การพัฒนาผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 *

THE DEVELOPMENT OF LEARNING ACHIEVEMENT AND SATISFACTION IN SOCIAL STUDIES THROUGH STAD COOPERATIVE LEARNING TECHNIQUE COMBINED WITH GAMES FOR 6TH STUDENTS

กฤษภูดิท ผการัตน์[1] และ คงศักดิ์ สังฆมานนท์[2]

Kritphudit Pakarat[1] and Khongsak Sangkhamanon[2]

[1-2]วิทยาลัยนครราชสีมา

[1-2]Nakhon Ratchasima College, Thailand

Corresponding Author's Email: 650402320024@nmc.ac.th

วันที่รับบทความ : 7 พฤษภาคม 2568; วันแก้ไขบทความ 14 พฤษภาคม 2568; วันตอบรับบทความ : 16 พฤษภาคม 2568

Received 7 May 2025; Revised 14 May 2025; Accepted 16 May 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจ ที่มีต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนบ้านน้ำผึ้ง หมู่ 5 ตำบลบ้านอิฐ อำเภอเมือง จังหวัดอ่างทอง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้อง 19 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม(Cluster Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้เทคนิค STAD

Citation:

* กฤษภูดิท ผการัตน์ และ คงศักดิ์ สังฆมานนท์. (2568). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วารสารสหศาสตร์การพัฒนาสังคม, 3(3), 322-334.

Kritphudit Pakarat and Khongsak Sangkhamanon. (2025). The Development Of Learning Achievement And Satisfaction In Social Studies Through Stad Cooperative Learning Technique Combined With Games For 6th Students. Journal of Interdisciplinary Social Development, 3(3), 322-334.;

DOI: https://doi.org/10.

Website: https://so12.tci-thaijo.org/index.php/JISDIADP/

ร่วมกับเกม แบบวัดผลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา แบบวัดความพึงพอใจทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา สถิติที่ใช้การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยสรุปได้ว่า

1. คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. คะแนนความพึงพอใจในการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีค่าเฉลี่ยท่ากับ 4.33 อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: การเรียนวิชาสังคมศึกษาโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา, ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

Abstract

This research aimed to 1) Develop learning achievement in Social Studies through the use of the STAD (Student Teams Achievement Division) cooperative learning combined with games for 6th students and 2) Study the satisfaction of Grade 6 students towards learning using the STAD cooperative learning model combined with games.The study was conducted with 6th students of Ban Nam Phueng School, Moo 5, Ban It Sub-district, Mueang District, Ang Thong Province during the second semester of the 2024 academic year. The sample consisted of one classroom with 19 students, selected by using cluster sampling. The research instruments included 1) learning management plans designed to enhance academic achievement in Social Studies through the STAD cooperative learning model combined with games. 2) an academic achievement test in Social Studies. 3) a satisfaction questionnaire regarding Social Studies learning. The

statistical methods used for data analysis were: Mean, standard deviation (S.D.), and the dependent sample t-test.

The results were concluded that

1. The academic achievement scores of 6th students after learning through the cooperative learning model using STAD combined with games were significantly higher than before learning, at the .05 level of statistical significance.

2 . The students' satisfaction with learning through the cooperative learning model using STAD combined with games had an average score of 4.33, which is considered a high level.

Keywords: Social Studies learning through the STAD cooperative learning model combined with games for 6th students. , Academic achievement in Social Studies, The satisfaction of 6th students.

บทนำ

การศึกษาเป็นสิ่งที่มนุษย์ให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก เนื่องจากการศึกษาเป็นเหมือนสิ่งชี้วัดความรู้ ความสามารถของตัวบุคคลทั่วโลก เพราะในยุคปัจจุบันทุกการทำงาน หรือการใช้ชีวิตย่อมใช้การศึกษามาเป็นองค์ประกอบหลัก (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560 : 1) การเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพนั้น “ครู” จะต้องสามารถใช้สื่อการสอนได้อย่างหลากหลายและเหมาะสม เพื่อให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติฝึกประสบการณ์ ทำให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยที่ครูสามารถออกแบบการเรียนการสอนได้ด้วยตนเอง อาจเริ่มจากการตั้งคำถามก่อนนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อเป็นการฝึกให้เด็กได้จับใจความสำคัญ หรือแม้แต่การอภิปรายหลังดูวิดีโอจบ ก็ถือเป็นการต่อยอดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี สื่อการสอนที่มีการนำเสนอเนื้อหาและบทเรียนที่ซับซ้อนให้เข้าใจและจดจำได้ง่าย สามารถนำมาสร้างกิจกรรมเวิร์กช็อปที่เชื่อมโยงกับบทเรียนให้ครูสามารถนำไปใช้ในห้องเรียน ทำให้เด็กได้ฝึกคิด แก้ปัญหาและสร้างเนื้องานเพราะกิจกรรมที่สนุก ครูจะมีการต่อยอดในห้องเรียนได้ดี ทั้งนี้การนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการจัดการการเรียนการสอน “ครู” ต้องเข้าใจความสำคัญของเทคโนโลยีเสียก่อนว่าปัจจุบันโลกของธุรกิจต้องการคนที่มีทักษะ ไม่ใช่คนที่มีความรู้เพียงอย่างเดียว เพราะฉะนั้นครูต้องเลือกใช้วิธีการที่หลากหลายและสอดคล้องกับเด็กให้มากที่สุด (วราพร บุญมี, 2564 : 381)

การปฏิรูปการศึกษาที่แท้จริงควรปฏิรูปกระบวนทัศน์ด้วย ภายใต้ กระบวนทัศน์ใหม่นี้ “กระบวนการเรียนรู้สำคัญกว่าความรู้” และ “ครูมิใช่ผู้มอบความรู้” แต่เป็น “ผู้ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ไปพร้อมกับเด็กและเยาวชน” เป้าหมายของการเรียนรู้มิใช่ตัวความรู้อีกต่อไป เพราะตัวความรู้นั้นมีมากมายมหาศาลเกินกว่าที่จะมอบให้นักเรียนแต่ละชั้นปีได้ อีกทั้งนักเรียนในศตวรรษใหม่มีหนทางค้นหาความรู้ด้วยตนเองจากทุกหนแห่งทั้งในสิ่งแวดล้อมและอินเทอร์เน็ต หากการศึกษาไทยยังย่ำอยู่กับกระบวนทัศน์เดิม คือมอบความรู้เป็นรายวิชาก็จะไม่ทัน สถานการณ์โลกที่ควรทำคือมีกระบวนทัศน์ใหม่ที่จะพัฒนาเด็กและเยาวชนให้เป็นผู้ใฝ่เรียนรู้ตลอด ชีวิต เด็กและเยาวชนจะเรียนรู้อะไรบ้างขึ้นอยู่กับบริบทของแต่ละคน แต่ที่ทุกคนควรมีคือ ความสามารถในการเรียนรู้ตลอดเวลา ตลอดชีวิตและพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง (ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, 2562) 2. กล่าวถึงสภาพปัญหาปัจจุบันที่เกิดขึ้น (อ้างงานวิจัยหรือทฤษฎีมารองรับ

วิธีการวิธีสอนแบบแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ (STAD : Student Teams-Achievement Division) เป็นการจัดการเรียนรู้ในลักษณะกลุ่มย่อยที่คละความสามารถ เก่ง ปานกลาง และอ่อน ซึ่งเป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วย ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสปรึกษา ช่วยเหลือ ร่วมกันเรียนรู้และแก้ปัญหาได้เป็นอย่างดี โดยวัฒนาพร ระงับทุกข์ (2542) กล่าวว่า วิธีสอนแบบแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ คือวิธีการจัดการเรียนการสอนที่จัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนให้แก่ ผู้เรียนเรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก สมาชิกในแต่ละกลุ่มที่ความสามารถแตกต่างกัน โดยที่แต่ละคนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงในการเรียนรู้และในความสำเร็จของกลุ่ม จากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การแบ่งปันทรัพยากร การเรียนรู้รวมทั้งเป็นกำลังใจให้กันและกัน คนที่เรียนเก่งจะช่วยเหลือคนที่อ่อนกว่า สมาชิกในกลุ่มต้องรับผิดชอบ ต่อการเรียนของตนเองและร่วมรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของสมาชิกทุกคนในกลุ่มความสำเร็จแต่ละบุคคล คือความสำเร็จของกลุ่ม วิธีการสอนแบบแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ สามารถนำมาใช้ได้กับการเรียนทุกวิชาและ ทุกระดับชั้น และจะมีประสิทธิภาพยิ่งกับกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนในด้านการแก้ปัญหา การสร้างวินัย ความรับผิดชอบร่วมงานและความร่วมมือภายในกลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับทิศนา แขมมณี (2552) กล่าวว่า การจัด กิจกรรมการเรียนรู้แบบ STAD ทำให้นักเรียนได้ร่วมมือกันในการเรียนรู้ ส่งผลให้การทำงานมีประสิทธิภาพและ ทำให้ครูผู้สอนทราบได้ว่านักเรียนขาดหรือบกพร่องในเนื้อหาส่วนใดเพื่อที่จะเพิ่มความรู้ในเนื้อหาส่วนนั้นได้มาก ยิ่งขึ้น สรุปความเป็นมาทั้งหมดชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการวิจัยและประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

เกมเป็นนวัตกรรมส่วนหนึ่งของสื่อการเรียนรู้ เกมในที่นี้จะมีความหมายว่า “เกมการศึกษา” เป็นกิจกรรมเคลื่อนไหวและการมีส่วนร่วมที่ช่วยให้ผู้เรียนให้ได้พัฒนาทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สังคมและสติปัญญา จะมีกฎกติกาในการเล่นที่ง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน อีกทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รู้จักรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย ดั้งนั้นผู้สอนจึงใช้เกมการศึกษาเพื่อช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานและไม่เครียด ทั้งยังจดจำคำศัพท์ได้อย่างแม่นยำ ซึ่งจะทำให้เด็กสนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมใหม่ ๆ นอกจากนี้ยังส่งเสริมให้เด็กฝึกฝนการใช้ภาษาอย่างสนุกสนาน

จากปัญหาข้างต้นทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาความสามารถในเรียนวิชาสังคมศึกษา โดยทำการศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคม โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนบ้านน้ำผึ้ง หมู่ 5 ตำบลบ้านอิฐ อำเภอเมือง จังหวัดอ่างทอง เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เรื่องราวทางด้านสังคมศึกษา เข้าใจความหมาย กระบวนการไปใช้ได้อย่างถูกต้อง ส่งผลให้นักเรียนพัฒนาความรู้ในรายวิชาสังคมศึกษาให้มีประสิทธิภาพซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการเรียนการสอนในรายวิชาสังคมศึกษาต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

สมมติฐานการวิจัย

1. ผลคะแนนทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. คะแนนความพึงพอใจทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อยู่ในระดับดี

การทบทวนวรรณกรรม

กุลยา กอศรีพร (2563) เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง พัฒนาการของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD

รารัตน์ ทิพย์จรัสเมธา (2564) เรื่องผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิค STAD ร่วมกับเกมประกอบการสอน เรื่องกลไกราคาในระบบ เศรษฐกิจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/5 โรงเรียนมหรรณพาราม

แคทรียา แสงใส (2567) ได้ทำการศึกษาเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD

ธนัฏฐา ประจำการ (2566) ได้ทำการศึกษาเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเชิงดอย (ดอยสะเก็ดศึกษา)

วรกานต์ อาจหาญ (2566) ได้ทำการศึกษาเรื่องการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

สุนารี นวลจันทร์ (2562) ได้ศึกษาเรื่อง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์และความสามารถในการทำงานกลุ่ม เรื่อง ระบบจำนวนจริง โดยการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกมคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

Lavasani and Khandan (2011) ได้ศึกษาผลการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์โดยการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค STAD ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตยอร์กยากาตา ประเทศอินโดนีเซีย

Van Dat (2013) ทางตัวเลขและเจตคติมีตัวเลขระดับมัธยมศึกษา 2 ประเทศเวียดนาม กลุ่มตัวอย่างจำนวน 74 คน แบ่งออกเป็น 2 ได้แก่ แบบบรรยาย กับกลุ่มเทคนิค STAD นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD

Shafiuddin (2010) ได้ทำการศึกษาเรื่องผลการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ในการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์กับนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในประเทศอินเดีย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. รูปแบบของการวิจัย การดำเนินการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคม โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงทดลอง (Pre-Experimental design)

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ประชากร ที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนกลุ่มเจ้าพระยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 10 โรงเรียน รวม 444 คน

2.2 กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมปีที่ 6 ของโรงเรียนบ้านน้ำผึ้ง หมู่ 5 ตำบลบ้านอิฐ อำเภอเมือง จังหวัดอ่างทอง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้อง 19 คน

3. วิธีการได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่าง ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม(Cluster random Sampling)

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

4.1 แผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคม โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

4.2 แบบวัดผลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

4.3 แบบวัดความพึงพอใจทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

5. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

5.1 ศึกษาหลักสูตร ความมุ่งหมายของหลักสูตร มาตรฐานตัวชี้วัด วิชาสังคมศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้สักคมศึกษา พุทธศักราช 2551 (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2556)

5.2 วิเคราะห์เนื้อหา ความสัมพันธ์ระหว่างสาระการเรียนรู้ แนวคิดหลัก มาตรฐานตัวชี้วัดของหลักสูตร

5.3 ศึกษาขั้นตอนการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้จากเอกสาร สื่อการสอนต่าง ๆ

5.4 ศึกษาแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น ข่าวสาร วารสารทางวิชาการ ตำรา อินเทอร์เน็ต เพื่อใช้ประกอบการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

5.5 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคม โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

5.6 นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสม ปรับปรุงแก้ไขและเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

6. การเก็บรวบรวมข้อมูล

6.1 ดำเนินการทดสอบโดยนำแบบวัดผลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคม โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 30 ข้อ ไปทำการทดสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านน้ำผึ้ง หมู่ 5 ตำบลบ้านอิฐ อำเภอเมือง จังหวัดอ่างทอง แล้วบันทึกคะแนนกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการทดสอบครั้งนี้เป็นคะแนนทดสอบก่อนสอน (Pre-Test)

6.2 ดำเนินการสอนนักเรียนกลุ่มทดลอง จำนวน 19 คน ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคม โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 8 ชั่วโมง

6.3 เมื่อนักเรียนได้รับการสอนเสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้นักเรียนทำวัดผลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคม โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังสอน

6.4 นักเรียนกลุ่มทดลองทำแบบวัดความพึงพอใจทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

7. การวิเคราะห์ข้อมูล

7.1 นำผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคม โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการทดสอบนัยสำคัญทางสถิติด้วย Independent t-test

7.2 นำคะแนนความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มาทดสอบนัยสำคัญทางสถิติด้วยการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

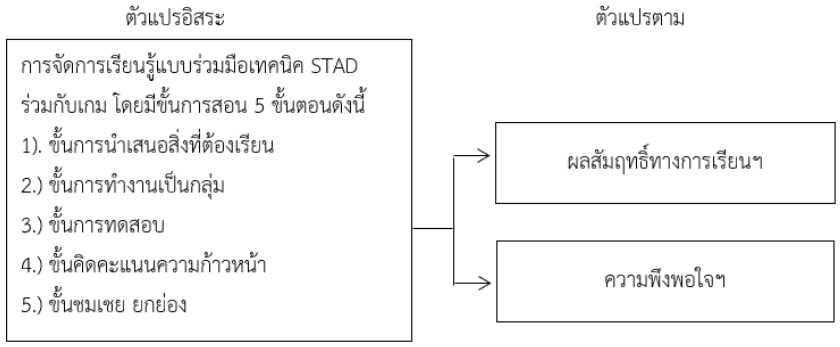
ผลการวิจัย

1. ผลคะแนนทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนมีคะแนนเท่ากับ 16.68 และ 27.68 ตามลำดับ ซึ่งคะแนนก่อนเรียนสูงกว่าหลังเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. คะแนนความพึงพอใจในการเรียนรู้แบบร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีค่าเฉลี่ยท่ากับ 4.33 อยู่ในระดับมาก

นักเรียนมีความพึงพอใจต่อโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับเกม ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X}$=4.41) รองลงมาคือด้านครูผู้สอน ($\bar{X}$=4.32) รองลงมาคือด้านเนื้อหา ($\bar{X}$=4.31) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยนต่ำสุดคือด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{X}$=4.27) ตามลำดับ

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย



อภิปรายผล

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 พบว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนมีคะแนนเท่ากับ 16.68 และ 27.68 ตามลำดับ ซึ่งคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสุนารี นวลจันทร์ (2562) ได้ศึกษาเรื่อง คะแนนทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์และความสามารถในการทำงานกลุ่ม เรื่อง ระบบจำนวนจริง โดยการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกมคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ผลการวิจัยพบว่า (1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกมคณิตศาสตร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (2) ความสามารถในการทำงานกลุ่มของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกมคณิตศาสตร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนแบบร่วมมือ ร่วมกับเกมคณิตศาสตร์อยู่ในระดับมากที่สุด

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พบว่าคะแนนความพึงพอใจทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือรูเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 ซึ่งอยู่ในระดับมาก นักเรียนมีความพึงพอใจต่อโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X}$=4.41) รองลงมาคือด้านครูผู้สอน ($\bar{X}$=4.32) รองลงมาคือด้านเนื้อหา ($\bar{X}$=4.31) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{X}$=4.27) ตามลำดับ สอดคล้องกับแคทรียา แสงใส (2567) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านโคกใหญ่หนองสองห้อง จังหวัดขอนแก่น จำนวน 14 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ 1) แผนการสอน 2) แบบทดสอบทางการเรียน สาระเศรษฐศาสตร์ มีค่าความยากง่าย ระหว่าง 0.46–0.80 ค่าอำนาจจำแนก ระหว่าง 0.20–0.46 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.75 3) แบบสอบถามความพอใจการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ สถิติที่ใช้ใน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า ผลคะแนนทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนจะมีค่ามากกว่าก่อนเรียนทางสถิติที่ระดับ 0.05 คะแนนทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียน ร้อยละ 70 ทางสถิติที่ระดับ 0.05 ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD อยู่ในระดับมาก

สรุป/ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนกับหลังการเรียนรู้ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. คะแนนความพึงพอใจทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อยู่ในระดับดี

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะอาจเป็นประโยชน์ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนดังนี้

1. ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ก่อนการจัดการเรียนรู้ ครูผู้สอนควรวางแผนและเตรียมตัวให้พร้อมก่อนการจัดการเรียนรู้ เช่น แผนการจัดการเรียนรู้ กิจกรรม สภาพแวดล้อม อุปกรณ์ และ สื่อต่าง ๆ

1.2 การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ครูผู้สอนต้องพยายามกระตุ้นให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่มต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการทำงานกลุ่ม

1.3 เมื่อจัดกิจกรรมเสร็จ ครูผู้สอนอาจมีการเสริมแรงด้วยการมอบรางวัลให้กลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุด

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรเพิ่มระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย เพื่อให้ผลการทดลองมีความน่าเชื่อถือและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2.2 ควรศึกษารายละเอียดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกมให้เข้าใจและอาจมีการนำเกมอื่นมาประยุกต์ใช้ในการวิจัยครั้งต่อไป

เอกสารอ้างอิง

กุลยา กอศรีพร. (2563). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องพัฒนาการของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD. ใน วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.

แคทรียา แสงใส. (2567). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD. Journal of Applied Education, 2(1),3.

ทิศนา แขมมณี. (2552). ศิลปะการสอน: รูปแบบ เทคนิค และวิธีการสอน. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธนัฏฐา ประจำการ. (2566). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเชิงดอย (ดอยสะเก็ดศึกษา). ใน วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต.

ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (2562). การปฏิรูปการศึกษากับกระบวนทัศน์ใหม่. กรุงเทพมหานคร: มติชน.

รารัตน์ ทิพย์จรัสเมธา. (2564). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิค STAD ร่วมกับเกมประกอบการสอน เรื่องกลไกราคาในระบบเศรษฐกิจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/5 โรงเรียนมหรรณพาราม. ใน วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต.

วรกานต์ อาจหาญ. (2566). การแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. ใน วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต.

วราพร บุญมี. (2564). บทบาทของครูในยุคดิจิทัล. ใน สถาบันวิจัยการเรียนรู้ (บ.ก.), เอกสารประกอบการสัมมนาวิชาการระดับชาติ ประจำปี 2564 (หน้า 381). กรุงเทพมหานคร: สถาบันวิจัยการเรียนรู้.

วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2542). การสอนแบบ STAD เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุนารี นวลจันทร์. (2562). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์และความสามารถในการทำงานกลุ่ม เรื่อง ระบบจำนวนจริง โดยการเรียน แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกมคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. ใน วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต.

Lavasani, M. G., & Khandan, F. (2011). Mathematics achievement through cooperative learning (STAD) in high school students. Journal of Procedia - Social and Behavioral Sciences, 15, 745–748. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.03.175

Shafiuddin, M. (2010). Effect of cooperative learning using STAD method on students' achievement in mathematics. (Master's thesis, University of Hyderabad).

Van Dat, T. (2013). Effects of STAD cooperative learning on mathematics achievement and attitudes toward mathematics among secondary school students in Vietnam. International Education Studies, 6(1), 153–160. https://doi.org/10.5539/ies.v6n1p15