

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำ ของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
เทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน*

THE DEVELOPMENT OF ACHIEVEMENT OF LEARNING THAI
LANGUAGE SUBJECT IN THE TYPES OF WORDS FOR PRATHOM 6
STUDENTS WITH THE STUDENTS TEAMS ACHIEVEMENT DIVISIONS
AND GAMIFICATION LEARNING

สุพรรณษา เข้มทอง¹ และ กฤตยากาญจน์ โตพิทักษ์²

Supansa Kemtong¹ and and Krittayakan Topithak²

¹⁻² มหาวิทยาลัยนเรศวร

¹⁻²Naresuan University, Thailand

¹Corresponding Author's Email: Supansak66@nu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันกับเกณฑ์ ร้อยละ 75 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านดงเสือเหลือง จำนวน 22 คน เลือกโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิ

* Received 16 April 2025; Revised 26 April 2025; Accepted 30 April 2025

เคชั่น มีคะแนนสอบรายวิชาภาษาไทยเรื่อง ชนิดของคำ สูงกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 75 และ3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ชนิดของคำ, การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD, เกมมิฟิเคชัน

Abstract

This research is to 1) Compare the learning achievement in Thai language Subject in the Types of Words for Prathom 6 students using the STAD cooperative learning technique integrated with gamification. 2) Compare the learning achievement in Thai language Subject in the Types of Words of Prathom 6 students using the STAD cooperative learning technique integrated with gamification of quality assessment criterion of 75 percent and 3) Examine the students' satisfaction toward the learning management using STAD with gamification. The sample group consisted of 22 Prathom 6 students from Ban Dong Suea Lueang School in the academic year 2024, selected through cluster sampling. The research instruments included lesson plans based on STAD combined with gamification, an achievement test on Thai word classes, and a student satisfaction questionnaire. Data were analyzed using mean, standard deviation, and t-test.

The research findings revealed that: 1) students' post-test scores were significantly higher than their pre-test scores at the .05 level of significance; 2) the post-test average score exceeded the 75% benchmark; and 3) students' overall satisfaction toward the learning management was at the highest level.

Keywords: Subject in the Types of Words, Students Teams Achievement Divisions (STAD) , Gamification Learning

บทนำ

ภาษาไทยเป็นเครื่องมือสำคัญในการดำเนินชีวิตของคนไทย เพราะการใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพย่อมเอื้อต่อการเรียนรู้ การสื่อสาร และการพัฒนาตนเองทั้งในด้านการศึกษาและอาชีพ ผู้ที่สามารถใช้ภาษาได้ดี ย่อมสามารถถ่ายทอดความคิด ความรู้ และความสามารถของตนได้อย่างชัดเจน ทั้งในการพูด การเขียน การอ่าน และการฟัง ด้วยเหตุนี้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จึงให้ความสำคัญกับการจัดการ

เรียนการสอนวิชาภาษาไทย โดยเน้นหลักภาษาและการใช้ภาษาอย่างถูกต้องและเหมาะสมอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงมัธยมศึกษา อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันยังพบว่านักเรียนจำนวนมากประสบปัญหาในการใช้ภาษาไทย เช่น อ่านไม่ออก เขียนไม่ได้ ออกเสียงไม่ถูกต้อง ใช้คำไม่เหมาะสม หรือเรียงลำดับคำผิดพลาด (บุญญาพร ทองจันทร์, 2560) ปัญหาเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงความจำเป็นในการพัฒนาวิธีการเรียนการสอนภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

จากการที่ผู้วิจัยได้มีประสบการณ์สอนนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านดงเสือเหลือง พบว่าปัญหาในการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยที่พบมากที่สุด คือ เรื่องชนิดของคำในภาษาไทย ซึ่งสาเหตุของปัญหา คือ ชนิดของคำในภาษาไทยนั้นสามารถแบ่งประเภทแยกย่อยลงไปได้อีกหลายประเภท และมีคำนิยามและหน้าที่ที่คล้ายๆกัน ย่อมส่งผลให้ยากต่อการจดจำ เนื่องด้วยระยะเวลาในการจัดการเรียนการสอนนั้นน้อยเกินไป ทำให้นักเรียนไม่สามารถที่จะจดจำชนิดของคำในภาษาไทยได้ ส่งผลให้นักเรียนมีความรู้ความสามารถในด้านหลักภาษาไทยและการใช้ภาษาต่ำกว่าสาระอื่น ๆ ซึ่งสอดคล้องกับผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (O-net) วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านดงเสือเหลือง ปีการศึกษา 2564 – 2566 (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 1, 2567) ในภาพรวมพบว่าผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (O-Net) วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านดงเสือเหลือง ปีการศึกษา 2564 – 2565 สาระที่มีค่าเฉลี่ยของคะแนนต่ำที่สุด คือ สาระหลักการใช้ภาษา มีค่าเฉลี่ย 45.62 รองลงมาคือ สาระวรรณคดีและวรรณกรรม มีค่าเฉลี่ย 47.93, สาระการอ่าน มีค่าเฉลี่ย 57.27, สาระการเขียน มีค่าเฉลี่ย 59.89 และสาระที่มีคะแนนสูงสุดคือ สาระการฟัง การดูและการพูด มีค่าเฉลี่ย 71.52 และจากผลการทดสอบรายวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564 – 2566 พบว่าสาระหลักการใช้ภาษา ตัวชี้วัดที่ ท 4.1 ป.6/1 วิเคราะห์ชนิดและหน้าที่ของคำในประโยค นักเรียนมีคะแนนต่ำกว่าตัวชี้วัดอื่น ๆ ในหลักการใช้ภาษา แสดงให้เห็นถึงปัญหาในการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ซึ่งปัญหาเหล่านั้นคือ ผู้เรียนยังขาดทักษะการจดจำและขาดความเข้าใจในเรื่อง ชนิดของคำ จึงทำให้เกิดความเบื่อหน่ายไม่สนใจเรียน และเนื่องจากในโรงเรียนที่ผู้วิจัยสอนอยู่นั้นเป็นโรงเรียนเรียนรวม ทำให้ในชั้นเรียนมีนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ด้วย ซึ่งในเวลาเรียนนักเรียนกลุ่มที่เรียนเก่ง มีความพยายามสนใจเรียนรู้ มีการรวมกลุ่มศึกษาปัญหาแล้วปรึกษาครูในเวลาเรียน ทำให้ผลการเรียนดีขึ้น แต่ในกลุ่มนักเรียนที่เรียนไม่ค่อยเก่งนั้นไม่กล้าที่จะมาปรึกษาครู ส่งผลให้ผลการเรียนของนักเรียนกลุ่มนี้ตกลง ทำให้ผู้วิจัยมีความคิดว่าการเรียนเป็นกลุ่มให้นักเรียนได้ช่วยเหลือและพึ่งพากัน น่าจะเป็นวิธีการสอนวิธีหนึ่งที่ทำให้นักเรียนที่เรียนไม่เก่งเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับการเรียน แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เทคนิค STAD (Student Teams Achievement Division) เป็นเทคนิคการสอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบลง

มือปฏิบัติ โดยให้นักเรียนทำงานเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน ซึ่งมีระดับความสามารถที่หลากหลาย เน้นการแบ่งหน้าที่ ช่วยเหลือกันในการเรียนรู้เนื้อหา เมื่อจบบทเรียนจะมีการทดสอบรายบุคคล แล้วนำคะแนนมาเฉลี่ยเป็นคะแนนของกลุ่ม หากกลุ่มใดได้คะแนนเฉลี่ยถึงเกณฑ์ที่กำหนดจะได้รับรางวัล (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2558) ซึ่งสอดคล้องกับสุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2547) กล่าวถึงข้อดีของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD ไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อตนเองและกลุ่ม ร่วมมือกับเพื่อนในทีม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนที่มีความสามารถต่างกันได้เรียนรู้ร่วมกัน และได้สลับกันเป็นผู้นำ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น ซึ่งได้สอดคล้องกับงานวิจัยของ นางสาวกาญจนา ดวงมณี (2564) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค STAD วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่านักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค STAD วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยทางการเรียนจากการทดสอบก่อนเรียนสูงกว่าหลังเรียน

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาวิธีการจัดการเรียนการสอนด้วยเทคนิค เกมมิฟิเคชัน เพื่อนำมาสร้างความสนุกสนานในการจัดการเรียนรู้ให้แก่ นักเรียน ไม่ให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย และสร้างความรู้สึกรักในการอยากเรียนวิชาภาษาไทยให้แก่ นักเรียน โดย เกมมิฟิเคชัน เป็นการนำหลักการพื้นฐานในการออกแบบวิธีการเล่น หรือจัดระดับผู้เข้าร่วม มาประยุกต์ใช้ในสถานการณ์อื่นที่ไม่ใช่การเล่น เกม โดยจำลองสภาพแวดล้อมให้เหมือนการเล่น เกม ซึ่งเกมมิฟิเคชัน (Gamification) คือการนำแนวคิดและหลักการของเกมมาประยุกต์ใช้ในกิจกรรมที่ไม่ใช่เกม โดยเฉพาะในกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจและสร้างมีส่วนร่วมของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุก ตื่นตัว และกระตือรือร้นมากขึ้น ตัวอย่างเช่น การใช้ระบบแต้มสะสมจากการทำกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งช่วยส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีเป้าหมายและท้าทาย เช่น นักเรียนทุกคนมีแต้มสะสมโดยจะได้รับแต้มเพิ่มขึ้นจากการทำกิจกรรมต่าง ๆ

จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน จากการศึกษาข้อมูลของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD และจากการศึกษาข้อมูลการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันนั้นพบว่า ในการจัดการเรียนการสอนที่นำแนวคิดทั้งสองมาประยุกต์ใช้นั้น นอกจากจะกระตุ้นให้นักเรียนมีความพยายามในด้านการเรียนแล้ว ยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนสนใจในการเรียนได้ดีอีกด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน กับเกณฑ์การประเมินคุณภาพภายในของโรงเรียนบ้านดงเสือเหลือง ร้อยละ 75
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิค เกมมิฟิเคชัน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิค เกมมิฟิเคชัน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์เกณฑ์การประกันคุณภาพภายในของโรงเรียนบ้านดงเสือเหลือง ร้อยละ 75

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนขนาดกลาง กลุ่มเครือข่ายโรงเรียนวังท่าเสือใหญ่ อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร จำนวน 5 โรงเรียน จำนวนนักเรียนทั้งหมด 103 คน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 1, 2567)

1.2 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านดงเสือเหลือง อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร จำนวน 22 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการสร้างเครื่องมือวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ชนิดของคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน จำนวน 7 แผน รวม 12 ชั่วโมง ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ โดยนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สมบูรณ์เรียบร้อยแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ ทั้ง 7 แผนมีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 4.18 – 4.81 ถือว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับมากถึงมากที่สุด

2.2 แบบทดสอบก่อนเรียน - หลังเรียน เรื่อง ชนิดของคำ แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ โดยนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ชนิดของคำ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา เพื่อพิจารณาหาค่าความสอดคล้อง (IOC) ของข้อคำถาม พบว่า ผลของค่าความสอดคล้อง (IOC) ของข้อคำถาม อยู่ที่ 0.80 - 1.00 จากนั้นนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปทดลองใช้ (Try Out) เพื่อหาคุณภาพกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง และนำผลการทดสอบมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และ หาค่าความเที่ยง (Reliability) ซึ่งจากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า แบบทดสอบมีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.45 - 0.65 จำนวน 29 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนก (r) ในระดับ 0.20 - 0.40 มีจำนวน 22 ข้อ และ มีค่าความเที่ยง (Reliability) เท่ากับ 0.93

2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียน เรื่อง ชนิดของคำ ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ โดยนำแบบสอบถามความพึงพอใจให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยคัดเลือกข้อประเมินที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป โดยได้ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจแต่ละข้อผ่านเกณฑ์อยู่ที่ 0.60 - 1.00

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ชี้แจงให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทราบถึงการจัดการเรียนรู้ เพื่อการเก็บข้อมูลการวิจัยครั้งนี้

3.2 ทดสอบก่อนเรียน เรื่อง ชนิดของคำ ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

3.3 จัดการเรียนการสอนโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่อง ชนิดของคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เวลาในการสอน 12 ชั่วโมง

3.4 ทดสอบหลังเรียน เรื่อง ชนิดของคำ ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

3.5 นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เรื่อง ชนิดของคำ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

3.6 รวบรวมคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน

4. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์วิชาภาษาไทยเรื่อง ชนิดของคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ดังนี้ 1) ตรวจสอบแบบทดสอบวัดความรู้เรื่อง ชนิดของคำ ของนักเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 20 ข้อ รวม 20 คะแนน นำคะแนนมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์วิชาภาษาไทยเรื่อง ชนิดของคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน โดยใช้ค่าสถิติการทดสอบค่าที (t – test dependent) แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน

4.2 วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์วิชาภาษาไทยเรื่อง ชนิดของคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 75 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ดังนี้ 1) นำผลคะแนนมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์วิชาภาษาไทยเรื่อง ชนิดของคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 75 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน โดยใช้ค่าสถิติการทดสอบค่าที (t – test) แบบการทดสอบค่าของประชากรกลุ่มเดียว (t - test one sample)

3. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน โดยนำผลแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ปรากฏผล ปรากฏผล ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน	$\bar{x}$	SD	t	df	p	Effect size
ก่อนเรียน	22	9.636	3.001	14.754	21.000	< .001	3.146
หลังเรียน	22	16.636	1.831				

จากตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD

ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เท่ากับ 16.636 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.891 ซึ่งสูงกว่าคะแนนก่อนการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เท่ากับ 9.636 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.001 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน กับเกณฑ์การประเมินคุณภาพภายในของโรงเรียนบ้านดงเสือเหลือง ร้อยละ 75 ปรากฏผล ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิค เกมมิฟิเคชัน กับเกณฑ์การประเมินคุณภาพภายในของโรงเรียนบ้านดงเสือเหลือง ร้อยละ 75

การทดสอบ	n	เกณฑ์	$\bar{x}$	SD	t	df	p	Effect size
หลัง ทดลอง	22	75%	16.636	1.861	4.059	21	< .001	0.865

จากตารางที่ 2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน กับเกณฑ์การประเมินคุณภาพภายในของโรงเรียนบ้านดงเสือเหลือง ร้อยละ 75 พบว่าคะแนนสอบรายวิชาภาษาไทยเรื่อง ชนิดของคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.636 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.861 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์การประเมินคุณภาพภายในของโรงเรียนบ้านดงเสือเหลือง ร้อยละ 75 (15 คะแนน) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.ผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ปรากฏดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

รายการ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	4.78	0.31	มากที่สุด
2. ด้านบรรยากาศในการเรียน	4.64	0.48	มากที่สุด
3.ด้านการนำไปใช้ประโยชน์	4.59	0.51	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม 3 ด้าน	4.67	0.43	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.43)

อภิปรายผลการวิจัย

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ พบว่า คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 9.64 คะแนน และ 16.636 คะแนนตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ พบว่า คะแนนสอบหลัง การจัดการเรียนรู้ของนักเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้ เนื่องจากผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบตามขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ซึ่งช่วยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนได้ปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนๆในกลุ่มของตนและนอกกลุ่ม ส่งเสริมให้นักเรียนมีการสื่อสารและคิดวิเคราะห์ จนสามารถสรุปและสร้างองค์ความรู้เองได้ ตลอดจนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ ดังที่ สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2547) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD นั้นทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจรับผิดชอบตัวเอง และกลุ่มร่วมกับสมาชิกอื่น ส่งเสริมให้ผู้เรียนที่มีความสามารถต่างกันได้เรียนร่วมกันส่งเสริมให้ผู้เรียนผลัดเปลี่ยนกันเป็นผู้นำ ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น นอกจากนี้การนำเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้สามารถช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความจำ ความคิดรวบยอด ความสนุกสนาน แรงกระตุ้นในการเรียน เกิดทักษะในด้านต่างๆ จากการทำกิจกรรมที่เปรียบเสมือนด่านของเกมแล้ว สามารถนำความรู้ที่ได้มาคิดวิเคราะห์ ทบทวนเพื่อให้เข้าใจในบทเรียนยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับที่ ชนัตต์ พุนเดช และธนิศา เลิศพรกุลรัตน์ (2559) กล่าวสนับสนุนการใช้เกมมิฟิเคชันว่า การใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้เป็นแนวทางที่น่าสนใจและกำลังได้รับความนิยมมากขึ้น เนื่องจากช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุก กระตุ้นความสนใจ และเสริมสร้างความผูกพันของผู้เรียนต่อการเรียนรู้

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน กับเกณฑ์การประเมินคุณภาพภายในของโรงเรียนบ้านดงเสือเหลือง ร้อยละ 75 พบว่า คะแนนสอบรายวิชาภาษาไทยเรื่อง ชนิดของคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.636 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.861 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์การประเมินคุณภาพ

ภายในของโรงเรียนบ้านดงเสือเหลือง ร้อยละ 75 ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความเข้าใจในเรื่อง ชนิดของคำ ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เพราะนอกจากจะทำให้ให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนแล้วยังทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าเกณฑ์การประเมินคุณภาพภายในของโรงเรียนบ้านดงเสือเหลือง ร้อยละ 75 อีกด้วย ทั้งนี้เป็นเพราะการประยุกต์ใช้ขั้นตอนของการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD มาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเทคนิค เกมมิฟิเคชัน ซึ่งมีการเรียงตามลำดับขั้นตอนโดยเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ เป็นขั้นตอนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาและถ่ายทอดความรู้ของตนเองให้แก่คนอื่นผ่านกระบวนการกลุ่ม ได้ฝึกการคิด วิเคราะห์ การต่อยอดองค์ความรู้ มีใบงานและกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกฝน ทบทวน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ และมีคะแนนทดสอบหลังเรียนที่สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด สอดคล้องกับงานวิจัยของ หกพจน์รัตน์ เฟื่องคำและดุจเดือน ไชยพิชิต (2565) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและการเขียนภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD ร่วมกับผังมโนทัศน์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ผลความสามารถด้านการเขียนวิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด ผ่านเกณฑ์ด้วยคะแนนเฉลี่ย 26.73 คิดเป็นร้อยละ 89.10 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.48 มีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 89.19 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

3.เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.67$, S.D. = 0.43) เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันนั้น เป็นรูปแบบการจัดกิจกรรมที่เป็นขั้นตอน ผู้เรียนได้เกิดทักษะการคิด เข้าใจในเนื้อหามากยิ่งขึ้น ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนๆในห้องและมีความสุขสนุกสนาน กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจในการทำกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของจุฑามาศ ศรีใจ (2564) ที่ศึกษาเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทย โดยใช้บทเรียนการคูณร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการใช้บทเรียนการคูณร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD มีค่าความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด นอกจากนี้งานวิจัยของ ธรรมกิริติ บวบมี (2565) ที่ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย โดยใช้การจัดการ เรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผลวิจัย

พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ การสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) อยู่ในระดับ มากที่สุด

สรุป/ข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้สรุปได้ว่า การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ถ่ายทอดความรู้ของตนให้แก่เพื่อนร่วมกลุ่มและชั้นเรียน มีความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ของตน มีความกระตือรือร้นในการเรียนและการทำกิจกรรม อีกทั้งทำให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานไม่น่าเบื่อ การจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนพัฒนาทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียนดีขึ้น ดังนั้นผลการวิจัยนี้จึงเหมาะที่จะเป็นแนวทางสำหรับผู้สนใจที่จะนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนในรายวิชาอื่นๆต่อไป มีดังนี้ 1) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน หลังการจัดการเรียนรู้เรื่อง ชนิดของคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน สูงกว่าคะแนนก่อนการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน กับเกณฑ์การประเมินคุณภาพภายในของโรงเรียนบ้านดงเสือเหลือง ร้อยละ 75 พบว่า คะแนนสอบรายวิชาภาษาไทยเรื่อง ชนิดของคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน สูงกว่าเกณฑ์การประเมินคุณภาพภายในของโรงเรียนบ้านดงเสือเหลือง ร้อยละ 75 และ 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน พบว่า ในภาพรวมนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.67$, S.D. = 0.43) มีข้อเสนอแนะทั่วไป ดังนี้ 1) ผู้สอนควรอธิบายขั้นตอนในการจัดกิจกรรมตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน กับผู้เรียนให้เข้าใจ พร้อมทั้งอธิบายวิธีการสะสมคะแนนรายกลุ่มและรายบุคคลให้ชัดเจน เพื่อไม่ให้ผู้เรียนเกิดความสับสน 2) ในการจัดการ

เรียนรู้ ผู้สอนควรเลือกกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น และผู้สอนควรตั้งคำถามที่คอยกระตุ้นความสนใจผู้เรียนอยู่เสมอ และ 3) ในการทำกิจกรรมกลุ่ม ผู้สอนควรคอยชี้แนะหรือให้คำแนะนำเกี่ยวกับใบงานเพิ่มเติมแก่ผู้เรียน และคอยชี้แนะบทบาทหน้าที่ให้ผู้เรียนทราบหน้าที่ของตนเองในกลุ่ม และมีข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาต่อไป ดังนี้ 1) ควรมีการจัดการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน และวิธีการสอนหรือการใช้สื่ออื่นๆ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่องอื่น และ 2) ควรนำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกมมิฟิเคชันมาทดลองกับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อพัฒนาความผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา ดวงมณี. (2564). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค STAD วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. โรงเรียนขุนหาญวิทยาสรรค์. เรียกใช้เมื่อ 15 มกราคม 2566 จาก <http://www.kws.ac.th>.
- จุฑามาศ ศรีใจ และ อ้อมธจิต แป้นศรี. (2564). การพัฒนาทักษะการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทย โดยใช้บทเรียนการคูณร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วารสารวิจัยวิชาการ, 5(1), 243–256.
- ชนัดต์ พุนเดช, และธนิดา เลิศพรกุลรัตน์. (2559). แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน. Journal of Education and Innovation, 18(3), 331–339.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2559). 80 นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. (พิมพ์ครั้งที่ 7) นนทบุรี : ฟิบาลาสต์ไชด์แอนปรีนติ้ง.
- ธรรมกิตติ บวบมี. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยโดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. การค้นคว้าอิสระการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- บุญญาพร ทองจันทร์. (2560). ปัญหาการเขียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม). วารสารช่อพะยอม, 28(1), 125-131.
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 1. (2567). รายงานผลการเปิดโอกาสให้บุคลากรภายนอกได้มีส่วนร่วมในการดำเนินงานตามภารกิจของกลุ่มนโยบายและแผน. เรียกใช้เมื่อ 26 มิถุนายน 2567 จาก <https://phichit1.go.th>.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2547). กลยุทธ์การสอนคิดวิเคราะห์. กรุงเทพมหานคร: ภาพการพิมพ์.



หกพจน์รัตน์ เฟื่องคำและดุจเดือน ไชยพิชิต. (2565). การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและการเขียนภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD ร่วมกับผังมโนทัศน์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. Journal of Roi Kaensarn Academi, 7(3), 88–107.