

ผลการใช้ STAD ร่วมกับเกม Domino ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
รายวิชา ภาษาไทย เรื่อง คำไวพจน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนบ้านคลองนกระทุง (เรียงราษฎร์อุทิศ 2)

The Results of Using with STAD and Dominoes towards
Learning Achievement in The Thai language entitled Synonym
of Mathayom Suksa 3 Students, Bankhlongnokkratung
(Riang Rat Uthit 2) School

ธนกร จำเจริญนุสิต¹

Dhanakorn Chamroennusit

¹ครู โรงเรียนบ้านคลองนกระทุง (เรียงราษฎร์อุทิศ 2)

Bankhlongnokkratung (Riang Rat Uthit 2) School.

Corresponding Author e-mail: dhanakorn@khlongnokkratung.ac.th

Received: 2023-11-27 Revised: 2023-12-17 Accepted: 2023-12-19

บทคัดย่อ (Abstract)

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ (1) เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ STAD ร่วมกับเกม Domino ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย เรื่องคำไวพจน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านคลองนกระทุง (เรียงราษฎร์อุทิศ 2) (2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ STAD ร่วมกับเกม Domino กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านคลองนกระทุง (เรียงราษฎร์อุทิศ 2) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ (1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Domino (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องคำไวพจน์ โดยใช้แอปพลิเคชัน Plickers (3) แบบทดสอบความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Domino โดยใช้ Google forms สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ และสถิติทดสอบทีแบบกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระจากกัน 1. คะแนนการทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Domino มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.65 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.03 คะแนน ส่วนคะแนนการทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Domino มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.20 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.43 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Domino สรุปได้ว่าผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย เรื่องคำไวพจน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านคลองนกระทุง (เรียงราษฎร์อุทิศ 2) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีพัฒนาการสัมพัทธ์เฉลี่ยเพิ่มขึ้น ร้อยละ 37.97 2. คะแนนความพึงพอใจต่อ

การจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Domino ในรายวิชาภาษาไทย เรื่องคำไวพจน์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ (Keywords): การเรียนรู้แบบ STAD; ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน; คำไวพจน์

Abstract

The objectives of this research are as follows: (1) to study the effect of teaching management using STAD combined with the Domino game on the academic achievement in Thai language, specifically the topic of synonyms, of Mathayom Suksa 3 students at Banklongnokkratung (Riang Rat Uthit 2) School, and (2) to study the students' satisfaction with the teaching management using STAD combined with the Domino game. The sample used in this research consists of 20 Mathayom Suksa 3 Students at Banklongnokkratung (Riang Rat Uthit 2) School in the second semester of the 2023 academic year. The research instruments include (1) a learning management plan using STAD combined with the Domino game, (2) an academic achievement test in Thai language on synonyms using the Plickers application, and (3) a satisfaction test on the learning management using STAD combined with the Domino game using Google Forms. The statistics used for data analysis include frequency, percentage, mean, standard deviation, relative development score, and independent sample t-test. 1. The pre-test scores before the STAD learning management combined with the Domino game had an average of 5.65 points and a standard deviation of 1.03 points. The post-test scores after the STAD learning management combined with the Domino game had an average of 9.20 points and a standard deviation of 1.43 points. The comparison of the average scores before and after the STAD learning management combined with the Domino game concluded that the test results of Thai language achievement on the topic of synonyms for Mathayom Suksa 3 Students students at Banklongnokkratung (Riang Rat Uthit 2) were significantly higher after learning than before learning at the .05 level, with an average relative improvement of 37.97%. 2. The satisfaction scores for the STAD learning management combined with the Domino game in the Thai language course on synonyms were overall at a high level.

Keywords: STAD learning; Academic achievement; Synonyms

บทนำ (Introduction)

ภาษาเป็นองค์ประกอบสำคัญที่สุดในการสื่อสารของมนุษย์ ภาษาช่วยให้มนุษย์สามารถติดต่อเข้าใจกัน ถ่ายทอดความรู้และความรู้สึกให้แก่กันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ภาษาช่วยอธิบาย

พฤติกรรม ความเป็นไป ความคิด ความเชื่อและค่านิยม ตลอดจนวัฒนธรรมของบุคคลในสังคมอย่าง ต่อเนื่อง ดังข้อความตอนหนึ่งในพระราชนิพนธ์ของ พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ผ่าน เรื่องความเป็นชาติโดยแท้จริง ว่า “ภาษาเป็นเครื่องผูกพันมนุษย์ต่อมนุษย์แน่นแฟ้นยิ่งกว่าสิ่งอื่นและ ไม่มีสิ่งอะไรที่จะทำให้คนรู้สึกเป็นพวกเดียวกันดีหรือแน่นอนยิ่งไปกว่าภาษาเดียวกัน” โดยที่ภาษาไทยมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตและความเป็นปึกแผ่นของสังคมไทย คนไทยจำเป็นต้องตระหนักถึงความสำคัญของภาษาไทย ต้องทำความเข้าใจและศึกษาหลักเกณฑ์ทางภาษา ฝึกฝนให้มีทักษะด้านการอ่าน การเขียน การฟัง การดู การพูด รวมถึงวรรณคดี เพื่อให้มีประสิทธิภาพโดยสามารถนำไปใช้ สื่อสารการเรียนรู้การเสริมสร้างความเข้าใจเพื่อให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง ชุมชน สังคมและ ประเทศชาติ

จากการที่ผู้วิจัยได้ปฏิบัติราชการ ณ โรงเรียนบ้านคลองนกกระทุง (เรียงราษฎร์อุทิศ 2) พบปัญหาและพื้นฐานทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ว่านักเรียนห้องดังกล่าวให้ความสำคัญในรายวิชาทางด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์มากกว่า ทำให้รายวิชาภาษาไทยกลับมีความสำคัญรองลงมา รวมทั้งยังพบว่าผลการเรียนรายวิชาภาษาไทย ค่อนข้างต่ำ เมื่อเทียบกับรายวิชาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ดังกล่าว โดยเฉพาะเกี่ยวกับการถอดความจากบทประพันธ์ ถ้าบทประพันธ์ใดที่เป็นปรากฏคำไวพจน์เยอะนักเรียนจะถอดความไม่ได้ เนื่องจากมีความเข้าใจคำไวพจน์ที่ไม่เพียงพอ ซึ่งสอดคล้องกับ รื่นฤทัย สัจจพันธ์ (2540) ยังได้สะท้อนปัญหาและอุปสรรคของการเรียนรู้วรรณคดีไว้ว่า “อุปสรรคสำคัญก็คือเรื่องของภาษา ทั้งที่เป็นศัพท์เฉพาะ ภาษาพื้นสมัย ภาษาถิ่น ภาษาต่างประเทศและภาษาวรรณคดี” จากสภาพ ปัญหาและอุปสรรคของการจัดการเรียนรู้วรรณคดี ซึ่งผู้สอนไม่สามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างน่าสนใจ การที่นักเรียนไม่เห็นความสำคัญของวรรณคดี ไม่สามารถเรียนรู้วรรณคดีได้อย่างเข้าใจลึกซึ้ง นั้น การจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนเรียนรู้วรรณคดีได้ดียิ่งขึ้น จึงควรนำเทคนิคหรือวิธีการสอนที่มาช่วยกระตุ้นความคิดและการฝึกแสดงทัศนะในเนื้อหาทางวรรณคดีด้วยตนเองอย่างหลากหลาย โดย การจัดการเรียนการสอนแบบ STAD (Student Teams Achievement Divisions) หรือในชื่อภาษาไทยว่า การจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบ่งกลุ่มตามผลสัมฤทธิ์ นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาไทยของนักเรียน

จากการศึกษาการจัดการเรียนการสอนแบบ STAD นับได้ว่าเป็นรูปแบบการสอนที่มีประสิทธิภาพวิธีหนึ่ง ซึ่งสมควรนำมาใช้เป็นแนวทางในการแก้ปัญหาการเรียนการสอน รายวิชาภาษาไทย เรื่อง คำไวพจน์ ได้ โดยผู้วิจัยเล็งเห็นว่าเกม Domino เป็นเกมที่มีความสนุกสนานในการเล่น รวมถึงยังสามารถดึงดูดให้ผู้เล่นสนใจในการเล่น เพราะต้องใช้ความตั้งใจและสนใจผู้เล่นคนอื่น

ด้วย ผู้วิจัยจึงนำรูปแบบการสอนแบบ STAD มาร่วมจัดการเรียนการสอนกับเกม Domino ขึ้น ซึ่งจะเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่องคำไวพจน์ มีประสิทธิภาพสูงขึ้น ตลอดจนให้ผู้เรียนได้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาไทย เพิ่มขึ้นอีกด้วย

วัตถุประสงค์การวิจัย (Research Objectives)

1. เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ STAD ร่วมกับเกม Domino ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย เรื่องคำไวพจน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านคลองนกระทุง (เรียงราษฎร์อุทิศ 2)
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ STAD ร่วมกับเกม Domino

วิธีดำเนินการวิจัย (Research Methods)

1. รูปแบบการวิจัย

วิธีการดำเนินการวิจัยฉบับนี้ จะใช้การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative) โดยใช้แบบทดสอบ (Test) และแบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านคลองนกระทุง (เรียงราษฎร์อุทิศ 2) 1 ห้องเรียน จำนวน 20 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านคลองนกระทุง (เรียงราษฎร์อุทิศ 2) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 1 ห้องเรียน จำนวน 20 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบยกกลุ่ม

3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นแบบสอบถาม ได้แก่

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Domino
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องคำไวพจน์
3. แบบสอบถามความพึงพอใจ

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

- 4.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและเอกสารการวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับปัจจัย
- 4.2 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบ และแบบสอบถามขึ้นให้สอดคล้องกับ

กรอบแนวคิดและวัตถุประสงค์ของการวิจัย

4.3 นำแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่อหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องเสนอแนะเพิ่มเติม ปรับปรุง แก้ไข เพื่อให้อ่านแล้วเกิดความเข้าใจง่าย ชัดเจน ตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

4.4 นำแบบสอบถามที่ผ่านการพัฒนาและปรับปรุงแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความตรงด้านเนื้อหา (Content Validity) ของแบบสอบถามรวมทั้งตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของเนื้อหา จากนั้นนำมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถาม กับวัตถุประสงค์ของการวิจัย (Index of Congruence หรือ IOC) โดยมีเกณฑ์ในการพิจารณาค่าสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย คือค่า IOC ต้องมากกว่า 0.50 ($IOC > 0.50$) จึงจะถือว่าข้อคำถามนั้นมีความสอดคล้องกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของการวิจัย และมีการปรับข้อคำถามให้สอดคล้องตามที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำ ทั้งนี้จากการที่ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่ผ่านการพัฒนาและปรับปรุงแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ผลการตรวจสอบความตรงด้านเนื้อหาของแบบสอบถาม มีค่าอยู่ที่ 0.67 - 1.00 รวมทั้งตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของเนื้อหา ภาษาที่ใช้แล้ว พบว่าข้อคำถามทั้งหมดมีค่าความสอดคล้องของเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของการวิจัย ซึ่งแสดงให้เห็นว่าข้อคำถามเหล่านั้นมีความสอดคล้องกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของการวิจัย

4.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบ และแบบสอบถาม ที่ผ่านจากการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญมาทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน เพื่อหาค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบและค่าความเชื่อมั่นแบบ KR20

4.6 นำแบบสอบถามที่ได้ทำการแก้ไขโดยสมบูรณ์แล้วมาใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง

5. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการกำหนดสถิติที่มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับข้อมูลทางสถิติ โดยสถิติที่ใช้ประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ และการทดสอบทีแบบกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระจากกัน (Dependents Samples T-Test)

ผลการวิจัย (Research Results)

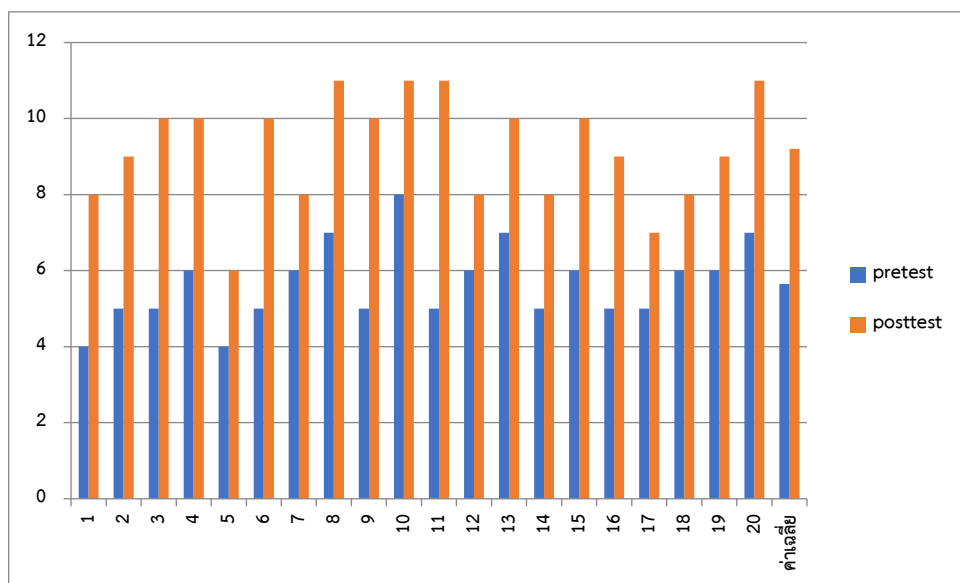
1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย เรื่องคำไวพจน์ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Domino

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติเชิงบรรยายคะแนนทดสอบ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Domino ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านคลองนกกระทง (เรียงราษฎร์อุทิศ 2)

คะแนนสอบ	n	Min	Max	Range	Mean	S.D.
ก่อนเรียน	20	4	8	4	5.65	1.03
หลังเรียน	20	6	11	5	9.20	1.43

จากการวิเคราะห์ตารางที่ 1 พบว่า คะแนนก่อนเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีค่าน้อยที่สุดเท่ากับ 4 คะแนน ค่ามากที่สุดเท่ากับ 8 คะแนน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.65 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.03 ส่วนคะแนนสอบหลังเรียนมีค่าน้อยที่สุดเท่ากับ 6 คะแนน ค่ามากที่สุดเท่ากับ 11 คะแนน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.20 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.43

ภาพที่ 1 แผนภูมิแท่งแสดงคะแนนของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Domino



จากภาพประกอบที่ 1 แสดงคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Domino ซึ่งจะเห็นได้ว่านักเรียนทุกคนมีคะแนนหลังเรียนที่สูงกว่าก่อนเรียน

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอนแบบ STAD ร่วมกับเกม Domino ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

คะแนนสอบ	n	M	SD	Paired Samples Test		t	df	Sig.
				M	SD			
ก่อนเรียน	20	5.65	1.03	3.55	1.19	13.33	19	0.00
หลังเรียน	20	9.20	1.43					

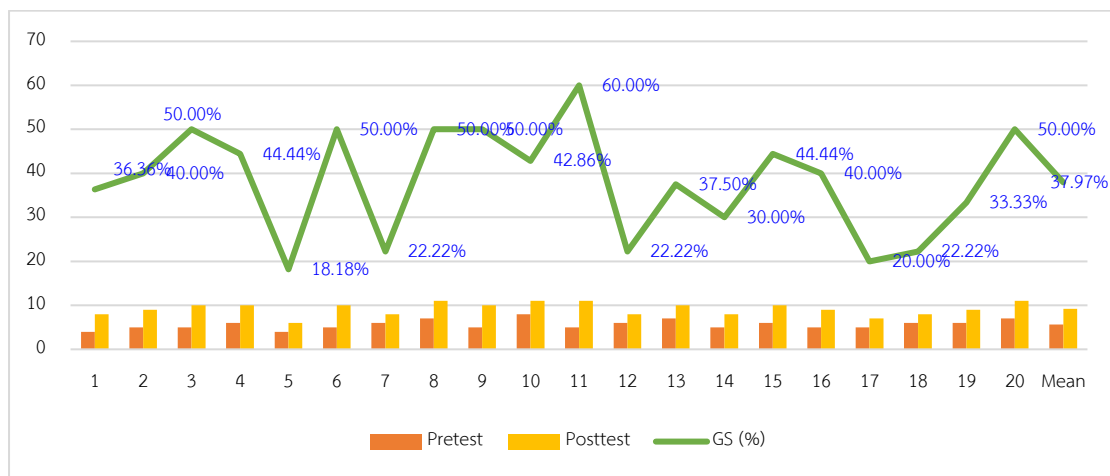
จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Domino มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.65 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.03 คะแนน คะแนนทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Domino มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.20 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ

1.43 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Domino สรุปได้ว่าผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย เรื่องคำไวพจน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านคลองนกกระทง (เรียงราษฎร์อุทิศ 2) หลังเรียนสูงกว่าเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 3 ตารางแสดงคะแนนก่อนเรียน คะแนนหลังเรียน และคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ ของนักเรียน

นักเรียน	Pretest	Posttest	พัฒนาการสัมพัทธ์ (%)	ระดับพัฒนาการ
1	4	8	36.36%	ระดับกลาง
2	5	9	40.00%	ระดับกลาง
3	5	10	50.00%	ระดับกลาง
4	6	10	44.44%	ระดับกลาง
5	4	6	18.18%	ระดับต้น
6	5	10	50.00%	ระดับกลาง
7	6	8	22.22%	ระดับต้น
8	7	11	50.00%	ระดับกลาง
9	5	10	50.00%	ระดับกลาง
10	8	11	42.86%	ระดับกลาง
11	5	11	60.00%	ระดับสูง
12	6	8	22.22%	ระดับต้น
13	7	10	37.50%	ระดับกลาง
14	5	8	30.00%	ระดับกลาง
15	6	10	44.44%	ระดับกลาง
16	5	9	40.00%	ระดับกลาง
17	5	7	20.00%	ระดับต้น
18	6	8	22.22%	ระดับต้น
19	6	8	33.33%	ระดับกลาง
20	7	11	50.00%	ระดับกลาง
เฉลี่ย	5.65	9.20	37.97%	ระดับกลาง

ภาพที่ 2 แผนภูมิแสดงคะแนนของนักเรียนก่อน หลัง และคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ของ การจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Domino



จากตารางที่ 3 และภาพประกอบที่ 2 พบว่า ก่อนเรียนนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 5.65 หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 9.20 โดยนักเรียนมีพัฒนาการสัมพัทธ์เพิ่มขึ้นเฉลี่ยร้อยละ 37.97 ซึ่งมีระดับพัฒนาการที่ระดับกลาง

2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม DOMINO

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงมาตรฐานความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม DOMINO รายวิชาภาษาไทย เรื่องคำไวพจน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านคลองนกระทุง (เรียงราษฎร์อุทิศ 2)

ประเด็นประเมิน	ระดับความพึงพอใจ		
	M	S.D.	แปลผล
1. กิจกรรมการเรียนการสอนมีการใช้คำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง	3.50	0.89	มาก
2. กิจกรรมการเรียนการสอนมุ่งพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน	3.65	0.99	มาก
3. ใบความรู้ทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้เพิ่มมากขึ้น	3.70	0.86	มาก
4. เกมโดมิโนคำไวพจน์ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงและสามารถมองเห็นเป็นรูปธรรมมากขึ้นนอกเหนือจากการบรรยายหรือใบความรู้	3.90	0.97	มาก
5. ผู้เรียนเข้าใจถึงกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม ผ่านรูปแบบการเรียนรู้แบบ STAD	3.55	1.05	มาก
6. มีการส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง	3.50	0.89	มาก
7. บรรยากาศในชั้นเรียนส่งเสริมให้มีกระบวนการกลุ่ม (Group Dynamic)	3.65	0.88	มาก
8. มีการเสริมแรงเพื่อกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้อย่างสม่ำเสมอ	3.55	0.76	มาก
9. เปิดโอกาสให้หาความรู้จากแหล่งต่าง ๆ	3.65	0.88	มาก
10. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความรู้ ความคิด และข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนรู้	3.40	0.99	ปานกลาง
11. ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน	3.65	0.81	มาก
12. การจัดการเรียนการสอนครอบคลุมเนื้อหาที่ผู้เรียนควรรู้	3.55	0.83	มาก
13. ความพึงพอใจโดยรวมต่อผู้สอน	3.70	0.80	มาก
14. ความพึงพอใจโดยรวมต่อเกมโดมิโนคำไวพจน์	3.95	0.69	มาก
15. ความพึงพอใจโดยรวมต่อการจัดการเรียนรู้แบบ STAD	3.85	0.81	มาก
16. ความพึงพอใจโดยรวมต่อแอปพลิเคชัน Plickers	4.05	1.15	มาก
สรุปความพึงพอใจโดยรวม	3.68	0.58	มาก

จากตารางพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก (M=3.68) โดยประเด็นที่นักเรียนนักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ ความพึงพอใจโดยรวมต่อแอปพลิเคชัน Plickers อยู่ในระดับมาก (M = 4.05) และประเด็นที่นักเรียนพึงพอใจน้อยที่สุด คือ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความรู้ ความคิด และข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับปานกลาง (M = 3.40)

อภิปรายผลการวิจัย (Research Discussion)

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบ STAD เมื่อนำการจัดการเรียนรู้แบบ STAD มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนร่วมกับ Domino ทำให้ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้

ได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับครูและเพื่อนผ่านกระบวนการกลุ่ม มีส่วนรวมในการเรียนรู้และสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ จึงทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะนำการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับ Domino นี้มาใช้ทดลองสอนกับนักเรียน เพื่อศึกษาผลการใช้ STAD ร่วมกับเกม Domino ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย เรื่องคำไวพจน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านคลองนงกระทุง (เรียงราษฎร์อุทิศ 2)

ผลการวิจัยสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Domino สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางได้สูงขึ้น เห็นได้จากคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย เรื่องคำไวพจน์ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และจากการจัดทำแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Domino ของนักเรียนพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Domino อยู่ในระดับมาก แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Domino สามารถทำให้นักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหา นั้น ๆ อย่างแท้จริง จากการที่นักเรียนได้ฝึกกระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน และเปิดโอกาสให้นักเรียนมีการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ภายในกลุ่ม เพื่อเสริมสร้างทักษะทางด้านสังคมและฝึกทักษะกระบวนการคิดอย่างเป็นขั้นตอน นอกจากนี้ยังเป็นการจูงใจนักเรียนให้มีความกระตือรือร้น และเกิดความรับผิดชอบภายในกลุ่ม อันเนื่องจากนักเรียนได้ทำงานร่วมกันกันเป็นกลุ่ม กล้าแสดงออก และช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

จากผลการวิจัยที่ผ่านมา จะเห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Domino สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทยให้สูงขึ้น และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Domino โดยสอดคล้องกับงานวิจัยของ อุบล วิมุกตานนท์ (2556) พบว่าการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องคำนาม ด้วยการสอนแบบกลุ่มที่เน้นความสำเร็จร่วมกัน (STAD) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มที่เน้นความสำเร็จร่วมกัน STAD อยู่ในระดับมากที่สุด เช่นเดียวกับงานวิจัยของ ประนอม โพธิ์กัน (2550) พบว่า การเรียนรู้โดยใช้เทคนิค STAD มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำและหน้าที่ของคำสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 มีเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องคำและหน้าที่ของคำในภาษาไทยที่เรียนโดยใช้เทคนิค STAD หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้ยังพบในงานวิจัยของ อิศรา รุ่งอภิญญา (2558) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องชนิดของประโยคของนักเรียน ที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับแบบฝึกวัดอุปสงค์ของการวิจัยคือ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับแบบฝึก และเพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับแบบฝึก กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 ของโรงเรียนเบญจมราชูทิศ

ราชบุรี จำนวน 26 คาบ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่องชนิดของประโยค แบบฝึกเรื่องชนิดของประโยค แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องชนิดของประโยค แบบสอบถามความคิดเห็น การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่า T แบบไม่อิสระต่อกัน และการวิเคราะห์เนื้อหา การดำเนินการวิจัย 1. ขั้นตอนการทดลอง ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบ Pre-test จำนวน 20 ข้อ 55 นาที 2. ขั้นทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับแบบฝึก เรื่อง ชนิดของประโยค 3. ขั้นหลังการทดลอง ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างแบบทดสอบ Post-test และแบบสอบถาม ผลจากการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของประโยค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมมือแบบฝึกหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 และผลวิเคราะห์ความข้อมูลความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับแบบฝึก โดยภาพรวมนักเรียนเห็นด้วยมาก

ข้อเสนอแนะการวิจัย (Research Suggestions)

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

ในการวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ STAD ร่วมกับเกม Domino ช่วยทำให้นักเรียนมีผลการเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น ดังนั้นควรส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวข้างต้นไปใช้ในการสอนเรื่องคำไวยากรณ์และสามารถนำไปเป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะในรายวิชาภาษาไทยในบทเรียนอื่น ๆ ได้

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ผู้วิจัยขอเสนอแนะให้มีการเก็บข้อมูลในระหว่างการทดลอง โดยสังเกตพฤติกรรมตามสภาพจริงของผู้เรียนและควรมีกกลุ่มควบคุมเพื่อเปรียบเทียบผลการวิจัยเพิ่มเติม เช่น ข้อมูลเกี่ยวกับทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เช่น ทักษะทางแก้ปัญหา ทักษะการใช้สื่อเทคโนโลยี ทักษะการแก้ปัญหา เป็นต้น และผู้วิจัยขอเสนอแนะให้มีการนำรูปแบบวิธีการสอนแบบ STAD ร่วมกับเกม Domino ไปทดลองใช้กับรายวิชาอื่นต่อไป

เอกสารอ้างอิง (References)

- รีณฤทัย สัจจพันธุ์. (2540). วรรณกรรมปัจจุบัน. กรุงเทพฯ: ภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- อิสรา รุ่งอภิญา. (2558). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องชนิดของประโยคของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับแบบฝึก. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

- ประนอม โพธิ์กัน. (2550). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยเรื่องคำและหน้าที่ของคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เทคนิค STAD กับการสอนแบบปกติ. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.
- อุบล วิมุกตานนท์. (2556). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องคำนาม ด้วยการสอนแบบกลุ่มที่เน้นความสำเร็จร่วมกัน STAD กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.