอยู่กับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ทิศนา ขัมมณี. (2553) ได้กล่าวว่า วิธีสอนโดยใช้เกมเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด อำพา นกอม. (2550) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมที่ใช้ประกอบการเรียนรู้ว่าเกมช่วยให้บทเรียนภาษาไทยน่าสนใจ ช่วยให้บรรยากาศการเรียนการสอนดีขึ้นกว่าเดิม นักเรียนได้ผ่อนคลายความตึงเครียด มีความสนุกสนาน และได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น การเรียนโดยใช้เกมจะทำให้ผู้เรียน เกิดความสนใจ สนุกสนาน มีโอกาสปฏิสัมพันธ์ และช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม ทำให้สมาชิกสนใจในความสำเร็จของตนและผู้อื่น เพื่อนำมาใช้ในการอ่านและการเขียนคำพื้นฐาน จะเป็นการเพิ่มความสามารถในการอ่าน การเขียนคำ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนสูงขึ้น มีความพึงพอใจต่อการเรียน นำความรู้และทักษะทางภาษาไทยไปใช้ในชีวิตประจำวัน และเป็นพื้นฐานการเรียนรู้ในระดับสูงต่อไป

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนทำกิจกรรมต่างๆ เป็นกลุ่ม โดยกลุ่มนั้นต้องประกอบด้วยสมาชิกที่มีความสามารถ แตกต่างกันไป เพื่อให้แต่ละคนเห็นความสำคัญของเพื่อนนักเรียนในกลุ่มซึ่งจะขาดไม่ได้ เพราะแต่ละคนมีความสามารถไม่เหมือนกัน จึงต้องอาศัยซึ่งกันและกันในการเรียนรู้ คนที่เก่งจะช่วยเหลือคนที่เรียนอ่อนกว่าในด้านวิชาการ แต่คนที่เรียนอ่อนในด้านวิชาการอาจเก่งด้านการพูด หรือด้านการช่วยเหลือ และให้กำลังใจต่อกัน โดยเฉพาะการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือเทคนิค LT ซึ่งเป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่ง ที่เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม ซึ่งส่งเสริมการทำงานร่วมกันเป็นหมู่คณะ หรือทีมตามระบอบประชาธิปไตย และเป็นการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ อีกทั้ง การจัดการเรียนรู้ ร่วมกับ เกมเป็นนวัตกรรมการศึกษา ซึ่งครูส่วนมากยอมรับว่ากิจกรรมการเล่น หรือเกมสามารถใช้ในการจูงใจนักเรียน ครูสามารถนำเกมไปใช้ในการสอน เพื่อให้การสอนดำเนินไปจนบรรลุเป้าหมายได้ เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่จัดสภาพแวดล้อมของนักเรียนให้เกิดการแข่งขันอย่างมีกฎเกณฑ์ โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะ และเป็นกิจกรรมเพื่อความสนุกสนาน ทำให้สามารถปรับตัวอยู่กับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ให้สูงขึ้นได้ (Grambs; Carr; & Fitch. 1970)

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาผลสัมฤทธิ์ในการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม มาทดลองใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น แล้วยังช่วยส่งเสริมการทำงานแบบร่วมมือกันระหว่างผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน ผู้เรียนจะได้รับประสบการณ์ มีความสำเร็จในการเรียน ได้พัฒนาทักษะทางสังคม และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการอ่านการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการอ่านการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการอ่านการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

สมมติฐานการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการอ่านการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียน

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการอ่านการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการเรียนรู้สูงกว่าเกณฑ์

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตไว้ ดังนี้

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2563 กลุ่มโรงเรียนหนองยายพิมพ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3 จำนวน 10 โรงเรียน 11 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งสิ้น 131 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนบ้านหนองยายพิมพ์ (ไตรคามประชาสรรค์) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 20 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม มี 5 ขั้นตอน จำนวน 5 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง รวม 15 ชั่วโมง ใช้สอนวันจันทร์ถึงวันศุกร์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 1 ชั่วโมง รวม 3 สัปดาห์

2. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำพื้นฐานภาษาไทย

3. แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นมาตราประเมินค่าแบบสัญลักษณ์ (Symbolic

Rating Scale) 3 ระดับ ของ Likert จำนวน 16 ข้อ โดยแบ่งองค์ประกอบเป็น 4 ด้าน คือ ด้านครูผู้สอน ด้านเนื้อหา ด้านการจัดกิจกรรมการสอน และด้านการวัดและประเมินผล

การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำพื้นฐานภาษาไทย มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 ค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.32- 0.64 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.21-0.57 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.96 แบบประเมินความพึงพอใจมีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.94

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการอ่าน การเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. ขอความอนุเคราะห์ผู้บริหารสถานศึกษาเข้าทดลองเครื่องมือวิจัย
2. ขออนุญาตครูประจำชั้นและครูประจำวิชาขอทำการเข้าสอนแทนเพื่อทดลองเครื่องมือวิจัย
3. ชี้แจงและทำความเข้าใจกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
4. ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการอ่าน การเขียน คำพื้นฐานภาษาไทยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
5. ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม จำนวน 5 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง รวม 15 ชั่วโมง ใช้สอนวันจันทร์ถึงวันศุกร์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 1 ชั่วโมง รวม 3 สัปดาห์ พร้อมบันทึกคะแนน ใบงาน และแบบสังเกตพฤติกรรม
6. ทำการทดสอบหลังเรียน (Post-test) โดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกันกับการทดสอบก่อนเรียนโดยการสลับข้อคำตอบ และให้นักเรียนตอบแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น

7. นำผลคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบการอ่านการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย และแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม ที่ได้ มาวิเคราะห์โดยใช้วิธีทางสถิติเพื่อทดสอบ สมมุติฐานต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1. เปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเรียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม ด้วยการทดสอบค่าที (Dependent Sample t-test)
2. เปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 ด้วยการทดสอบค่าที (One-sample t-test)
3. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคำตอบรายข้อ และแปลความหมายของข้อมูลโดยเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด

ผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการอ่านการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน ปรากฏดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการอ่านการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเปรียบเทียบก่อนเรียนและหลังเรียน						
การทดสอบ		n	คะแนน เต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ค่า t p-value
ก่อนเรียน	การอ่าน	20	20	12.95	1.28	13.69* .000
	การเขียน	20	20	12.25	1.41	
รวม			40	25.20	2.63	
หลังเรียน	การอ่าน	20	20	18.95	1.85	
	การเขียน	20	20	18.00	1.89	
รวม			40	36.95	3.59	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการอ่านการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 25.20 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.63 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 36.95 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.59

จึงสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการอ่านการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

2. ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนใน การอ่านการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกมของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 ปรากฏดังตารางที่ 4.2

ตารางที่ 2 แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการอ่านการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80

n	คะแนน เต็ม	$\bar{X}$	S.D.	คิดเป็น ร้อยละ	นักเรียนที่ ผ่านเกณฑ์	คิดเป็น ร้อยละ	ค่า t	p-value
20	40	36.95	3.59	92.38	16	80.00	13.69*	.000

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการอ่านการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียน สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 92.38 ซึ่งสูงกว่าร้อยละ 80 และร้อยละของนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ 80.00

จึงสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการอ่านการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียน สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

3. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจในการอ่านการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปรากฏดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจในการอ่านการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านครูผู้สอน			
1. ครูมีการเตรียมการสอน	3.00	0.00	มาก
2. ครูตั้งใจสอน ให้คำแนะนำช่วยเหลืออำนวยความสะดวกแก่นักเรียนในการทำกิจกรรม	3.00	0.00	มาก
3. ครูให้โอกาสนักเรียนซักถามปัญหา	3.00	0.00	มาก
4. ครูมีบุคลิกภาพ การแต่งกายและการพูดจาเหมาะสม	3.00	0.00	มาก
เฉลี่ยรวมรายด้าน	3.00	0.00	มาก



ด้านเนื้อหา			
5. เนื้อหาที่สอนทันสมัย นำไปใช้ได้จริง	3.00	0.00	มาก
6. เนื้อหาที่มีความเหมาะสม ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้	3.00	0.00	มาก
7. เนื้อหาที่มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	3.00	0.00	มาก
8. เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับวัย	3.00	0.00	มาก
เฉลี่ยรวมรายด้าน	3.00	0.00	มาก
ด้านการจัดกิจกรรมการสอน			
9. กิจกรรมการเรียนรู้สนุกสนานและน่าสนใจ	3.00	0.00	มาก
10. กิจกรรมการเรียนรู้การสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์	3.00	0.00	มาก
11. กิจกรรมการเรียนรู้การสอนส่งเสริมการทำงานเป็นกลุ่ม	3.00	0.00	มาก
12. กิจกรรมการเรียนรู้การสอนส่งเสริมความรับผิดชอบร่วมกัน	3.00	0.00	มาก
เฉลี่ยรวมรายด้าน	3.00	0.00	มาก
ด้านวัดผลประเมินผล			
13. นักเรียนทราบเกณฑ์การประเมินล่วงหน้า	3.00	0.00	มาก
14. ครูประเมินผลอย่างยุติธรรม	3.00	0.00	มาก
15. ครูมีการวัดผลประเมินผลที่เหมาะสมกับเนื้อหา	3.00	0.00	มาก
16. ครูมีการวัดผลประเมินผลหลากหลายวิธี	3.00	0.00	มาก
เฉลี่ยรวมรายด้าน	3.00	0.00	มาก
ภาพรวม	3.00	0.00	มาก

จากตารางที่ 3 แสดงว่าความพึงพอใจในการอ่านการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.00$, S.D. = 0.00) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านครูผู้สอนอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.00$, S.D. = 0.00) ด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.00$, S.D. = 0.00) ด้านการจัดกิจกรรมการสอน อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.00$, S.D. = 0.00) และ ด้านวัดผลประเมินผล อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.00$, S.D. = 0.00)

จึงสรุปได้ว่า ความพึงพอใจในการอ่านการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ โดยภาพรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

1. ผลจากการใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม

จากการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการอ่านการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สามารถอภิปรายผล ได้ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในการอ่านการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อาจเนื่องจาก การใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT มีขั้นตอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีบทบาทหน้าที่ในการทำกิจกรรมที่ชัดเจน คือ มีการมอบหมายหน้าที่ให้กับทุกคนภายในกลุ่ม ทุกคนช่วยกันทำงานจนได้ผลงานสำเร็จ มีผลงานนำเสนอด้วยความภาคภูมิใจ ต่อครูผู้สอน อีกทั้งมีการกำหนดเป้าหมายร่วมกัน มีการร่วมมือร่วมใจช่วยเหลือซึ่งกันและกันให้ประสบความสำเร็จของกลุ่ม และการใช้เกมร่วมด้วยในการจัดกิจกรรม ทำให้เด็กเกิดความเพลิดเพลินสนุกสนาน อยากร่วมทำกิจกรรม ซึ่งในการจัดการเรียนรู้นั้นจะมีครูผู้สอนให้คำปรึกษา ให้ข้อเสนอแนะตลอดการทำกิจกรรมของเด็ก ช่วยเหลือสนับสนุน ให้คำชมเชย ซึ่งเป็นการเสริมแรงทางบวกให้กับผู้เรียนด้วย การจัดกลุ่มโดยการละความสามารถ มีผลทำให้นักเรียนลดความตึงเครียดในระหว่างเรียน มีความกระตือรือร้น และมีความพร้อม ในการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ และพัฒนาทักษะการอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่ม มีความรับผิดชอบหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ทิศนา ขัมมณี (2545, หน้า 12) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการเรียนรู้ร่วมกัน (LT) เป็นการจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่มีลักษณะการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนจัดกลุ่มแบ่งออกเป็นกลุ่มย่อย เพื่อทำงานร่วมกัน และทำกิจกรรมให้บรรลุตามจุดประสงค์ที่กำหนด. โดยสมาชิกแต่ละคนในกลุ่มต้องมีการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ประกอบกับผู้วิจัยได้นำผังกราฟิกเข้ามาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จึงทำให้นักเรียนเกิดทักษะการจัดระบบของความคิดในการเรียนรู้. ทำให้เกิดภาพ และมองเห็นความสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน ระหว่างเนื้อหาสาระที่เรียน. จึงทำให้

ผู้เรียนเกิดความเข้าใจง่าย และจดจำได้นาน สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปริดา สงวนทรัพย์ (2561), หน้า 54) ได้ทำการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับแผนผังความคิด เรื่อง แรง และความดัน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการเขียนทางวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนประถมศึกษาขนาดกลาง อำเภอดงหลวง จังหวัดพิจิตร พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับแผนผังความคิด เรื่อง แรงและความดัน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการอ่านการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค LT ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อาจเนื่องจาก การเรียนแบบร่วมมือแบบ LT (Learning Together) เป็นเทคนิคที่มีกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน โดยกระบวนการ คือ ให้สมาชิกในกลุ่มช่วยกันศึกษาเนื้อหา ร่วมกัน. โดยกำหนดให้แต่ละคนมีบทบาทหน้าที่ช่วยกลุ่มในการเรียนรู้ และสรุปคำตอบร่วมกัน เป็นผลงานของกลุ่ม. โดยสมาชิกในกลุ่มมีการกำหนดเป้าหมายร่วมกัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เพื่อให้กลุ่มประสบความสำเร็จ และการเรียนรู้โดยใช้เกมเข้ามาช่วยในกิจกรรมการเรียนรู้สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียน เกิดความสนใจอยากเรียนรู้ พร้อมทั้งยังมีส่วนให้ผู้เรียนอยากมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภายใต้บรรยากาศที่ท้าทาย และสนุกสนาน ทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ภริดา แก้วโต (2561) ได้ทำการวิจัย เรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องอสมการ. โดยใช้การจัดการเรียนสอนเทคนิค Learning Together (LT) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนการสอนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ อิดาพร เกราะกระโทก (2561, หน้า 79) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น และความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ ร่วมกับผังความคิด พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จากการจัดการเรียนรู้วิธีการทางประวัติศาสตร์ ร่วมกับผังความคิด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลจากแบบประเมินความพึงพอใจ ในการอ่านการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก อาจเนื่องจาก ครูมีการเตรียมการสอน ตั้งใจสอน ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกแก่นักเรียนในการทำกิจกรรม ให้โอกาสนักเรียนซักถามปัญหา มีบุคลิกภาพ การแต่งกายและการพูดจาเหมาะสม. เนื้อหา ที่สอนทันสมัย นำไปใช้ได้จริง เนื้อหา มีความเหมาะสมตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา มีความชัดเจนเข้าใจง่าย เหมาะสมกับวัย กิจกรรมการเรียนรู้สนุกและน่าสนใจ สอดคล้องกับจุดประสงค์ ส่งเสริมการทำงานเป็นกลุ่ม เสริมสร้างความรับผิดชอบร่วมกัน นักเรียนทราบเกณฑ์การประเมินล่วงหน้า ครูประเมินผลอย่างยุติธรรม มีการวัดและประเมินผลที่เหมาะสมกับเนื้อหา ประเมินผลโดยใช้วิธีที่หลากหลาย. สอดคล้องกับงานวิจัยของ นิลุบล ศิลปธนู , ขวนพิศ ชุมคง ,และพัศเบศวัฒน์ เวชวิริยะสกุล (2563) ได้ทำการวิจัย เรื่องการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค LT ร่วมกับเทคนิคผังกราฟิก เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะกระบวนการกลุ่ม ของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากและสอดคล้องกับ วลาสินี เวียงอินทร์ (2561) ได้ทำการวิจัย เรื่องการส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานกลุ่มโดยใช้เทคนิค LT ร่วมกับสื่อสังคม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนร้อยเอ็ดวิทยาลัย ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยเทคนิค LT ร่วมกับสื่อสังคม โดยภาพรวมพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

สรุป/ข้อเสนอแนะ

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการอ่านการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LTร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยสรุปได้ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการอ่านการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการอ่านการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

3. ความพึงพอใจในการอ่านการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูผู้สอนสามารถจัดการเรียนการสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือในรายวิชาอื่นได้

2. ครูผู้สอนสามารถบูรณาการการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ ร่วมกับเกมได้

3. ครูผู้สอนสามารถใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมในการพัฒนาทักษะในด้านอื่นๆ ของผู้เรียนได้ตามความเหมาะสม

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมืออื่นๆ เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้อื่น เช่น ทักษะการคิดสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ เป็นต้น

2. ควรมีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมาในรายวิชา เนื้อหา หรือระดับชั้นอื่น ๆ

3. ควรมีการศึกษากิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ ร่วมกับการใช้เกม

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2558). แนวทางการจัดกิจกรรมเรียนรู้ “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”. ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3. กรุงเทพมหานคร: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ทิตนา ขมมณี. (2545). กลุ่มสัมพันธ์ : เพื่อการทำงานและการจัดการเรียนการสอน. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์หนังสือแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2553). ศาสตร์การสอน. (พิมพ์ครั้งที่ 12). กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.



- จิตาพร เกราะกระโทก. (2561). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น และความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ร่วมกับแผนผังความคิด. ใน วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. (หลักสูตรและการสอน). มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- นิลุบล ศิลปธนู และคณะ. (2563). การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค LT ร่วมกับเทคนิคผังกราฟิก เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะกระบวนการกลุ่มของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2.
- ปริดา สงวนทรัพย์. (2561). การศึกษาผลกระทบของเทคโนโลยีการเรียนรู้ (LT) ต่อการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น. ใน วิทยานิพนธ์ปริญญาโท. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ภริดา แก้วโต. (2561). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องอสมการ โดยใช้การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิค Learning Together (LT) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.
- วิลาสินี เวียงอินทร์. (2561). การส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานกลุ่มโดยใช้เทคนิค LT ร่วมกับสื่อสังคมระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนร้อยเอ็ดวิทยาลัย. ใน การค้นคว้าอิสระปริญญา.
- Grambs, D.D., Carr, I.C.; & Fitch R.M. (1970). Modern Methods in Secondary Education. 3rd ed. U.S.A.: Holt Rinehart and Winston Inc.