

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลี ภาษาสันสกฤต ในภาษาไทย
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT (Learning Together)
ร่วมกับชุดการเรียนรู้แบบเกมกระดาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
โรงเรียนเทศบาลท่าโขลง 1 จังหวัดปทุมธานี*

DEVELOPING LEARNING ACHIEVEMENT ON PALI AND SANSKRIT LOANWORDS IN
THAI LANGUAGE THROUGH COOPERATIVE LEARNING WITH THE LEARNING
TOGETHER (LT) TECHNIQUE AND BOARD GAME-BASED LEARNING SET OF GRADE 8
STUDENTS THAKHLONG MUNICIPALITY SCHOOL 1 PATHUM THANI PROVINCE

มณฑา วิริยางกูร*, จริยา คุณหาร

Montha Wiriyangkul*, Jariya Kunharn

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์ ปทุมธานี ประเทศไทย

Faculty of Education, Valaya Alongkorn Rajabhat University under Royal Patronage, Pathum Thani, Thailand

*Corresponding author E-mail: montha.wi@vru.ac.th

*Tel: 065-641-1789

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลี ภาษาสันสกฤต ในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลท่าโขลง 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT (Learning Together) ร่วมกับชุดการเรียนรู้แบบเกมกระดาน 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลท่าโขลง 1 ที่มีต่อการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลี ภาษาสันสกฤตในภาษาไทย วิธีดำเนินการวิจัยผู้วิจัยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT (Learning Together) ร่วมกับชุดการเรียนรู้แบบเกมกระดาน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 24 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำยืมภาษาบาลี ภาษาสันสกฤต ในภาษาไทย ชุดการเรียนรู้แบบเกมกระดาน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT (Learning Together) ร่วมกับชุดการเรียนรู้แบบเกมกระดาน สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที (t-test) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT (Learning Together) ร่วมกับชุดการเรียนรู้แบบเกมกระดาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลี ภาษาสันสกฤต ในภาษาไทย สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

และมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT (Learning Together) ร่วมกับชุดการเรียนรู้แบบเกมกระดาน เหมาะสำหรับนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยต่อไป

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, คำยืมภาษาบาลี ภาษาสันสกฤต, เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ LT, ชุดการเรียนรู้แบบเกมกระดาน

Abstract

The purposes of this research were to: 1) Develop the learning achievement in Pali and Sanskrit loanwords in the Thai language among Grade 8 students at Thakhlung Municipality School 1 through cooperative learning using the Learning Together (LT) technique combined with a board game-based learning set; and 2) Investigate the students' satisfaction with learning Pali and Sanskrit loanwords in the Thai language. The research employed cooperative learning using the Learning Together (LT) technique combined with a board game-based learning set. The sample consisted of 24 Grade 8 students selected through cluster random sampling. The research instruments included lesson plans on Pali and Sanskrit loanwords in the Thai language, a board game-based learning set, a learning achievement test, and a satisfaction questionnaire on the learning process using the LT technique combined with the board game-based learning set. The data were analyzed using mean, standard deviation, and a t-test to compare learning achievement, as well as the mean to analyze students' satisfaction. The results revealed that students who received instruction through cooperative learning using the Learning Together (LT) technique combined with the board game-based learning set achieved significantly higher learning outcomes in Pali and Sanskrit loanwords in the Thai language at the .05 level of significance. Their overall satisfaction with the learning process was at the highest level. The findings indicate that cooperative learning using the Learning Together (LT) technique combined with a board game-based learning set is appropriate for further application in Thai language instruction.

Keywords: Learning Achievement, Pali and Sanskrit Loanwords, LT Cooperative Learning Technique, Board Game-Based Learning Package

บทนำ

ภาษาไทยเป็นทั้งมรดกทางวัฒนธรรมและเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้ พัฒนา และการถ่ายทอดองค์ความรู้ ทักษะ และคุณค่าทางสังคม มีบทบาทต่อการดำรงชีวิตและการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนในทุกมิติโดยเฉพาะด้าน ความคิด การสื่อสาร และอัตลักษณ์ความเป็นไทย นอกจากนี้ ภาษาไทยยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการแสวงหาความรู้และการปรับตัวให้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงในยุคโลกาภิวัตน์ ภายใต้บริบทของการเปลี่ยนแปลงทางสังคม วัฒนธรรม ศาสนา

การเมืองการปกครอง และการติดต่อค้าขาย ส่งผลให้ภาษาไทยได้รับอิทธิพลจากภาษาต่างประเทศอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะคำยืมภาษาบาลีและภาษาสันสกฤต ซึ่งปรากฏใช้ในบริบทด้านศาสนา วัฒนธรรม การปกครอง วรรณคดี คำราชาศัพท์ และชีวิตประจำวัน การศึกษาหลักการสังเกตและการจำแนกคำยืมดังกล่าวจึงมีความสำคัญต่อการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง

ความสำคัญของการเรียนรู้ภาษาไทยสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 ซึ่งมุ่งเน้นการจัดการศึกษาที่บูรณาการความรู้ คุณธรรม และกระบวนการเรียนรู้ โดยให้ความสำคัญกับการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง รวมถึงการจัดการเรียนรู้ที่คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ตลอดจนหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท 4.1 ที่มุ่งให้ผู้เรียนเข้าใจธรรมชาติและการเปลี่ยนแปลงของภาษา รวมถึงการใช้คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยได้อย่างเหมาะสม เพื่อการอนุรักษ์ภาษาไทยในฐานะสมบัติของชาติอย่างยั่งยืน (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับที่ 3), 2553)

อย่างไรก็ตาม ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้ขั้นพื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา 2566 พบว่า คะแนนเฉลี่ยกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับพอใช้ (Thethaiger, 2567) สะท้อนให้เห็นว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามมาตรฐานและตัวชี้วัดของหลักสูตรยังไม่บรรลุเป้าหมายเท่าที่ควร โดยเฉพาะในสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย เรื่องคำยืมภาษาบาลีและภาษาสันสกฤต จากการศึกษาพบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่ไม่สามารถจดจำหลักการสังเกตและจำแนกคำยืมได้อย่างถูกต้อง เนื่องจากลักษณะของคำบาลีและสันสกฤต มีความซับซ้อนและปรากฏปะปนอยู่ในภาษาไทยเป็นจำนวนมาก ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความสับสนในการใช้ภาษา อีกทั้งการเรียนจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนเทศบาลท่าโขลง 1 การจัดการเรียนการสอนที่ยังเน้นการบรรยายและการท่องจำ ส่งผลให้ผู้เรียนขาดความเข้าใจเชิงลึกและไม่สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงมีความจำเป็นต้องปรับกระบวนการจัดการเรียนรู้ให้มุ่งพัฒนาทักษะด้านหลักการใช้ภาษาไทย โดยเฉพาะทักษะการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการจำแนกคำยืมภาษาบาลีและภาษาสันสกฤต ดังนั้น การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนจึงเป็นแนวทางสำคัญในการสร้างความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT (Learning Together) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันอย่างมีบทบาทและความรับผิดชอบ ละครความสามารถ และส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ ช่วยพัฒนาทักษะการคิด การสื่อสาร และการเรียนรู้ด้วยตนเอง (นัฐพล พิมพทอง และอัญชลี ทองเอน, 2558) ขณะเดียวกัน เกมกระดานหรือบอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ทำทาย และกระตุ้นความกระตือรือร้นของผู้เรียน ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ และการลงมือปฏิบัติจริง ส่งเสริมการสร้างประสบการณ์ตรงและการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ทั้งด้านรูปธรรมและนามธรรม (ปาริชาติ ชื่นเจริญ, 2564)

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT (Learning Together) ร่วมกับชุดการเรียนรู้แบบเกมกระดานมาใช้ในการจัดการเรียนรู้เรื่องคำยืมภาษาบาลีและภาษาสันสกฤตในภาษาไทย เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเสริมสร้างความสนใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ตลอดจนเป็นแนวทางให้ครูภาษาไทยสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก และการเรียนรู้แบบร่วมมือได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลี ภาษาสันสกฤต ในภาษาไทยของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลท่าโขลง 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT (Learning Together) ร่วมกับชุดการเรียนรู้แบบเกมกระดาน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลท่าโขลง 1 ที่มีต่อการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลี ภาษาสันสกฤตในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT (Learning Together) ร่วมกับชุดการเรียนรู้แบบเกมกระดาน

วิธีดำเนินการวิจัย

1. รูปแบบการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย เรื่อง คำยืมภาษาบาลี ภาษาสันสกฤต ในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลท่าโขลง 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT (Learning Together) ร่วมกับชุดการเรียนรู้แบบเกมกระดาน เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่ม มีการทดสอบก่อนและหลังเรียน (The One-group Pretest-posttest Design) โดยมีรูปแบบการวิจัยต่อไปนี้

- 1.1 การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยมีรายละเอียด ดังนี้

รูปแบบการวิจัยเป็นแบบ One-group pretest-posttest design โดยมีกลุ่มตัวอย่าง 1 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง และมีการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งก่อนและหลังการทดลอง

ตารางที่ 1 แบบแผนการวิจัยแบบ The One-group Pretest-posttest Design

กลุ่มทดลอง	T1	X	T2
โดย T1 แทน การทดสอบก่อนการทดลองด้วยแบบทดสอบ เรื่อง คำยืมภาษาบาลี ภาษาสันสกฤต ในภาษาไทย			
X แทน การทดลองโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT ร่วมกับชุดเกมกระดาน			
T2 แทน การทดสอบหลังการทดลองด้วยแบบทดสอบ เรื่อง คำยืมภาษาบาลี ภาษาสันสกฤต ในภาษาไทย			

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยดำเนินการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ การสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) ซึ่งใช้ “ห้องเรียน” เป็นหน่วยในการสุ่ม (Sampling Unit) มีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

- 2.1 กำหนดประชากรเป้าหมายของการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลท่าโขลง 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 13 ห้อง รวมทั้งสิ้น 508 คน โดยแต่ละห้องเรียน มีลักษณะของนักเรียนที่ความสามารถ (เรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน) คล้ายคลึงกัน

- 2.2 การกำหนดหน่วยการสุ่ม (Sampling Unit): ผู้วิจัยใช้ “ห้องเรียน” เป็นหน่วยในการสุ่ม (Cluster) แทนการสุ่มรายบุคคล เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดการบิดเบือนการติดตามปฏิกิริยาตามปกติของสถานศึกษา

2.3 การจัดทำกรอบการสุ่ม (Sampling Frame): รวบรวมและจัดทำบัญชีรายชื่อห้องเรียนทั้งหมดที่มีอยู่ในระดับชั้นดังกล่าว เพื่อใช้เป็นกรอบในการสุ่มเลือก

2.4 การสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling): ผู้วิจัยทำการสุ่มแบบกลุ่มเลือกห้องเรียนมาจำนวน 1 ห้องเรียน จากห้องเรียนทั้งหมด โดยการจับสลากแบบไม่แทนที่ (Without Replacement)

2.5 การได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่าง (Sample Size): ผลการสุ่มจับสลากได้ “นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 1” ซึ่งมีจำนวนนักเรียนในห้องเรียนนั้นรวมทั้งสิ้น 21 คน และกำหนดให้นักเรียนทั้งหมดในห้องเรียนที่สุ่มได้นี้เป็น “กลุ่มตัวอย่าง” ในการวิจัยครั้งนี้

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT (Learning Together) เรื่อง คำยืมภาษาบาลี ภาษาสันสกฤต ในภาษาไทย จำนวน 4 แผน ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ รวม 4 ชั่วโมง ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 คำยืมที่มาจากภาษาบาลี 1 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 คำยืมที่มาจากภาษาสันสกฤต 1 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 การจำแนกคำยืมภาษาบาลี ภาษาสันสกฤต 1 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 วิเคราะห์คำที่มาจากภาษาสันสกฤตจากสื่อต่าง ๆ 1 ชั่วโมง

3.2 ชุดการเรียนรู้แบบเกมกระดาน เรื่อง คำยืมภาษาบาลี ภาษาสันสกฤตในภาษาไทย จำนวน 1 ชุด ได้แก่ เพาเวอร์พอยต์ เรื่อง คำยืมที่มาจากภาษาบาลี สันสกฤต, กระดานเกมล่าขุมทรัพย์คำบาลีสันสกฤต, การ์ดคำศัพท์, การ์ดโจทย์, การ์ดสมบัติ, ตัวเดิน/ลูกเต๋า, ใบกิจกรรม, ใบความรู้, ใบสะสมคะแนน และการจับทาบ

3.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลี ภาษาสันสกฤต ในภาษาไทย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 1 ฉบับ ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

3.4 แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ชนิด 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ

4. การหาคุณภาพของเครื่องมือ

4.1 ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง คำยืมภาษาบาลี ภาษาสันสกฤต ในภาษาไทย จำนวน 4 แผน หลังจากสร้างเสร็จแล้ว นำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย เพื่อการตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาและองค์ประกอบต่าง ๆ ของแผนการจัดการเรียนรู้ จากนั้นผู้วิจัยดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย

4.2 ผู้วิจัยเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือ จำนวน 3 ท่าน ได้แก่ คณาจารย์ของสาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จำนวน 3 ท่าน ประเมินความสอดคล้องและเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบประมาณค่า 5 ระดับ โดยกำหนดให้คะแนนเฉลี่ย 3.51 ขึ้นไป เป็นเกณฑ์ที่ยอมรับว่ามีความเหมาะสมในการนำไปใช้เพื่อการศึกษาและทดลองผลการวิจัยได้ ซึ่งผลการประเมิน พบว่า แผนการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT (Learning Together) เรื่อง คำยืมภาษาบาลี ภาษาสันสกฤต ในภาษาไทย มีคะแนนเฉลี่ย 4.25 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่มีความสอดคล้อง เหมาะสมมากสามารถนำไปใช้ได้

4.3 ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน เรื่อง คำภาษาบาลีและสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทย เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านในการตรวจหาคุณภาพ เพื่อหาดัชนีวัดความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้สูตร IOC มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ซึ่งถือว่าเครื่องมือสามารถนำไปใช้ได้ และจากการวิเคราะห์พบว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนมีค่า IOC เท่ากับ 1.0 ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการดำเนินการวิจัยได้

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ตามขั้นตอน ดังนี้

5.1 ดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง โดยจัดการเรียนรู้เรื่อง คำยืมภาษาบาลี ภาษาสันสกฤต ในภาษาไทย ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT (Learning Together) ร่วมกับชุดการเรียนรู้แบบเกมกระดาน

5.2 ขั้นเตรียมความพร้อมผู้เรียน ผู้วิจัยแนะนำวิธีการเรียนรู้ ชี้แจงจุดประสงค์และเงื่อนไขการศึกษา พร้อมกับให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน

5.3 ขั้นดำเนินการสอนนักเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำยืมภาษาบาลี ภาษาสันสกฤต ในภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 จำนวน 4 แผน

5.4 ดำเนินการทดสอบหลังเรียนนักเรียนกลุ่มทดลอง โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลี ภาษาสันสกฤต ในภาษาไทย จำนวน 30 ข้อ

5.5 ดำเนินการให้นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT (Learning Together) ร่วมกับชุดการเรียนรู้แบบเกมกระดาน ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 20 ข้อ 5 ระดับ

5.6 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT (Learning Together) ร่วมกับชุดการเรียนรู้แบบเกมกระดาน

5.7 คำนวณหาค่าคะแนนของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT (Learning Together) ร่วมกับชุดการเรียนรู้แบบเกมกระดาน โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

6.1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ เรื่อง คำยืมภาษาบาลี ภาษาสันสกฤต ในภาษาไทยของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้สูตร t-test

6.2 หาค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของนักเรียนต่อผลการสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ด้วยเทคนิค LT (Learning Together) ร่วมกับชุดการเรียนรู้แบบเกมกระดาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลี ภาษาสันสกฤต ในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลท่าโขลง 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT (Learning Together) ร่วมกับชุดการเรียนรู้แบบเกมกระดาน

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลี ภาษาสันสกฤต ในภาษาไทย ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT (Learning Together) ร่วมกับชุดการเรียนรู้แบบเกมกระดาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลท่าโขลง 1 ปรากฏผลดังตาราง

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลี ภาษาสันสกฤต ในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลท่าโขลง 1							
แบบทดสอบ	คะแนนเต็ม	n	X-Bar	S.D.	t	df	Sig.
Pretest	30	24	9.67	2.20	19.66	23	0.00
posttest	30	24	19.79	2.78			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลี ภาษาสันสกฤต ในภาษาไทย ก่อนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT (Learning Together) ร่วมกับชุดการเรียนรู้แบบเกมกระดาน ของนักเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.67 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.20 ภายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT (Learning Together) ร่วมกับชุดการเรียนรู้แบบเกมกระดานแล้ว มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 19.79 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.78 และเมื่อทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลี ภาษาสันสกฤต ในภาษาไทย ระหว่างก่อนและหลังการทดลองด้วยสถิติทดสอบที่ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ (t-test) พบว่า ค่า $t = 19.66$ และค่า $Sig. = 0.00$ ซึ่งมีน้อยกว่า .05 แสดงว่า ปฏิเสธ H_0 หรือยอมรับ $H_1: \mu \text{ ก่อน} \neq \mu \text{ หลัง}$ (คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลี ภาษาสันสกฤต ในภาษาไทย ระหว่างก่อนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT (Learning Together) ร่วมกับชุดการเรียนรู้แบบเกมกระดานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลท่าโขลง 1 แตกต่างกัน) หากพิจารณาคะแนนเฉลี่ย พบว่า นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อผลการสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT (Learning Together) ร่วมกับชุดการเรียนรู้แบบเกมกระดานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลท่าโขลง 1

ตารางที่ 3 ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อผลการสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT (Learning Together) ร่วมกับชุดการเรียนรู้แบบเกมกระดานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลท่าโขลง 1

รายการที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	การแปลผล
1. ด้านการจัดการเรียนรู้				
1.1	ครูอธิบายวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (LT) ได้ชัดเจนและเข้าใจง่าย	4.67	0.48	มากที่สุด
1.2	การแบ่งกลุ่มและความรับผิดชอบต่อการทำงานร่วมกันมีความเหมาะสม	4.62	0.49	มากที่สุด
1.3	บรรยากาศการเรียนรู้ในห้องเรียนเป็นกันเองและเอื้อต่อการเรียนรู้	4.88	0.34	มากที่สุด

ตารางที่ 3 ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อผลการสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT (Learning Together) ร่วมกับชุดการเรียนรู้แบบเกมกระดานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลท่าโขลง 1 (ต่อ)

รายการที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	การแปลผล
1.4	ครูให้คำแนะนำและช่วยเหลือระหว่างเรียนอย่างเหมาะสม	4.92	0.28	มากที่สุด
รวม		4.77	0.39	มากที่สุด
2. ด้านสื่อการเรียนรู้เกมกระดาน				
2.1	เกมกระดานมีความน่าสนใจและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน	4.83	0.38	มากที่สุด
2.2	เนื้อหาในเกมกระดานสอดคล้องกับบทเรียนเรื่องคำยืมภาษาบาลี - สันสกฤต	4.92	0.28	มากที่สุด
2.3	เกมกระดานช่วยให้เข้าใจบทเรียนได้ง่ายขึ้น	4.75	0.44	มากที่สุด
2.4	การใช้เกมกระดานทำให้ผู้เรียนสนุกสนานและไม่เบื่อหน่าย	4.79	0.41	มากที่สุด
รวม		4.82	0.38	มากที่สุด
3. ด้านการมีส่วนร่วมของผู้เรียน				
3.1	ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมในกลุ่มอย่างเต็มที่	4.58	0.50	มากที่สุด
3.2	ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน ๆ ในกลุ่ม	4.67	0.48	มากที่สุด
3.3	ผู้เรียนสามารถช่วยเหลือและสนับสนุนซึ่งกันและกันในกลุ่ม	4.71	0.46	มากที่สุด
3.4	ผู้เรียนมีความรับผิดชอบมากขึ้นจากการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน	4.62	0.49	มากที่สุด
รวม		4.65	0.48	มากที่สุด
4. ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน				
4.1	การเรียนรู้ด้วยเทคนิค LT ร่วมกับชุดเกมกระดานช่วยให้เข้าใจคำยืมบาลี - สันสกฤตได้ดียิ่งขึ้น	4.62	0.49	มากที่สุด
4.2	ผู้เรียนสามารถจดจำคำยืมบาลี - สันสกฤตได้มากขึ้นจากการเรียนรู้ด้วยเทคนิค LT ร่วมกับชุดเกมกระดาน	4.62	0.49	มากที่สุด
4.3	ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้กับการเรียนภาษาไทยในด้านอื่น ๆ ได้	4.67	0.48	มากที่สุด
4.4	การเรียนรู้ด้วยเทคนิค LT ร่วมกับชุดเกมกระดานช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนดีขึ้น	4.75	0.44	มากที่สุด
รวม		4.67	0.47	มากที่สุด
5. ด้านเจตคติและความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้				
5.1	ผู้เรียนรู้สึกชอบการเรียนรู้แบบร่วมมือ (LT) ร่วมกับเกมกระดานมากกว่าการเรียนรู้แบบปกติ	4.79	0.41	มากที่สุด
5.2	การเรียนรู้ด้วยเทคนิค LT ร่วมกับชุดเกมกระดานนี้ ช่วยสร้างความมั่นใจในการแสดงความคิดเห็น	4.71	0.46	มากที่สุด
5.3	การเรียนรู้ด้วยเทคนิค LT ร่วมกับชุดเกมกระดาน ทำให้ผู้เรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทย	4.79	0.41	มากที่สุด
5.4	การเรียนรู้ด้วยเทคนิค LT ร่วมกับชุดเกมกระดาน ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและตั้งใจเรียนมากขึ้น	4.83	0.38	มากที่สุด
รวม		4.78	0.42	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม		4.74	0.43	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 24 คน มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT (Learning Together) ร่วมกับชุดการเรียนรู้แบบเกมกระดาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.74$, $S.D. = 0.43$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทุกด้านมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด โดยเรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้แก่ ด้านสื่อการเรียนรู้แบบเกมกระดาน ($M = 4.82$, $S.D. = 0.38$) ด้านเจตคติและความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ ($M = 4.78$, $S.D. = 0.42$) ด้านการจัดการเรียนรู้ ($M = 4.77$, $S.D. = 0.39$) ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ($M = 4.67$, $S.D. = 0.47$) และด้านการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ($M = 4.65$, $S.D. = 0.48$)

อภิปรายผล

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลี ภาษาสันสกฤต ในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลท่าโขลง 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT (Learning Together) ร่วมกับชุดการเรียนรู้แบบเกมกระดาน สามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและภาษาสันสกฤตในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลท่าโขลง 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT (Learning Together) ร่วมกับชุดการเรียนรู้แบบเกมกระดาน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนดไว้ ทั้งนี้ เนื่องจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างหลากหลาย ผ่านการลงมือปฏิบัติจริงและการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจ พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ และทักษะทางสังคม ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญต่อการเรียนรู้ภาษาไทยอย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยส่งเสริมความรับผิดชอบและการเรียนรู้ร่วมกันอย่างเป็นระบบ ทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองและบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ สอดคล้องกับ วัชรรา เล่าเรียนดี และคณะ กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการเรียนรู้ร่วมกัน (LT) เป็นอีกเทคนิคหนึ่งซึ่งมีการจัดกลุ่มร่วมมือกันเรียนรู้เช่นเดียวกับเทคนิคอื่น ๆ แตกต่างกันที่การรวมคะแนนสอบของทุกคนในกลุ่มและเฉลี่ยเป็นผลงานกลุ่ม แบ่งออกเป็นขั้นเตรียมความพร้อม ขั้นสอนขั้นกิจกรรมการเรียนรู้ และขั้นสรุป (วัชรรา เล่าเรียนดี และคณะ, 2560) ซึ่งสอดคล้องกับ วัฒนาพร ระงับทุกข์ ที่ได้อธิบายขั้นตอนการเรียนรู้แบบร่วมมือรูปแบบ LT ไว้ว่า ครูและนักเรียนอภิปรายความรู้เดิม และแบ่งกลุ่มผู้เรียนละความสามารถ จากนั้นให้ทำหน้าที่ต่างกัน เพื่อทำงานที่มอบหมายให้สำเร็จ และได้คะแนนเท่ากัน สุดท้ายปิดประกาศชมเชยกลุ่มที่ได้คะแนนสูงสุด (วัฒนาพร ระงับทุกข์, 2542) สอดคล้องกับคำกล่าวของ พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการเรียนรู้ร่วมกัน (LT) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีการเรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ โดยภายในแต่ละกลุ่มนั้น ประกอบด้วยสมาชิกที่มีความสามารถที่แตกต่างกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การแบ่งปันทรัพยากรการเรียนรู้ รวมถึงการเป็นกำลังใจต่อกัน คนที่มีความสามารถทางด้านการเรียนอยู่ในระดับดีจะช่วยเหลือคนที่มีความสามารถด้านการเรียนที่ต่ำกว่าให้พัฒนามากขึ้น สมาชิกภายในกลุ่มนั้นมีบทบาทหน้าที่ต้องรับผิดชอบ และยังต้องรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของสมาชิกภายในกลุ่มอีกด้วย (พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์, 2544)

ในกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยจะเตรียมความพร้อมของกลุ่มนักเรียนโดยการกำหนดบทบาทหน้าที่และกำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ และมอบหมายงานให้นักเรียนได้เรียนรู้ร่วมกันผ่านการเล่นเกมกระดาน และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ตรวจสอบผลงานในรูปแบบกลุ่มและบุคคล เพื่อให้นักเรียนได้มองเห็นจุดเด่นและสิ่งที่ควรปรับปรุง แล้วสามารถนำไปพัฒนาความรู้ความเข้าใจของตนให้ดีขึ้น ดังที่ วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ ได้อธิบายถึงการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการเรียนรู้ร่วมกัน (LT) ว่าเป็นรูปแบบง่ายมีกระบวนการดำเนินการที่ไม่ซับซ้อน โดยมีกระบวนการดำเนินการ ดังนี้ 1) ขั้นเตรียม กิจกรรมในขั้นเตรียมประกอบด้วย ครูแนะนำทักษะการเรียนรู้ร่วมกันและจัดเป็นกลุ่มย่อย ๆ ประมาณ 3 - 6 คน ครูควรแนะนำบทบาทและหน้าที่ของสมาชิกกลุ่ม แจกวัสดุประสงค์ของบทเรียน 2) ขั้นสอน ครูนำเข้าสู่บทเรียน แนะนำเนื้อหา และมอบหมายงานให้แก่กลุ่ม 3) ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม ผู้เรียนรู้ร่วมกันในกลุ่มย่อยโดยที่แต่ละคนมีบทบาทและหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย 4) ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ เน้นตรวจสอบผลงานเป็นรายกลุ่มและรายบุคคล 5) ขั้นสรุปผลการเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม ครูและผู้เรียนช่วยกันสรุปบทเรียนและพิจารณาว่าอะไรคือ จุดเด่นของงานและอะไรควรปรับปรุง และส่งผลให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนอยู่ที่ 19.79 (วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์, 2549) สอดคล้องกับ จุฑามาส ทศนา ที่ศึกษาเรื่องผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการเรียนรู้ร่วมกัน (LT) ร่วมกับผังกราฟิก วิชาสังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการเรียนรู้ร่วมกัน (LT) ร่วมกับผังกราฟิก สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (จุฑามาส ทศนา, 2566) ซึ่งสอดคล้องกับ ภาณุวัฒน์ ศิวะสกุลราช ที่ได้ทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT โดยผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาครูที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT ในรายวิชาความคิดสร้างสรรค์สำหรับครู มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (ภาณุวัฒน์ ศิวะสกุลราช, 2564) นอกจากนี้ สอดคล้องกับแนวคิดของ วราภรณ์ ลิ้มเปรมวัฒนา และกัณตภณ ธรรมวัฒนา กล่าวถึง การเล่นเกมกระดานช่วยให้ฝึกสมองทำให้มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ช่วยให้คิดและตัดสินใจแก้ไขปัญหาได้ดีขึ้น และช่วยให้มีสมาธิในการเรียนมากขึ้น ในด้านอารมณ์และความรู้สึก ทำให้ความรู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียด สนุกสนาน (วราภรณ์ ลิ้มเปรมวัฒนา และกัณตภณ ธรรมวัฒนา, 2560) โดยกิจกรรมดังกล่าวจะมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ สามารถจำแนกคำยืมภาษาบาลี สันสกฤต ในภาษาไทย และอธิบายความหมายได้อย่างถูกต้อง ช่วยพัฒนาการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพสูงสุด

ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลท่าโขลง 1 ที่มีต่อการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลี ภาษาสันสกฤตในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT (Learning Together) ร่วมกับชุดการเรียนรู้แบบเกมกระดาน พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.74$, $S.D. = 0.43$) เนื่องจากการเรียนรู้แบบร่วมมือเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและแก้ปัญหาร่วมกัน ขณะเดียวกันสื่อเกมกระดานมีความน่าสนใจและมีกระบวนการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ช่วยลดความเบื่อหน่ายและกระตุ้นความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ส่งผลให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปรียานุช บัวผัน ที่พบว่า การใช้กิจกรรมเกมกระดานช่วยส่งเสริมความพึงพอใจในการเรียนรู้ของผู้เรียนในระดับมาก (ปรียานุช บัวผัน, 2564) และสอดคล้องกับแนวคิดของ กมล โพธิเย็น ที่ระบุว่ากิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างความสุข

แก่ผู้เรียนช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและความสำเร็จของการเรียนรู้ (กมล โปธิเย็น, 2559) ดังนั้น การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT ร่วมกับชุดการเรียนรู้แบบเกมกระดานจึงเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมความพึงพอใจและสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาไทยของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปและข้อเสนอแนะ

ผู้สอนควรศึกษา และทำความเข้าใจลักษณะของรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT (Learning Together) ให้ชัดเจน อีกทั้งมีความเชี่ยวชาญเนื้อหาเรื่องคำยืมภาษาบาลี ภาษาสันสกฤตเป็นอย่างดีสามารถสอนอย่างเป็นขั้นตอน เพื่อไม่ให้เกิดความสับสน อีกทั้งผู้สอนควรชี้แจงวัตถุประสงค์และกำหนดบทบาทของนักเรียนให้ชัดเจนในการจัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ชุดการเรียนรู้แบบเกมกระดาน นอกจากนี้ ผู้สอนควรวางแผนและปรับรูปแบบการสอนให้เหมาะสมกับระยะเวลา ไม่ควรเร่งรีบจัดกิจกรรมมากเกินไป เพราะจะทำให้ผู้เรียนขาดความใส่ใจและขาดการคิดวิเคราะห์ ซึ่งจะทำให้พลาดวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมไป อีกทั้งผู้สอนควรอธิบายกติกา ให้กระจ่างชัด และให้นักเรียนเข้าใจไปในทางเดียวกัน โดยอาจมีการยกตัวอย่าง หรือสาธิตการเล่น เพื่อให้การทำกิจกรรมของนักเรียนมีความราบรื่น ป้องกันการสับสนบทบาทช่วยให้การเล่นบอร์ดเกมลื่นไหล ไม่ซับซ้อน และการทบทวนครั้งต่อไป ผู้วิจัยมีความเห็นว่าควรศึกษาคำศัพท์จากสื่อต่าง ๆ จากหลายแหล่ง เพื่อพัฒนาชุดการเรียนรู้แบบเกมกระดานให้มีความน่าสนใจและสอดคล้องกับชีวิตประจำวันมากขึ้น เช่น บทเพลง บทกวี นิทาน วรรณคดี เรื่องสั้น ข่าว นอกจากนี้ สามารถขยายขอบเขตการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT (Learning Together) ร่วมกับชุดการเรียนรู้แบบเกมกระดานไปสู่เนื้อหาภาษาไทยเรื่องอื่น ๆ เพื่อศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในบริบทที่หลากหลาย

เอกสารอ้างอิง

- กมล โปธิเย็น. (2559). การจัดการเรียนรู้เพื่อนำความสุขสู่ผู้เรียน. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 13(2), 121-131.
- จุฑามาส ทศนา. (2566). ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการเรียนรู้ร่วมกัน (LT) ร่วมกับผังกราฟิกวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. ใน วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยบูรพา.
- นัฐพล พิมพ์ทอง และอัญชลี ทองเอน. (2558). การพัฒนาการเรียนรู้แบบร่วมมือ ด้วยเทคนิค Learning Together วิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. ใน วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ปริญญ ช้วน. (2564). ผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. ใน สารนิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ แผน ข ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

- ปาริชาติ ชื่นเจริญ. (2564). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. ใน วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ศึกษา. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับที่ 3). (2553). ราชกิจจานุเบกษา เล่มที่ 127 ตอนที่ 45 ก หน้า 1-3 (22 กรกฎาคม 2553).
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์. (2544). การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ: แนวคิด วิธี และเทคนิคการสอน 1. กรุงเทพมหานคร: เดอะมาสเตอร์กรุ๊ป แมเนจเม้น.
- ภาณุวัฒน์ ศิวะสกุลราช. (2564). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาครู คณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค LT. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย, 13(1), 228-237.
- วราภรณ์ ลิ้มเปรมวัฒนา และกันตภณ ธรรมวัฒนา. (2560). พฤติกรรมในการเล่นเกมนกระดาน และองค์ ประกอบของปัจจัยทางด้านผลกระทบจากการเล่นเกมของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร. วารสารวิจัยสังคม, 40(2), 107-132.
- วัชรา เล่าเรียนดี และคณะ. (2560). กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาการคิดและยกระดับคุณภาพการศึกษาสำหรับศตวรรษที่ 21. (พิมพ์ครั้งที่ 12). นครปฐม: เพชรเกษมพรินต์ติ้ง กรุ๊ป จำกัด.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2542). แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2549). พัฒนาการเรียนการสอน. มหาสารคาม: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- Thethaiger. (2567). สรุปคะแนนข้อสอบ O-net ปี 67 ม.3. เรียกใช้เมื่อ 15 กรกฎาคม 2567 จาก <https://thethaiger.com/th/news/1132753/>