

ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษาต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

THE EFFECT OF STAD COOPERATIVE LEARNING MANAGEMENT SUPPLEMENTED
WITH EDUCATIONAL GAMES ON THAI LANGUAGE LEARNING ACHIEVEMENT OF
GRADE 2 STUDENTS

¹ละดา ดอนหงษา ²สุภาวรรณ ชันธวัตร์ และ ³สุรินยา ศรีขว้าย

¹Lada donhongsa ²Supawan khandawat and ³Surinya Srikachai

^{1,2,3} สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ วิทยาลัยพณิชยบัณฑิต

E-Mail: pulada2010@mail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษาตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 80 4) ศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเพชรสุวรรณวิเทศศาสตร์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 20 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) เกมการศึกษา 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย ค่าความยากง่ายระหว่าง 0.34–0.73 มีค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.21–0.79 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.85 4) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษา สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ และการทดสอบค่า t แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน และแบบกลุ่มเดียว

ผลการวิจัยพบว่า

1. ประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษา E1/E2 เท่ากับ 82.63/85.33
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษาสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษาสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษา อยู่ในระดับมากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เกมการศึกษา, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย, ความพึงพอใจ

ABSTRACT

The objectives of this research were to 1) study the efficiency of STAD Cooperative Learning management supplemented with Educational Games on the 80/80 criterion, 2) compare thai learning achievement of Grade 2 students between before and after learning, 2) compare thai learning achievement of grade 2 students between after with 80 percent criterion and 4) study the satisfaction towards STAD Cooperative Learning supplemented with educational games of grade 2 students. The sample consisted of 20 grade 2 students at Phet suwan withaedsart School, Semester 1, academic year 2025, by cluster random sampling. The research instruments were 1) the lesson plans 2) thai learning achievement tests had difficulty values between 0.34 - 0.73, discrimination values between 0.21- 0.79, and reliability value was 0.85 3) the satisfaction questionnaire towards STAD Cooperative Learning Supplemented with Educational Games. The statistics for data analysis comprised; mean, standard deviation, percentage, One Sample t-test and t-test for dependent samples.

The results of this research were as follows:

1. The efficiency of STAD Cooperative Learning management supplemented with Educational Games was $E1/E2 = 82.63/85.33$.

2. The thai learning achievement of grade 2 students after was significantly higher than before learning at the .05 level.

3. The thai learning achievement of Grade 2 students after was significantly higher than 80 percent criterion at the .05 level.

4. The satisfaction of Grade 2 students towards STAD Cooperative Learning management supplemented with educational games was at a high level.

Keywords: Cooperative Learning, Educational Games , thai language Learning achievement, Satisfaction

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติเป็นสมบัติทางวัฒนธรรม อันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจ และความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันทำให้สามารถประกอบกิจธุระ การงาน และดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตย ได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ กระบวนการคิดวิเคราะห์ วิจัย และสร้างสรรค์ ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและ ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษ วัฒนธรรม ประเพณี สุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560: 4) ดังนั้น ภาษาไทยจึงเป็นวิชาหลักที่มีความสำคัญต่อการเรียนรู้ในระดับประถมศึกษา เนื่องจากเป็นพื้นฐานในการพัฒนาทักษะด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งจำเป็นต่อการเรียนรู้ในกลุ่มสาระวิชาอื่น ๆ อย่างไรก็ตาม จากรายงานผลการจัดการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเพชรสุวรรณวิเทศศาสตร์ ในช่วงปีการศึกษา 2565-2567 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 71.2, 73.5 และ 72.5 ยังอยู่ในระดับที่ต่ำกว่าเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนดไว้ที่ร้อยละ 80 (โรงเรียนเพชรสุวรรณวิเทศศาสตร์, 2567)

จากการศึกษาวิธีการแก้ปัญหาการเรียนหลักภาษาไทย พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ มีองค์ประกอบสำคัญอยู่ 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) โอกาสความสำเร็จที่เท่าเทียมกัน ซึ่งเป็นแรงจูงใจในการเรียนรู้ 2) ผลจากความรับผิดชอบรายบุคคลที่จะทำให้กลุ่มประสบความสำเร็จ และ3)รางวัลของกลุ่มที่จะได้รับ เมื่อทำคะแนนได้ถึงเกณฑ์ตามที่กำหนดไว้ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD จึงเป็นเทคนิคที่ส่งเสริมให้เกิดสัมพันธภาพระหว่างผู้เรียน เป็นการเน้นการดูแล ช่วยเหลือกันในกลุ่ม (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2561: 80) และจากการศึกษาเกมการศึกษา เป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นตามกติกาและนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลของการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ (ทศนา เขมมณี (2552: 365)และสาโรช

โคธีรักษ์ (2546: 104) กล่าวว่า การสอนโดยใช้เกมการศึกษา เป็นกิจกรรมที่นักเรียนได้ดำเนินกิจกรรมการแข่งขันโดยกติกาที่กำหนดไว้ ผู้เรียนจะต้องเข้าแข่งขันในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งเพื่อเอาชนะและผ่านกระบวนการสอนนั้นให้ได้ แล้วจะเกิดการเรียนรู้ตามที่กำหนดไว้

จากสภาพปัญหาและแนวคิดดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัย จึงสนใจพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาในการพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาไทยให้สูงขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษา ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษา
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษา หลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเพชรสุวรรณวิเทศศาสตร์ อำเภอสวรรคคูหา จังหวัดหนองบัวลำภู ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 2 ห้องเรียน รวม 43 คน ซึ่งโรงเรียนจัดนักเรียนคละความสามารถ

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเพชรสุวรรณวิเทศศาสตร์ อำเภอสวรรคคูหา จังหวัดหนองบัวลำภู ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา

2568 จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียนจำนวน 20 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม

2. ตัวแปร ได้แก่

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษา

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

2.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย

2.2.2 ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษา

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษารายวิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 8 แผน เวลา 16 ชั่วโมง

3.2 เกมการศึกษา จำนวน 8 เกม

3.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย

3.4 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษา

4. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย

4.1 การสร้างและหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษา โดยผู้วิจัยศึกษาหลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เกี่ยวกับคำอธิบายรายวิชา จุดมุ่งหมาย เนื้อหา แนวทางการจัดการเรียนรู้การวัดและประเมินผล ศึกษากระบวนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษา วิเคราะห์โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง มาตราแม่ ก กา พาเพลิน คำที่มีตัวสะกดตรงและไม่ตรงตามมาตราและนำรู้ ผันวรรณยุกต์สนุกสนาน อักษรกลาง อักษรสูง อักษรต่ำ คำควบกล้ำ จำให้แม่นยำ คำอักษรนำ จำขึ้นใจ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยกำหนด ชื่อเรื่อง ตัวชี้วัด วัตถุประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ และจำนวนชั่วโมง เขียนแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 8 แผน และหาคุณภาพของแผน โดยเสนออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสม แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอ นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความตรงตามเนื้อหา ความถูกต้อง เหมาะสม โดยใช้แบบประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) ซึ่งแผนมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุดทุกแผน จากนั้นจัดพิมพ์แผนการจัดการเรียนรู้เป็นฉบับสมบูรณ์นำไปใช้จัดการเรียนการสอนกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

4.2 การสร้างและหาคุณภาพของเกมการศึกษา ผู้วิจัยศึกษาหลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 คำอธิบายรายวิชา

วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด หน่วยการเรียนรู้ กำหนดโครงสร้างเนื้อหาชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ศึกษาหลักการ แนวคิด วิธีกระบวนการจัดทำเกมการศึกษา กำหนดรูปแบบของเกม นำเกมการศึกษา ให้อาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระ ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม แล้วปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ ตรวจสอบคุณภาพ เกมการศึกษา โดยให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้อง ความถูกต้องและความเหมาะสมของเนื้อหาโดยใช้แบบประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ท วิเคราะห์ข้อมูลผลการประเมินเกมการศึกษาของผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยแต่ละเกมอยู่ระหว่าง 4.33–4.45 ปรับปรุงเกมการศึกษา ตามข้อเสนอของผู้เชี่ยวชาญ และนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

4.3 การสร้างและหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ผู้วิจัยดำเนินการโดยศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง วิเคราะห์สาระการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้แต่ละแผนการเรียนรู้ กำหนดตารางวิเคราะห์พฤติกรรม การออกข้อสอบ ออกข้อสอบจำนวน 40 ข้อ นำไปหาคุณภาพ โดยผู้เชี่ยวชาญประเมินค่า ดัชนีความสอดคล้อง ซึ่งแบบทดสอบมีค่า IOC ระหว่าง 0.67 ถึง 1.00 ได้แบบทดสอบจำนวน 40 ข้อ นำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ซึ่งแบบทดสอบมีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.47-0.80 ,ค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.20-0.33 และได้แบบทดสอบมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.85 จัดพิมพ์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อนำไปใช้ทดสอบนักเรียนกลุ่มตัวอย่างต่อไป

4.4 การสร้างและหาคุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามแนวคิดของลิเคิร์ท (Likert) คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด จำนวนหนึ่งฉบับ มี 12 ข้อ หาคุณภาพโดย ผู้เชี่ยวชาญ ประเมินความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence: IOC) ซึ่งแบบสอบถามความพึงพอใจมีค่า IOC รายข้อระหว่าง 0.67–1.0

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

5.1 ปฐมนิเทศชี้แจงการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD จุดประสงค์การเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ภาษาไทย

5.2 ดำเนินการทดสอบก่อนเรียนกับกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย จำนวน 30 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

5.3 จัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่าง ตามแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 8 แผน ใช้เวลา 16 ชั่วโมง

5.4 ทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยฉบับเดิม

5.5 ให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษา

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

6.1 วิเคราะห์ประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษา มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 โดยหา E1/E2

6.2 วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยการทดสอบค่าที แบบไม่เป็นอิสระจากกัน (Dependent t-test)

6.3 วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษา เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 โดยการทดสอบค่าที แบบ One Samples t-test

6.4 วิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษา โดยใช้สถิติ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษาต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษามีประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 82.63/85.33

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษาสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษาสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ความพึงพอใจ ต่อการจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือแบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

การวิจัย เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษาต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. ประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษามีประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 82.63/85.33 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากผู้วิจัย

ได้ดำเนินการผ่านกระบวนการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัยอย่างเป็นระบบและนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษาได้รับการตรวจสอบ ปรับปรุง แก้ไขโดยได้รับคำชี้แนะจากอาจารย์ที่ปรึกษาและจากผู้เชี่ยวชาญผ่านการตรวจสอบคุณภาพความเหมาะสมจากผู้มีประสบการณ์ นอกจากนี้ยังได้ศึกษาเอกสารการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกมการศึกษาและการวัดผลประเมินผลจนเข้าใจ แล้วจึงนำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกมการศึกษา ก่อนนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้ทำการทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง นำปัญหาที่พบมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป นับว่าเป็นกระบวนการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับวิจัยของ นิศาภิรมย์ไกรภักดิ์ (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องอยุธยาเมืองเก่า วิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลตองไจ จังหวัดขอนแก่น ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มเป้าหมายที่เรียนรู้ โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD โดยรวม ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) เท่ากับ 0.8122 และงานวิจัยของจุฑามาส ศรีใจ (2564) ได้ทำการวิจัย เรื่องการพัฒนาทักษะการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ ใช้บทเรียนการ์ตูน ร่วมกับการเรียนรู้แบบเทคนิคร่วมมือ STAD สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของบทเรียนการ์ตูน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ 89.33/92.38 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษาสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจาก ผู้วิจัยได้นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD ไปใช้ โดยเริ่มด้วยครูจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันมีการอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และฝึกฝนทักษะการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น ประกอบด้วยขั้นตอนการสอน 5 ขั้นตอน คือ 1) การนำเสนอสิ่งที่ต้องเรียน 2) การทำงานเป็นกลุ่ม 3) การทดสอบย่อย 4) การคิดคะแนนพัฒนาของนักเรียนแต่ละคน 5) การรับรองผลงานของกลุ่ม มอบรางวัลให้ทีมที่ชนะและในการจัดการเรียนรู้เป็นแบบการแข่งขันเป็นทีม สมาชิกในทีมจะต้องมีความสามัคคีและคอยช่วยเหลือกัน อีกทั้งยังต้องทำให้ดีที่สุดเพื่อทีม นักเรียนจึงให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรม อีกทั้งการจัดทีมยังเป็นแบบละความสามารถ ในแต่ละทีมจึงมีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน คนเก่งกว่าอธิบายให้คนที่อ่อนกว่าให้เข้าใจในเนื้อหาและฝึกปฏิบัติตามใบงาน เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมให้สมาชิกภายในทีม ทำให้ทีมมีโอกาสทำคะแนนได้มาก ผลจากการแข่งขันทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้น และตั้งใจเรียน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ

มณฑาทิพย์ จวงแย้ม และกฤษฎากาญจน์ โตพิทักษ์ (2566) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกมการศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า 1) ทักษะการเขียนสะกดคำนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ 0.5 2) ผลการเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้เทคนิค STAD ร่วมกับเกมการศึกษาสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 และ 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิค STAD ร่วมกับเกมการศึกษามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ต่อการจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือแบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษาอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD นักเรียนมีความสนุกสนานในการทำกิจกรรมกลุ่ม ทำรายงานหรือทำกิจกรรมและนักเรียนเห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD มีความสำคัญและมีประโยชน์ สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ หลังจากได้จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD นอกจากนี้ ยังมีการจัดกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนมีบทบาทมากที่สุด และครูได้แจ้งผลการประเมินแบบทดสอบหลังเรียนให้นักเรียนทราบทันที ซึ่งการที่ได้รับทราบความก้าวหน้าในการเรียนรู้ จะทำให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในความสามารถของตนเอง อีกทั้งการได้รับการเสริมแรงทางบวกจะเป็นการสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียนและได้ร่วมกันสร้างสรรค์ผลงานอย่างสร้างสรรค์ รู้หน้าที่ของตน ฝึกความรับผิดชอบในการทำงานกลุ่ม ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียน แต่ละคนกล้าแสดงความคิดเห็นกับเพื่อนในกลุ่ม และมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม จึงทำให้นักเรียน มีความมั่นใจและภาคภูมิใจในตนเองมากขึ้น มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกันมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ออร์แลนโด (Orlando, 1991: 2382-A) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การเรียนแบบร่วมมือผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติของนิสิตใหม่ วิชาเอกภาษาอังกฤษในวิทยาลัยชุมชน โดยเลือกศึกษาวิธีการเรียนรู้แบบการแบ่งกลุ่มตามสังกัดสัมฤทธิ์ผลทางการเรียน STAD กับนิสิต จำนวน 132 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรกเรียนกับผู้สอน 4 คน ด้วยวิธีปกติ ผลการวิจัยพบว่า นิสิตที่เรียนแบบร่วมมือมี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติแตกต่างกับนักเรียนที่เรียนแบบปกติอีกนัยสำคัญทางสถิติ Ali (2008, 62-77) ได้ทำการวิจัย เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน การเขียน และความภาคภูมิใจในตนเอง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ ประเมินผลการจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ ด้านการอ่าน การเขียน และความ ภาคภูมิใจในตนเองของนักเรียนต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือเทคนิค STAD กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นนักเรียนที่เรียนในโรงเรียนของรัฐบาล ประเทศปากีสถาน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษ อายุระหว่าง 13-14 ปี จำนวน 128 คน ซึ่งมีความสามารถในการเรียนรู้แตกต่างกัน รูปแบบการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มที่หนึ่งเป็นกลุ่มทดลอง มีผู้ร่วมศึกษาทั้งหมด จำนวน 64 คน ซึ่งมีความสามารถแตกต่างกันคือ เป็น

นักเรียนที่มีความรู้ความสามารถสูง จำนวน 16 คน นักเรียนที่มีความสามารถปานกลาง จำนวน 32 คน และนักเรียนที่มีความรู้ความสามารถต่ำ จำนวน 16 คน ดำเนินการทดลองโดยใช้การทดสอบก่อนเรียน แล้วจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ เทคนิค STAD ทำการทดสอบหลังเรียน และทำแบบวัดความภาคภูมิใจในตนเองของ Johnson & Johnson จำนวน 16 ข้อ กลุ่มที่สองมีผู้ร่วมศึกษาทั้งหมด จำนวน 64 คน ดำเนินการสอนตามปกติ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่าน การเขียน และความภาคภูมิใจในตนเองสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการสอนตามปกติ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 จากผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษา พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และสูงกว่าก่อนเรียน ดังนั้นจึงควรส่งเสริมให้ครูนำการจัดการเรียนรู้แบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษา

1.2 ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษาโดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือนักเรียนได้เล่นเกมและมีความสุขสนุกสนานไม่น่าเบื่อ จึงควรนำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษาไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน และส่งเสริมกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ อันจะส่งผลให้นักเรียนมีผลการเรียนสูงขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในงานวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาผลจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษาในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ และในระดับชั้นอื่น ๆ ด้วย

2.2 ควรมีการศึกษาผลจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ STAD เสริมด้วยเกมการศึกษาวิชาภาษาไทยต่อตัวแปรตามด้านอื่น ๆ ของผู้เรียน เช่น เจตคติทางการเรียน ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ทักษะการทำงาน

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้**

ภาษาไทย (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

พุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

จุฑามาส ศรีใจ. (2564). **การพัฒนาทักษะการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ**

**ใช้บทเรียนการตูน ร่วมกับการเรียนรู้แบบเทคนิคร่วมมือ STAD สำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 4. มหาวิทยาลัยนเรศวร.**

ทิตนา แหมมณี. (2552). ศาสตร์การสอน. (พิมพ์ครั้งที่ 5) กรุงเทพฯ: ด้านสุทธาการพิมพ์จำกัด.

นิตา ภิมย์ไกรภักดี. (2561). การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD ที่ส่งผล
ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องอยุธยาเมืองเก่า วิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลต้งใจ จังหวัดขอนแก่น. วารสารมหาวิทยาลัยบัณฑิต
เอเชีย.

มณฑาทิพย์ จวงแย้ม และกฤษฎากาญจน์ โดพิทักษ์. (2566). การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำ
โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกมการศึกษาสำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 2, วารสารการบริหารนิเทศบุคคลและนวัตกรรมการศึกษา, 9 (8), 931-942.

โรงเรียนเพชรสุวรรณวิเทศศาสตร์. (2567). รายงานผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2567. หนองบัวลำภู: สำนักงาน
คณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน กระทรวงศึกษาธิการ.

อรอุมา มุสิกสาร. (2559). ภาษาไทยพื้นฐาน. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.

ออร์แลนโด. (Orlando. 1991: 2382 – A). การเรียนแบบร่วมมือผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจต
คติของนิสิตใหม่วิชาเอกภาษาอังกฤษในวิทยาลัยชุมชน.

Ali (2008: 62-77 อ้างอิงใน จันทรแรม กงแก้ว, 2553: 65-66) ผลการจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือ
ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน การเขียน และความภาคภูมิใจในตนเอง.