

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง ราชอิริราช ตอน กำเนิดมะกะโท
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมการศึกษาออนไลน์
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบริบาลภูมิเขตต์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษาอุดรธานี เขต 4

A Comparison of Learning Achievement Pretest-Posttest Learning Thai Literature
Rachathirat Episode Give Birth to Makato by Using Cooperative Learning TGT
Technique Cooperate with Online Educational Games of Prathomsuksa Five
Students at Bolibal Phumikhet School under the Udon Thani Primary Educational
Service Area Office 4

วัลลภา ศิริพละ^{1*} และ วนิดา พรหมเขต¹

Wanlapa Siripala^{1*} and Wanida Promkhet¹

สาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี¹

Education Program in Thai Language, Faculty of Education, Udonthani Rajabhat University¹

*Corresponding author, e-mail: wanlapa.pan2543@gmail.com

วันที่รับบทความ: 28 กุมภาพันธ์ 2567; วันแก้ไขบทความ: 21 เมษายน 2567; วันตอบรับบทความ: 23 เมษายน 2567

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนวรรณคดีไทยเรื่อง ราชอิริราช ตอน กำเนิดมะกะโท ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมการศึกษาออนไลน์ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT และเกมการศึกษาออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 จำนวน 34 คน ได้มาโดย การสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง ราชอิริราช ตอนกำเนิดมะกะโท โดยใช้เทคนิค TGT และเกมการศึกษาออนไลน์ จำนวน 5 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนเรื่องราชอิริราช ตอนกำเนิดมะกะโท จำนวน 20 ข้อ ชนิด 4 ตัวเลือก 3) แบบประเมินความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับจำนวน 10 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ ค่าประสิทธิภาพ และการทดสอบค่าที ผลการวิจัยในครั้งนี้พบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องราชอิริราชตอนกำเนิดมะกะโท ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT และเกมการศึกษาออนไลน์ มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนเฉลี่ย 7.5 คิดเป็นร้อยละ 38 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT และเกมการศึกษาออนไลน์ โดยมีค่าเฉลี่ย 4.8 อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เกมการศึกษาออนไลน์
วรรณคดีไทย

Abstract

This study aimed to 1) a comparison of learning achievement pretest-posttest learning Thai literature Rachathirat episode give birth to Makato of prathomsuksa five students by using cooperative learning TGT technique cooperate with online education games, 2) study the prathomsuksa five student's satisfaction to using cooperative learning TGT technique and online education games. The sample in this study was 34 prathomsuksa 5/2 students which is obtained from purposive sampling. The instruments used in this study were 1) the learning management plan by using cooperative learning TGT technique and online education games, 2) the learning achievement pretest-posttest learning Thai literature Rachathirat episode give birth to Makato and 3) the satisfaction questionnaire of student to using cooperative learning TGT technique and online education games. The statistics used for data analysis in this study were mean, standard deviation, percentage, efficiency and dependent t-test. The results showed that 1) the learning achievement Thai literature Rachathirat episode give birth to Makato of prathomsuksa five students by using cooperative learning TGT technique and online education games posttest is higher than pretest average 7.5, 38 % with statistical significance at the .05 level. 2) the overview of prathomsuksa five student's satisfaction to using cooperative learning TGT technique and online education games the average 4.8 in level most.

Keywords: Comparison of Learning Achievement, Cooperative Learning TGT Technique, Online Education Games, Thai Literature

บทนำ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ได้กำหนดไว้ว่า กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ประกอบด้วย 5 สาระ ได้แก่ 1) สาระการอ่าน 2) สาระการเขียน 3) สาระการฟัง การดู และการพูด 4) สาระหลักการใช้ภาษา และ 5) สาระวรรณคดีและวรรณกรรม ทุกสาระล้วนมีความสำคัญและจำเป็นที่จะต้องเรียน ในส่วนของสาระวรรณคดีและวรรณกรรม หลักสูตรมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าและข้อคิดของเรื่องนั้น ๆ อีกทั้งการสอนวรรณคดีไทยยังช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้แนวคิด พฤติกรรม ค่านิยมของผู้คนในยุคสมัยก่อนว่ามีลักษณะอย่างไร สาระวรรณคดีและวรรณกรรมจึงถือว่ามีค่าสำคัญและเป็นสิ่งที่ผู้เรียนควรจะได้เรียนรู้ (คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551 : 2 - 3) ซึ่งจากหนังสือเรียนภาษาไทยวรรณคดีลำนำขึ้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดทำโดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 โดยในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า วรรณคดีไทยที่ผู้เรียนต้องเรียน คือ เรื่องราชาธิราช ตอนกำเนิดมะกะโท จากการศึกษาเนื้อหาในหนังสือจะเห็นว่า วรรณคดีเรื่องนี้ แสดงให้เห็นถึงคุณธรรม เช่น ความจงรักภักดี ความเมตตา ความกตัญญู ความอดทน การมีสติปัญญา และการรู้จักแก้ปัญหา เมื่อเกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ นอกจากนี้ผู้เรียนยังจะได้รับความรู้เกี่ยวกับเรื่องราวในประวัติศาสตร์ วิถีชีวิต และความเป็นอยู่ของคนไทยในอดีต รวมทั้งข้อคิดต่าง ๆ ที่นำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2563 : 51 - 58)

อย่างไรก็ตามการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ผ่านมา พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ไม่สนใจกิจกรรมการเรียนการสอน เพราะวรรณคดีมีเนื้อหายาว อ่านเข้าใจยาก และมีเนื้อหาไกลตัว รวมทั้งวิธีการสอนของครูเน้นให้นักเรียนอ่านและถอดคำประพันธ์ โดยไม่มีสื่อที่ดึงดูดความสนใจ ทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียนวรรณคดีไทย ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยต่ำลง ในงานวิจัยของ สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ (2547 : 163) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค TGT เป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม และให้แต่ละกลุ่มแข่งขันกันทำกิจกรรมตามที่ผู้สอนได้ออกแบบกิจกรรมไว้ในรูปแบบเกมการแข่งขัน สมาชิกในกลุ่มจะมีประมาณ 4 - 6 คน ซึ่งจะมีทั้งคนเก่ง ปานกลาง และคนอ่อน โดยผลการแข่งขันจะเป็นคะแนนรวมของกลุ่ม สมาชิกทุกคนจะต้องช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เป็นต้น ในงานวิจัยของ อิศระพงษ์ โสภานิช (2560 : 59) ที่ใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิค TGT ในวิชาคอมพิวเตอร์ พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านร้อยละ 83.06 และจากงานวิจัยของ สารสิน เล็กเจริญ (2554 : 68) ได้ศึกษาเรื่องการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการเขียนสละคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยการเรียนแบบร่วมมือเทคนิคTGT กับการสอนแบบปกติ พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้รับการสอนโดยการเรียนแบบร่วมมือเทคนิคTGT สูงกว่า การสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จากที่กล่าวมาข้างต้นแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้นได้

อีกทั้งในปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทในสังคมและชีวิตประจำวันเราอย่างเห็นได้ชัด ผู้คนสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารทางสื่อโซเชียลมีเดียได้รวดเร็วยิ่งขึ้น รวมไปถึงแอปพลิเคชันและเทคโนโลยีทางการศึกษามีการพัฒนาให้มีความทันสมัยและก้าวหน้าทันต่อโลกในยุคปัจจุบัน โดยเฉพาะการนำเทคโนโลยีต่าง ๆ มาประยุกต์ และสร้างเป็นนวัตกรรมทางการศึกษา ซึ่งสามารถดึงดูดความสนใจผู้เรียนได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับ ชัชพล ทรงสุนทรวงศ์ (2559 : 20 - 23) กล่าวว่า นวัตกรรมมีความสำคัญต่อการศึกษานี้เนื่องจากโลกยุคโลกาภิวัตน์มีการเปลี่ยนแปลงทุกด้านอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะความก้าวหน้าทางทั้งด้านเทคโนโลยีและสารสนเทศ การศึกษา จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาเพื่อแก้ไขปัญหาทางด้านการศึกษา จากที่กล่าวมาจึงแสดงให้เห็นว่า สามารถนำนวัตกรรมหรือเทคโนโลยีมาใช้ร่วมกับการจัดการศึกษาได้ ดังนั้นการที่ผู้สอนนำเกมการศึกษาออนไลน์จากเว็บไซต์ wordwall มาให้ผู้เรียนได้เล่น นอกจากจะสร้างความสนุกสนานแล้ว ผู้เรียนยังได้ความรู้จากเนื้อหาในเกมอีกด้วย

จากที่กล่าวมาข้างต้นงานวิจัยนี้จึงสนใจศึกษาเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง ราชาริราช ตอน กำเนิดมะกะโท โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค TGT ร่วมกับเกมการศึกษาออนไลน์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบริบาลภูมิเขตต์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรธานี เขต 4 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องราชาริราช ตอนกำเนิดมะกะโทให้ดียิ่งขึ้น รวมทั้งเพื่อเป็นแนวทางสำหรับการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยเรื่องอื่นๆ ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง ราชาริราช ตอน กำเนิดมะกะโทของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมการศึกษาออนไลน์
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมการศึกษาออนไลน์

การทบทวนวรรณกรรม

การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT (Team Games Tournament : TGT)

ความหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT สรุปดังนี้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค TGT เป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม และให้แต่ละกลุ่มแข่งขันกันทำกิจกรรมตามที่ผู้สอนได้ออกแบบกิจกรรมไว้ในรูปแบบเกมการแข่งขัน สมาชิกในกลุ่มจะเป็นกลุ่มย่อยไม่เกิน 10 คน ขึ้นอยู่กับครูผู้สอน และผลการแข่งขันจะเป็นการรวบรวมคะแนนของสมาชิกในกลุ่มเพื่อรวมเป็นคะแนนของกลุ่ม ผู้สอนมีหน้าที่ให้การออกแบบกิจกรรมเกมการแข่งขัน ให้คะแนนและมีการเสริมแรงให้ผู้เรียนช่วยเหลือกันเพื่อความสำเร็จของกลุ่ม ดังเช่น การให้รางวัล หรือ คำชมเชย เป็นต้น (สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ, 2547 : 163; วิไลพร อุ่นอกพันธุ์ และคณะ, 2557 : 55; สมยศ บุญรักษ์, 2563 : 52; หนูฤทธิ์ ราชบุตร และ นพคุณ คุณาชีวะ, 2564 : 50) นอกจากนี้ การจัดการเรียน การสอน เทคนิค TGT ผู้สอนจะต้องสอนเนื้อหาสาระให้ครบถ้วนก่อน จากนั้นแบ่งกลุ่มและให้ใบงานแต่ละกลุ่มได้ร่วมกันศึกษาคำตอบเพื่อให้นักเรียนแข่งขัน โดยในแต่ละกลุ่มจะมีทั้งคนเก่ง ปานกลาง และคนอ่อน ซึ่งการจัดการเรียนการสอนเทคนิค TGT สมาชิกทุกคนจะต้องช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และคะแนนสอบของแต่ละคนจะถูกนำมาหาค่าเฉลี่ยเพื่อเป็นคะแนนของกลุ่ม ซึ่งจะเห็นว่าผู้เรียนที่อยู่กลุ่มอ่อน จะต้องได้รับการดูแลและให้ความช่วยเหลือจากผู้เรียนที่เป็นกลุ่มเด็กเก่ง (วัชรรา เล่าเรียนดี, 2547 : 15; มนัสรินทร์ บุญญคง, 2561 : 199 – 200) สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้เทคนิค TGT เป็นการจัดการเรียนรู้ที่แบ่งผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันออกเป็นกลุ่มเพื่อทำงานร่วมกัน ในกลุ่มจะต้องมีสมาชิกที่หลากหลายทั้งกลุ่มเด็กเก่ง เด็กปานกลาง และกลุ่มเด็กอ่อนที่จำเป็นต้องได้รับการช่วยเหลือให้เกิดการเรียนรู้ได้ โดยกิจกรรมเกมได้กำหนดให้สมาชิกของกลุ่มได้แข่งขันกันตามใบงานที่ผู้สอนได้จัดเตรียมไว้ จากนั้นเอาคะแนนสมาชิกในทีมมาบวกและหาค่าเฉลี่ยเป็นคะแนนของทีม เทคนิคนี้จะช่วยผู้เรียนที่เก่งได้ช่วยเหลือผู้เรียนที่อ่อน สมาชิกในกลุ่มจะเกิดความสามัคคีกัน เพื่อทำคะแนนให้แก่ทีมของตนเอง ดังนั้น ผู้เรียนทั้งเก่ง กลาง อ่อน จะช่วยเหลือกันและพัฒนาความรู้ไปพร้อมกัน

ขั้นตอนการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT นักการศึกษาได้กล่าวถึงขั้นตอนการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้หลายท่าน ดังนี้ วัชรรา เล่าเรียนดี ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิค TGT ดังนี้ 1) ขึ้นสอนครูสอนบทเรียน 2) ขึ้นกิจกรรมกลุ่ม ผู้เรียนร่วมกันศึกษาฝึกปฏิบัติตามใบงาน 3) ขึ้นการแข่งขัน ตอบปัญหาระหว่างกลุ่มใหม่ที่จัดขึ้น ไขว้เวลา 1 ชั่วโมง ทีมละ 4 - 5 คน ตามจำนวนของนักเรียนในห้อง 4) ขึ้นให้รางวัลกลุ่ม โดยคะแนนกลุ่มคำนวณได้จากคะแนนพัฒนาของสมาชิกร่วมกันและค่าเฉลี่ย (วัชรรา เล่าเรียนดี, 2547 : 1) นอกจากนี้ในงาน วัฒนาพร ระวังทุกข์ ได้กล่าวถึงขั้นตอนการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ TGT ดังนี้ 1) ครูผู้สอนสอนเนื้อหาสาระแก่ผู้เรียน 2) โดยครูเป็นแบ่งกลุ่มนักเรียน และจัดให้คะแนนความสามารถ คนเก่ง ปานกลาง อ่อน รวมไปถึงการคละเทศ ให้แต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิก 4 - 5 คน ครูผู้สอนให้ผู้เรียนศึกษาทบทวน เนื้อหาสาระที่ครูสอนเพื่อเตรียมตัวในการแข่งขัน 3) ดำเนินการจัดการแข่งขัน ในการแข่งขันแต่ละรอบกำหนดให้มีตัวแทนของแต่ละกลุ่มออกมาร่วมแข่งขันตามใบงานที่ครูผู้สอนกำหนดไว้ 4) ครูผู้สอนให้คะแนนกับตัวแทนแต่ละคนและจัดลำดับผลคะแนน และ 5) นำคะแนนการแข่งขันแต่ละคนมารวมกันเป็นคะแนนของทีม ซึ่งทีมที่ได้คะแนนสูงสุดจะได้รับรางวัล (วัฒนาพร ระวังทุกข์, 2542 : 37; วิไลพร อุ่นอกพันธุ์ และคณะ, 2557 : 55) จากการศึกษาขั้นตอนการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ดังกล่าว สรุปได้ว่า ขั้นตอน ที่ 1 คือ ขึ้นสอน โดยผู้สอนต้องถ่ายทอดความรู้ให้ผู้เรียนเป็นลำดับแรก ขั้นที่ 2 คือ ขึ้นจัดกิจกรรมกลุ่ม โดยการแบ่งผู้เรียน คละความสามารถเก่ง กลาง อ่อน ให้อยู่กลุ่มเดียวกันและร่วมกันทำใบงานที่ได้รับมอบหมาย คนเก่งจะ

ช่วยเหลือคนอ่อน ทำให้ได้เรียนรู้ไปพร้อมกัน ชั้นที่ 3 ชั้นการแข่งขัน โดยแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาแข่งเกม ชั้นที่ 4 ชั้นให้รางวัลกลุ่ม เป็นการให้รางวัลกลุ่มที่ชนะเพื่อเสริมแรง

วรรณคดีเรื่อง ราชาริราช ตอน กำเนิดมะกะโท

งานวิจัยนี้ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนวรรณคดีไทยเรื่องราชาริราช ตอน กำเนิดมะกะโท โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมการศึกษาออนไลน์ ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 มีเอกสารเกี่ยวกับวรรณคดีไทยเรื่องราชาริราช ตอน กำเนิดมะกะโท ดังนี้

1) ความรู้เบื้องต้นของวรรณคดีเรื่อง ราชาริราช ตอน กำเนิดมะกะโท ซึ่งประพันธ์โดย เจ้าพระยาพระคลัง (หน) แต่งด้วยคำประพันธ์ประเภทร้อยแก้ว พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช (รัชกาลที่ 1) มีพระราชประสงค์ให้ แปล เพื่อเป็นประโยชน์แก่พระบรมวงศ์ ข้าราชการประชาชน เพื่อจดจำไว้เป็นคติบำรุงสติปัญญาแก่ประชาชน เป็นสมบัติของพระนครสืบไป ราชาริราชได้รับการยกย่องว่าเป็นวรรณคดีร้อยแก้วที่มีสำนวนโวหารไพเราะเข้าใจง่ายให้ ข้อคิดคติสอนใจ ราชาริราช แปลและเรียบเรียง มาจากพงศาวดารมอญ ซึ่งเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับ ขวามอญ ซึ่งพงศาวดาร คือเรื่องราวของเหตุการณ์เกี่ยวกับประเทศชาติหรือพระมหากษัตริย์ผู้เป็นประมุขของประเทศชาตินั้น ส่วนคำว่า มอญ เป็นชื่อชนชาติหนึ่ง เคยเป็นใหญ่ทางตอนใต้ของพม่า ปัจจุบันเป็นส่วนหนึ่งของประเทศเมียนมาร์ ราชาริราชทำให้ได้ เรียนรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของชนชาติมอญหรือรามัญในอดีต ซึ่งเป็นชาติที่มีความเจริญรุ่งเรือง ตัวละครสำคัญในเรื่อง ได้แก่ มะกะโท สมเด็จพระร่วงเจ้า นายช้าง และบัณฑิตราชาริราช ตอน กำเนิดมะกะโท เป็นเหตุการณ์ตอนต้น ของเรื่อง กล่าวถึง กำเนิดมะกะโท บุตรพ่อค้า ขวามอญที่ต่อมาได้เป็นปฐมกษัตริย์ของมอญ พระเจ้าฟ้ารั่ว ทำให้เห็น ความมานะพยายามความเฉลียวฉลาด การมองการณ์ไกล และการรู้จักแก้ปัญหาเมื่อเกิดเหตุการณ์ยุ่งยากต่าง ๆ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2563 : 60)

2) เนื้อเรื่อง ราชาริราช ตอน กำเนิดมะกะโท (กระทรวงศึกษาธิการ, 2563 : 51 - 58)

มะกะโทเป็นบุตรมะปะนาย ผู้เป็นพ่อค้าใหญ่อยู่บ้านเกาะวาน แขวงเมืองเมาะตะมะ แลมะกะโทนั้น มีน้องหญิงคนหนึ่งชื่อนางอุ้นเรือน น้องชายถัดนางอุ้นเรือน ชื่อมกกะตามะกะโทมีอายุสิบสี่สิบห้าปีบิดานักถึงแก่ความ ตาย มะกะโทได้เป็นนายพ่อค้า คุมลูกค้าสามสิบคน หาบขึ้นไปค้าเมืองสุโขทัย ครั้นมาจะใกล้ถึงตำบลภูเขาปะเตวะ ลูกค้า คนหนึ่งป่วย มะกะโทจึงเข้ารับเอาหาลูกค้า ซึ่งป่วยนั้นแทน เมื่อขึ้นไปถึงยอดเขานั้นมีไข้ฤดูฝนก็บังเกิดเป็นพายุใหญ่แล้วฝน ตกฟ้าร้อง อสนีผ่าลงมาถูกคานซึ่งมะกะโทหาบหักลงจากบ่ามะกะโท มะกะโททำคานผลัดถึงสามครั้ง อสนีก็บันดาล ฝ่าลง ถูกคานถึงสามหนจนหานั้นตกลงไปในเหวมะกะโทตกใจยืนตะลึงอยู่ในที่นั้น แลไปในบุรพาทิศ เห็นแสงอรุณสว่างขึ้น ครั้นแลมาฝ่ายประจิมทิศฟ้าแลบขึ้นเห็นเป็นวิมานแลปราสาท ราชมนเทียร ปรากฏแก่ตามะกะโทมะกะโทจึงคิดแต่ใน ใจว่า เหตุใหญ่เป็นมหัศจรรย์ถึงเพียงนี้

ฝ่ายลูกค้าทั้งปวงก็มีเป็นอันตรราย จึงคิดว่าตัวกู่นี้เห็นจะมีวาสนาไปภายหน้า แลมะกะโทก็พา ลูกหาบพ่อค้าทั้งปวงไปถึงตำบลบ้านมะเตวะ พอเวลาเย็นก็เข้าอาศัยอยู่ แลในบ้านนั้นมีผู้ใหญ่เป็นบัณฑิตผู้หนึ่ง มีสติปัญญารู้ทำนายนิมิต มะกะโทจึงแต่งเครื่องสักการบูชาอันสมควรแล้วก็ไปหาผู้นั้น จึงแจ้งนิมิตอันเป็นมหัศจรรย์ให้ฟัง ทุกประการผู้รู้ทำนายนิมิตนั้นจึงว่าแก่มะกะโทว่า นิมิตของท่านนี้ใหญ่หลวงนัก จงเอาทรัพย์มากองลงสูงเพียงศีรษะ เมื่อใดแล้ว เราจึงจะทำนายให้แก่ท่าน มะกะโทจึงคิดแต่ในใจว่า ครั้นนี้เราไปในที่กันดาร มีเงินอยู่แต่สามสิบบาทจะทำ เป็นประการใด ในเมื่อขณะคิดอยู่นั้นพอมะกะโทแลเห็นจอมปลวกอันหนึ่งอยู่ในที่นั้นสูงเทียมศีรษะ มะกะโทคิดขึ้นได้ ด้วยอุบายปัญญา จึงเอาเงินตราสามสิบบาทวางขึ้นบนจอมปลวกกระทำการบูชา แล้วจึงบอกแก่ผู้ทำนายนิมิตนั้นว่า ข้าพเจ้าบูชาแล้วผู้ทำนายนั้นจึงคิดว่าบุรุษผู้นี้มีปัญญาฉลาดในอุบายยิ่งนัก ควรที่จะมีบุญอยู่แล้วจึงทำนายว่า แต่นี้สืบไป เมื่อหน้าหาบไม่ต้องบ่าท่านแล้ว ซึ่งจะค้าขายสืบไปนั้นท่านอย่าได้กระทำเลย หาเป็นประโยชน์ไม่ ท่านจงอาสาท้าวพระยา

เกิด ซึ่งว่าฝ่ายบูรพาทิศเห็นเป็นแสงอรุณสว่างขึ้น จะมีพระมหากษัตริย์องค์หนึ่งในทิศตะวันออก จะอนุเคราะห์ตกแต่งให้มียศถาบรรดาศักดิ์แก่ท่านเป็นประณมก่อน แลซึ่งฝ่ายประจิมทิศสายฟ้าแลบขึ้น เห็นวิมานแลปราสาทปรากฏแก่ท่านนั้น ท่านจะได้เป็นใหญ่ในทิศตะวันตกจะมีบุญญาธิการทรงศักดานุภาพเป็นอันมาก ท่านอย่าได้สงสัยเลย

มะกะโทครั้นได้ฟังคำทำนายก็มีความยินดีจึงอำลาบุรุษ ผู้ นั้น ยกออกจากบ้านมะตะเวก็มายังเมืองสุโขทัยให้ลูกค้าหาบเที่ยวขายสิ่งของ ครั้นขายสิ่งของเสร็จแล้ว ก็ให้ลูกค้าทั้งปวงกลับคืนไปยังเมืองมะตะเวแต่ตัวมะกะโทนั้นเชื่อคำทำนายนิมิต มิได้กลับคืนไป จึงเที่ยวหาที่พึ่งซึ่งจะผูกพันอาศัยนั้นจึงคิดว่า ถ้าเราจะไปฝากตัวอยู่ด้วยเสนาบดีผู้ใหญ่ บัดนี้เล่าก็ยังไม่หาผ่าน่งหมื่นที่มิได้ จึงเข้าไปอาศัยอยู่ด้วยนายข้างพระเจ้าสุโขทัย มะกะโทอุตสาหะมิได้เกียจคร้าน ช่วยชำระมูลช้าง ทอดหญ้าช้างทั้งกลางวันกลางคืนมิได้ขาด นายข้างเห็นมะกะโทมีความอุตสาหะก็รักใคร่เป็นอันมาก ครั้นนายข้างได้รับพระราชทานเงินเดือนครั้งใด ก็แบ่งปันให้มะกะโททุกครั้ง อยู่มาวันหนึ่งสมเด็จพระร่วงเจ้าเสด็จไป ณ โรงช้าง ขึ้นทอดพระเนตรช้างพระที่นั่งอยู่บนเกย ทอดพระเนตรเห็นมะกะโทกวาดหญ้าช้างอยู่ จึงตรัสถามนายข้างว่า อ้ายคนนี้เป็นบุตรของผู้ใด นายข้างจึงกราบทูลสมเด็จพระร่วงเจ้าว่ามะกะโทคนนี้เป็นบุตรรามัญเข้ามาอยู่ด้วยข้าพระพุทธเจ้า ช่วยทอดหญ้าช้างแลชำระมูลช้าง มีความอุตสาหะเป็นอันมาก สมเด็จพระร่วงเจ้าทรงพระเมตตาแก่มะกะโท จึงตรัสสั่งนายข้างให้เลี้ยงดูมะกะโทไว้อย่าให้ขาดสนเมื่อพระองค์ทอดพระเนตรช้างอยู่นั้น คายพระสลาออกแล้ว บ้วนพระโอษฐ์ลงเหนือแผ่นดิน ดินกระจายออกไปทอดพระเนตรเห็นเบี้ยๆ หนึ่ง จึงตรัสว่าลูกรามัญน้อยจงเก็บเอาเบี้ยๆ หนึ่งไว้ มะกะโทกราบถวายบังคมแล้วจึงเก็บเอาเบี้ยมาตามรับสั่ง ครั้นสมเด็จพระร่วงเจ้าทอดพระเนตรช้างแล้ว ก็เสด็จกลับเข้าสู่พระราชวัง

ฝ่ายมะกะโทได้เบี้ยๆ หนึ่งก็มีความยินดีนัก จึงคิดว่าแต่เรามาอยู่ทำราชการด้วยนายข้างพึ่งได้รับพระราชทานในวันนี้ เบี้ยๆ เดียวนี้จะทำอะไรดี อย่าเลย จะเอาไปซื้อพันธุ์ผักกาดมาปลูกไว้ มะกะโทคิดแล้ว จึงเอาเบี้ยไปเบี้ยของเจ้าซื้อพันธุ์ผักกาด เจ้าของพันธุ์ผักกาดจึงว่าเบี้ยเดียวนี้ เรามิรู้ที่จะดวงพันธุ์ผักกาดให้ มะกะโทจึงว่าเบี้ยของเราเบี้ยเดียวนี้ เราเอาแต่พอดีนี้เดียวเจ้าของพันธุ์ผักกาดจึงว่าเอาเถอะ มะกะโทจึงเอานิ้วมือขูดขูดแล้วก็จิ้มลงในกระถางพันธุ์ผักกาดนั้น ฝ่ายเจ้าของพันธุ์ผักกาด จึงสรรเสริญแต่ในใจว่า บุตรรามัญผู้นี้มีปัญญาฉลาดนักน่านไปจะได้เป็นผู้ดีมั่นคง ฝ่ายมะกะโทได้เมล็ดพันธุ์ผักกาดแล้ว จึงมาขุดดินกระทำให้ด้วยมูลช้างจึงปลูกเมล็ดพันธุ์ผักกาดไว้ อดส่ำหำบำรุงรดน้ำกิ่งอกงามขึ้น

ครั้นอยู่มา พระร่วงเจ้าเสด็จมาทอดพระเนตรช้างอีกครั้งหนึ่ง มะกะโทจึงเลือกเก็บพันธุ์ผักกาดมาชำระเสีย ให้หมดมูลดิน แล้วจึงขอยืมโต๊ะพานนายข้างใส่พันธุ์ผักกาด นำเข้ามาถวายสมเด็จพระร่วงเจ้าสมเด็จพระร่วงเจ้า จึงตรัสถามว่าเอ็งได้พันธุ์ผักกาดนี้มาแต่ไหน มะกะโทจึงกราบทูลว่าเบี้ยซึ่งพระองค์พระราชทานข้าพระพุทธเจ้า เบี้ยหนึ่งนั้นข้าพระพุทธเจ้าเอาไปซื้อพันธุ์ผักกาดมาปลูก จึงได้นำมาทูลเกล้าฯ ถวาย สมเด็จพระร่วงเจ้าได้ทรงฟังดังนั้นก็มีความยินดีนัก จึงทรงพระดำริว่าบุตรรามัญน้อยนี้ฉลาดประกอบด้วยความรู้ จะเอาไปเลี้ยงไว้ใกล้เราจึงจะชอบจึงตรัสแก่นายข้างว่า ลูกรามัญน้อยนี้เราจะขอไปเลี้ยงไว้ นายข้างก็ถวายมะกะโทไปแก่สมเด็จพระร่วงเจ้าสมเด็จพระร่วงเจ้าจึงมอบให้ไปอยู่ด้วยหว่าป่าพ่อครัว มะกะโทครั้นไปอยู่ด้วยพ่อครัวก็ได้เกียจคร้าน สมเด็จพระร่วงเจ้า ครั้นเห็นมะกะโทอุตสาหะเป็นอันดีก็ชอบอ้อฮาย จึงทรงพระกรุณาโปรดตั้งให้เป็นขุนวัง มอบให้ว่ากล่าวในนอกพระราชวัง สมเด็จพระร่วงเจ้าทรงพระเมตตานักดูหนึ่งบุตรในอุทร มะกะโทผู้เป็นขุนวังมีความอุตสาหะรักษาพระองค์กลางคืนเป็นกลางวัน พระร่วงเจ้าทรงพระเมตตาอย่างยิ่งไป ข้าราชการน้อยใหญ่ทั้งปวง ก็มีความรักใคร่แลยำเกรง แก่ขุนวังเป็นอันมาก

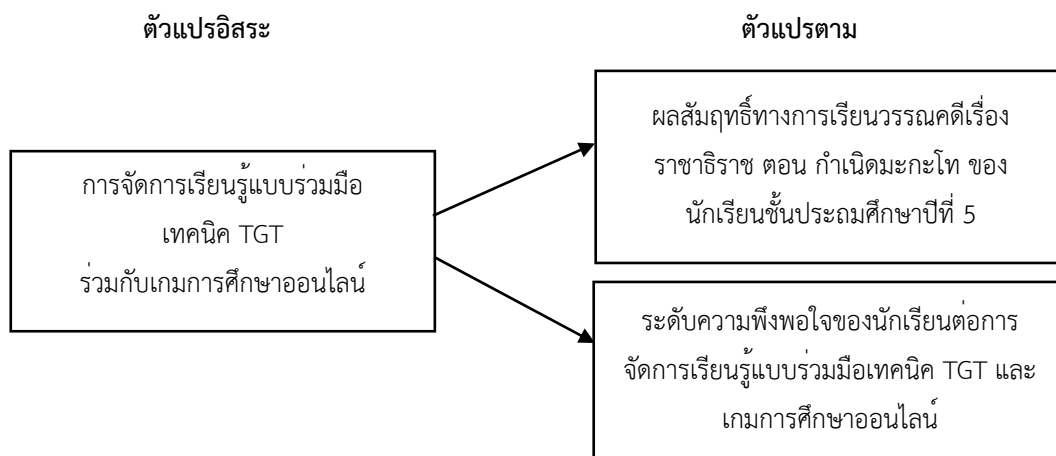
คุณค่าด้านเนื้อหาของ เรื่อง ราชาริราช ตอน กำเนิดมะกะโท ปรากฏคุณค่าด้านเนื้อหา ดังนี้ ด้านการลำดับเรื่อง : ลำดับเรื่องราว เหตุการณ์ต่าง ๆ มีความต่อเนื่องกัน ด้านข้อคิด : สอนให้เป็นคนมุ่งมั่น ใช้สติปัญญา

แก้ปัญหา และมีความเพียรพยายามในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง จนประสบความสำเร็จ และด้านข้อสรุป : สรุปเรื่องที่น่าสนใจ ให้คิดข้อคิดในการใช้ชีวิต

คุณค่าด้านสังคมของ เรื่อง ราชอิราษ ตอน กำเนิดมะกะโท ปรากฏคุณค่าด้านสังคม ดังนี้ ข้อคิดที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม : เตือนสติผู้คนในสังคมให้มีความรักและเคารพต่อกัน ตลอดจนการมีความเพียรพยายามในการทำงาน จนประสบความสำเร็จ ด้านการสะท้อนภาพสังคม ทำให้เห็นถึงสภาพสังคมสมัยสุโขทัยที่มีการติดต่อค้าขายกับชาวอมุญ และ การรับราชการของคนสัญชาติอื่นในราชสำนักไทย และด้านการสอดแทรกวัฒนธรรม กล่าวคือ วัฒนธรรมการฟังคำทำนาย ซึ่งต้องมีการตั้งเครื่องสักการะก่อนฟังคำทำนายจากบัณฑิต (มูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์, 2564)

กรอบแนวคิดในการวิจัย

1. ตัวแปรอิสระ คือ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมการศึกษาออนไลน์
2. ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง ราชอิราษ ตอน กำเนิดมะกะโท ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และระดับความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT และเกมการศึกษาออนไลน์



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบริบาลภูมิเขตต์ อำเภอบ้านฝาง จังหวัดอุดรธานี จำนวน 3 ห้อง มีนักเรียน จำนวน 107 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 จำนวน 34 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

- 1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ความรู้เบื้องต้นของวรรณคดีเรื่อง ราชาริราช ตอนกำเนิดมะกะโท
- 2) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เนื้อเรื่องราชาริราชตอน กำเนิดมะกะโท (1)
- 3) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เนื้อเรื่อง ราชาริราช ตอน กำเนิดมะกะโท (2)
- 4) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 คุณค่าด้านเนื้อหา และคุณค่าด้านสังคม
- 5) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 สรุปความรู้จากวรรณคดีเรื่อง ราชาริราช ตอน กำเนิดมะกะโท

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ โดยแบ่งเนื้อหาในการสร้างแบบทดสอบดังนี้ 1) ความรู้เบื้องต้นของวรรณคดีเรื่อง ราชาริราช ตอนกำเนิดมะกะโท จำนวน 4 ข้อ 2) เนื้อเรื่อง ราชาริราช ตอน กำเนิดมะกะโท จำนวน 10 ข้อ 3) คุณค่าด้านเนื้อหา จำนวน 3 ข้อ และ 4) คุณค่าด้านสังคม จำนวน 3 ข้อ

2.3 แบบประเมินความพึงพอใจ แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ก่อนการทดลองให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่อง ราชาริราช ตอน กำเนิดมะกะโท แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

3.2 ดำเนินการสอนกลุ่มตัวอย่างด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น โดยให้นักเรียน เรียนรู้และปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง ราชาริราช ตอน กำเนิดมะกะโทโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT และเกมการศึกษาออนไลน์ ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 แผน คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ความรู้เบื้องต้นของวรรณคดีเรื่อง ราชาริราช ตอนกำเนิดมะกะโท แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เนื้อเรื่อง ราชาริราช ตอน กำเนิดมะกะโท (1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เนื้อเรื่อง ราชาริราช ตอน กำเนิดมะกะโท (2) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 คุณค่าด้านเนื้อหา และคุณค่าด้านสังคม และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 สรุปความรู้จากวรรณคดีเรื่อง ราชาริราช ตอน กำเนิดมะกะโท โดยแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้จะมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นสอน ครูอธิบายเนื้อหาในบทเรียน ขั้นที่ 2 ขั้นจัดกิจกรรมกลุ่ม ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม โดยแต่ละคนเก่ง กลาง อ่อน ให้อยู่โต๊ะเดียวกัน จากนั้นครูแจกใบความรู้ให้แต่ละกลุ่มศึกษาร่วมกันและช่วยกันทำใบงาน ขั้นที่ 3 ขั้นการแข่งขัน แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา กลุ่มละ 1 คน เพื่อแข่งเกมในเว็บไซต์ Wordwall ที่ครูสร้างขึ้น โดยนักเรียนเล่นเกมในคอมพิวเตอร์ของครู จากนั้นครูเริ่มจับเวลาและให้นักเรียนเล่นเกม กลุ่มที่เสร็จเร็วเป็นอันดับ 1 จะได้คะแนนความเร็ว บวก 5 คะแนน เกมที่ใช้เล่นมีทั้งหมด 10 ข้อ (10 คะแนน) หลังจบเกมครูเก็บคะแนนสะสมไว้รวมในครั้งต่อไป และ ขั้นที่ 4 ขั้นให้รางวัลกลุ่ม ครูมอบรางวัลให้แก่กลุ่มที่ชนะในแต่ละรอบ

3.3 เมื่อสิ้นสุดการทดลองแล้ว นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยชุดเดิมไปทดสอบนักเรียนอีกครั้ง จากนั้นนำผลที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติต่อไป

3.4 นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT และเกมการศึกษาออนไลน์

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน

1) นำกระดาษคำตอบของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องราชาริราช ตอน กำเนิดมะกะโท ซึ่งเป็นข้อสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน มาตรวจให้คะแนน

2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ ก่อนและหลังเรียนโดยคำนวณค่าดัชนีประสิทธิผลและการทดสอบที่แบบไม่อิสระ (t – test for Dependent Sample)

4.2 การวัดความพึงพอใจของนักเรียน

1) ตรวจสอบความสมบูรณ์ของการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ และนำมาตรวจให้คะแนนซึ่งกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด	ให้ 5 คะแนน
มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก	ให้ 4 คะแนน
มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง	ให้ 3 คะแนน
มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย	ให้ 2 คะแนน
มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด	ให้ 1 คะแนน

2) นำผลการตรวจให้คะแนนจากแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนมาหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เพื่อแปลผล โดยนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ ดังนี้

4.51 - 5.00	มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด
3.51 - 4.50	มีความพึงพอใจระดับมาก
2.51 - 3.50	มีความพึงพอใจระดับปานกลาง
1.51 - 2.50	มีความพึงพอใจระดับน้อย
1.00 - 1.50	มีความพึงพอใจระดับน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง ราชอิริราช ตอน กำเนิดมะกะโท ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมการศึกษาออนไลน์

ผลการหาค่าดัชนีประสิทธิผล สามารถสรุปผลการวิจัย ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ค่าดัชนีประสิทธิผล

N	คะแนนเต็ม	ผลรวม		E.I	ผล
		ก่อนเรียน	หลังเรียน		
34	20	183	438	0.513	ผ่านเกณฑ์

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการจัดการเรียนรู้วรรณคดี เรื่อง ราชอิริราช ตอน กำเนิดมะกะโท ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT และเกมการศึกษาออนไลน์ มีค่าดัชนีประสิทธิผลในการเรียนรู้เท่ากับ 0.513 แสดงให้เห็นว่า หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้น

ผลการหาผลการหาค่าดัชนีประสิทธิผล สามารถสรุปผลการวิจัย ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าการทดสอบทีแบบไม่อิสระ

ผลการทดสอบ	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{D}$	t-test	Sig.
ก่อนเรียน	5.4	2.6	7.5	13.53	0.05*
หลังเรียน	12.9	2.8			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 5.4 คะแนน และ 12.9 คะแนน ตามลำดับ มีผลต่างเท่ากับ 7.5 เมื่อเปรียบเทียบ ระหว่างคะแนน ก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค TGT ร่วมกับเกมการศึกษาออนไลน์

ผลงานวิจัย ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน

ประเด็นในการประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ ร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมการศึกษาออนไลน์	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ ความพึงพอใจ
1. เกมออนไลน์มีกติกาการเล่น วิธีการเล่นที่ชัดเจน เหมาะสม	5	0.68	มากที่สุด
2. เนื้อหาความรู้ของเกมออนไลน์มีความเหมาะสม	5	0.62	มากที่สุด
3. ระยะเวลาของเกมออนไลน์ในแต่ละเกมมีความเหมาะสม	4	0.90	มากที่สุด
4. รูปแบบของเกมมีความน่าสนใจ	5	0.42	มากที่สุด
5. เนื้อหาของเกมมีประโยชน์ต่อนักเรียน	5	0.74	มากที่สุด
6. การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT และเกมการศึกษาออนไลน์ทำให้นักเรียนรู้สึกสนุกสนาน	5	0.73	มากที่สุด
7. การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT และเกมการศึกษาออนไลน์ทำให้นักเรียนรู้สึกอยากเรียน	5	0.47	มากที่สุด
8. นักเรียนสามารถนำความรู้จากเกมไปถ่ายทอดให้ผู้อื่นได้	4	0.94	มากที่สุด
9. การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT และเกมการศึกษาออนไลน์ทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนเรื่อง ราชาริราช ตอน กำเนิดมะกะโท	5	0.53	มากที่สุด
10. ความรู้เรื่อง ราชาริราช ตอน กำเนิดมะกะโท ที่ได้จากการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคTGT และเกมการศึกษาออนไลน์มีประโยชน์ในชีวิตประจำวัน	5	0.73	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.8	0.68	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมการศึกษาออนไลน์ โดยภาพรวมทั้งหมดในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.8 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.68

สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

1. สรุปผลการวิจัย

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง ราชอิธราข ตอน กำเนิดมะกะโทของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมการศึกษาออนไลน์ และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมการศึกษาออนไลน์ สามารถสรุปผลงานวิจัย การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 5.4 คะแนน และ 12.9 คะแนน ตามลำดับ มีผลต่างเท่ากับ 7.5 เมื่อเปรียบเทียบ ระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT และเกมการศึกษาออนไลน์ โดยภาพรวมทั้งหมดในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.8 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.68

2. อภิปรายผล

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องราชอิธราข ตอน กำเนิดมะกะโท ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมการศึกษาออนไลน์มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นผลมาจากผู้เรียนได้ทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม แต่ละกลุ่มมีการระดมความสามารถกันเอง กลาง และอ่อน ทำให้สมาชิกในกลุ่มได้ช่วยเหลือกัน และเกิดความสามัคคี รวมทั้งมีการใช้เกมออนไลน์กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและสนุกสนาน เมื่อนักเรียนได้ลงมือทำกิจกรรมด้วยตนเองจึงเกิดการเรียนรู้ได้ดี ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น สอดคล้องกับ สารสิน เล็กเจริญ (2554 : 35) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและเข้าใจในความสามารถแตกต่างกันของผู้เรียน กิจกรรมจะอยู่ในรูปแบบกลุ่ม ซึ่งสมาชิกกลุ่มจะต้องร่วมกันศึกษาค้นคว้า ทำงานเป็นทีม เพื่อให้บรรลุเป้าหมายร่วมกัน ด้วยความแตกต่างของผู้เรียนทำให้ภายในกลุ่มจะต้องช่วยเหลือและสนับสนุนซึ่งกันและกัน สอดคล้องกับ สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ (2547 : 168) ได้กล่าวถึงข้อดีของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ได้แก่ สมาชิกกลุ่มมีความรับผิดชอบมากขึ้น สมาชิกกลุ่มเรียนรู้ความแตกต่างซึ่งกันและกัน พร้อมเพรียงสลับกันเป็นผู้นำตามความถนัดของแต่ละบุคคล ทำให้กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ทางสังคม นอกจากนี้เกมนยังสร้างความสนุกสนานไปพร้อมกับการเรียนรู้

จากเหตุผลและข้อสนับสนุนดังกล่าว จึงสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมการศึกษาออนไลน์ ส่งผลให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง ราชอิธราข ตอน กำเนิดมะกะโทหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สอดคล้องกับวิจัยของ หนูฤทธิ์ ราชบุตร และ นพคุณ คุณาชีวะ (2564 : 52) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ชนิดและหน้าที่ของคำนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการสอนโดยการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค TGT กับการเรียนแบบปกติ พบว่า มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค TGT มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่สอนแบบปกติ

2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมการศึกษาออนไลน์ในภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด ทั้งนี้เป็นเพราะนักเรียนได้ทำกิจกรรมกลุ่มได้ช่วยเหลือกันทำงานเป็นทีม โดยในทีมมีทั้งคนเก่ง กลาง และอ่อน ทำให้นักเรียนไม่รู้สึกโดดเดี่ยว อีกทั้งมีการแข่งขันเกมออนไลน์ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน ส่งผลให้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับวิจัยของสิริธร ลาพรม และคณะ (2565 : 2055) ได้ศึกษาเรื่อง “การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกมที่สร้างขึ้นจาก Wordwall เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ทฤษฎีบทพีทาโกรัสของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนลาดยาววิทยาคม” การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนก่อนและหลังเรียนวิชาคณิตศาสตร์ โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างขึ้นจาก Wordwall เรื่องทฤษฎีบทพีทาโกรัส ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างขึ้นจาก Wordwall เรื่อง ทฤษฎีบท พีทาโกรัสของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการศึกษาพบว่า 1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนลาดยาววิทยาคม มีผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนในเรื่อง ทฤษฎีบทพีทาโกรัส หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และ 2) ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างขึ้นจาก Wordwall เรื่องทฤษฎีบทพีทาโกรัส โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุดมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.43

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการใช้ประโยชน์

1.1 สามารถนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมการศึกษาออนไลน์ ไปใช้กับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อแก้ปัญหาการเรียนรู้ได้

1.2 สามารถนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมการศึกษาออนไลน์ ไปใช้แก้ปัญหาการเรียนรู้ในเนื้อหาสาระวิชาอื่นได้

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการวิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เปรียบเทียบกับเรื่องอื่น

2.2 การวิจัยครั้งต่อไปสามารถประยุกต์ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมการศึกษารูปแบบอื่นได้ โดยคำนึงถึงช่วงวัยของกลุ่มทดลองและความเหมาะสมด้านอื่นประกอบ

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2563). *หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทยชุดภาษาเพื่อชีวิต วรรณคดีลำนำ* ชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 5. (พิมพ์ครั้งที่ 15). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ สกสค.ลาดพร้าว.

คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย*.

กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

ชัยพล ทรงสุนทรวงศ์. (2559). *นวัตกรรมบริการ : กลยุทธ์ที่สร้างความได้เปรียบทางการแข่งขันขององค์กรธุรกิจบริการ*. วารสารการจัดการสมัยใหม่, 14(2), 13 - 24.

- มนัสรินทร์ บุญญคง. (2561). ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มการแข่งขัน เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะการทำงานร่วมกัน ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนจุฬาภรณราชวิทยาลัย สตูล. **วารสารศึกษาศาสตร์ มสธ**, 11(1), 196 – 211.
- มูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์. (2564). **การอธิบายคุณค่าของเรื่องที่อ่าน** [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2566, จาก <https://dltv.ac.th/teachplan/episode/39801>.
- วัชรรา เล่าเรียนดี. (2547). **เทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้สำหรับครูมืออาชีพ**. นครปฐม : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2542). **แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง**. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : คอมพิวเตอร์กราฟฟิค.
- วิไลพร อุ่นอกพันธุ์, ทศนา ประสานตรี, มนต์รี อนันตรักษ์. (2557). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่องสมการและการแก้สมการการคิดวิเคราะห์ และแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการจัดการเรียนรู้ แบบ TGT กับ แบบ 4 MAT. **วารสารมหาวิทยาลัยนครพนม**, 4(1), 53 - 59.
- สมยศ บุญรักษ์. (2563). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพระพุทธศาสนา เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT. **วารสารครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์**, 3(2), 50 – 59.
- สารสิน เล็กเจริญ. (2554). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยการเรียนแบบร่วมมือ เทคนิคTGT กับการสอนแบบปกติ. วิทยานิพนธ์. ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สิริธร ลาพรม, สุทัตตา สีนชัย, สุภัตสร เศษจันทร์, วีรวัฒน์ ไทยคำ. (2565). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างขึ้นจาก Wordwall เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ทฤษฎีบทพีทาโกรัส ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. ใน **การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 14 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม**, 7 – 8 กรกฎาคม 2565. 2048 – 2057. นครปฐม : มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม.
- สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ. (2547). **19 วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ**. (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.
- หนูฤทธิ์ ราชบุตร และ นพคุณ คุณาชีวะ. (2564). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่องชนิดและหน้าที่ของคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการสอนโดยการเรียนแบบร่วมมือ เทคนิคTGT กับการสอนโดยการเรียนแบบปกติ. **วารสารวิชาการ The New Viridian Journal of Arts, Humanities and Social Sciences**, 1(2), 45 – 56.
- อิสระพงษ์ โสภฮาโฮ. (2560). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมการทำงานกลุ่มโดยใช้การเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ. วิทยานิพนธ์. ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.