

ผลของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการเรียนรู้ดิจิทัล
เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*

The Effectiveness of the Cooperative Learning Combined
with Digital Learning to Develop Academic Achievement in
writing the Correct Spelling for Grade 2 students

อนันต์ ลากุล, ทักสิน แก้วประเสริฐ และธมลวรรณ เสนียวงศ์ ณ ออยุธยา

Anan Lakul, Thucksin Kaewprasert and Tamolwan Saneewong Na Ayutthaya

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

Valaya Alongkorn Rajabhat University under the Royal Patronage Pathum Thani Province, Thailand

Corresponding Author, E-mail: Anan.la@vru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการเรียนรู้ดิจิทัล และการจัดการเรียนรู้แบบปกติ และ 2) ศึกษาความพึงพอใจทางการเรียนรู้ของนักเรียนกลุ่มทดลองที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการเรียนรู้ดิจิทัล กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 40 คน ได้แก่ ห้อง ป.2/1 (กลุ่มทดลอง) และห้อง ป.2/3 (กลุ่มควบคุม) ของโรงเรียนประถมศึกษา ธรรมศาสตร์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ที่ได้มาโดยการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster random sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่า t-test for Independent Samples และการทดสอบค่า f-test

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเรื่องการเขียนสะกดคำของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการเรียนรู้ดิจิทัลสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

*ได้รับความ: 1 กุมภาพันธ์ 2567; แก้ไขบทความ: 17 มิถุนายน 2567; ตอรับตีพิมพ์: 20 มิถุนายน 2567

Received: February 1, 2024; Revised: June 17, 2024; Accepted: June 20, 2024



ที่ระดับ .05

2. ความพึงพอใจทางการเรียนรู้ของนักเรียนกลุ่มทดลองที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือ ร่วมกับการเรียนรู้ดิจิทัล โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำ; ความพึงพอใจของนักเรียน; การจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือ; การเรียนรู้ดิจิทัล

Abstract

The purposes of this research were 1) develop academic achievement post-test in writing the correct spelling of a laboratory that uses cooperative learning combined with digital learning and a control group that uses traditional learning, 2) to investigate the level of satisfaction the experimental group students were with what they had learned through cooperative learning combined with digital learning. There are 40 students in every single room. The sample group used in the research was Grade 2 students. Elementary school is classroom 2/1 (experimental group) and classroom 2/3 (control group) of Phrathom Suksa Thammasat School. Under the Office of Pathum Thani Primary Educational Service Area, Area 1, semester 2, academic year 2022. Cluster random sampling was used to select the sample at random. The instruments used in the study were the Lesson plan, the learning achievement test, and a form for assessing satisfaction. The statistics used for analysis were mean, standard deviation, percentage, t-test for Independent Samples, and f-test.

The research results were as follows:

1. The post-test achievement value in writing the correct spelling of the group that received cooperative learning combined with digital learning was higher than that of the group that received traditional learning at the 0.05 level of statistical significance.
2. The satisfaction of students in the experimental group after learning through cooperative learning combined with digital learning had a high level of satisfaction.

Keywords: Achievement in writing the correct spelling; Student satisfaction; Cooperative learning; Digital learning



1. บทนำ

การพัฒนาคนยุคใหม่ในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี เก่ง และมีคุณภาพ ด้วยการปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 เป็นหนึ่งในเป้าหมายของแผนปฏิรูปประเทศ (ฉบับปรับปรุง) ด้านการยกระดับคุณภาพผู้เรียนทางการศึกษา (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2564, หน้า 295) ส่งผลให้การศึกษาในปัจจุบันมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เพื่อสร้างผู้เรียนให้เป็นนวัตกรรมของชาติ

ทักษะการเขียนมีความสำคัญเป็นอันดับที่ 3 จากการจัดลำดับความสำคัญของทักษะที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิตในศตวรรษที่ 21 โดย Hanover Research (2012) ทั้งนี้ สถาบันภาษาไทย (2565, หน้า 19) ได้กล่าวถึงความสำคัญของทักษะการเขียนไว้ว่า การเขียนสะกดคำให้ถูกต้องตามอักขรวิธีมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพราะนอกจากจะเพื่อสื่อความหมายให้ถูกต้องและเข้าใจตรงกันแล้วยังเป็นการแสดงถึงการตระหนักและรักษา สืบสานภาษาไทยอีกประการหนึ่งด้วย อีกทั้ง ทักษะการเขียนมีความสำคัญอย่างยิ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาได้บรรลุตามจุดมุ่งหมายของการศึกษาตามที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนดไว้ คือ มุ่งเน้นให้นักเรียนสามารถอ่านหนังสือออกและเขียนหนังสือได้มาเป็นระยะเวลาอันนานเพื่อเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ในวิชาอื่นๆ หรือในชีวิตประจำวัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

จากผลการสอบประเมินคุณภาพการศึกษาขั้นพื้นฐาน (NT: National Test) ด้านภาษา

ไทยของโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ประจำปีการศึกษา 2565 มีค่าเฉลี่ย 55.48 น้อยกว่าปีการศึกษา 2564 ที่มีค่าเฉลี่ย 55.33 อีกทั้ง ผลประเมินความสามารถและทักษะด้านการเขียน ภาคเรียนที่ 1 ครั้งที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2565 ของโรงเรียนประถมศึกษา ศึกษาศาสตร์ พบว่า ผลการประเมินด้านการเขียนที่ต่ำสุด คือชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ร้อยละ 54.52 โดยการเขียนสะกดคำเป็นส่วนหนึ่งของแบบทดสอบการประเมินผลข้างต้น จึงกล่าวได้ว่านักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ควรได้รับการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำ เนื่องจากมีความสำคัญต่อผู้เรียนในด้านการสื่อสาร ด้านการเรียนรู้ด้านการการดำเนินชีวิต ฯลฯ

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยการเรียนรู้รูปแบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เป็นหนทางหนึ่งของการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ เนื่องจากมีลักษณะกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เป็นกลุ่มเล็กๆ แต่ละกลุ่มประกอบไปด้วยผู้เรียนที่เก่ง ปานกลาง และอ่อน ซึ่งสมาชิกทุกคนต้องทำงาน แลกเปลี่ยนความคิด ช่วยเหลือ และมีความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ร่วมกัน เนื่องจากความสำเร็จของแต่ละคนคือความสำเร็จของกลุ่ม (กุลิสรา จิตรขญาวณิช และเกศราพรรณ พันธุ์ศรีเกตุ คงเจริญ, 2564, หน้า 85) ทั้งนี้ เพื่อให้การพัฒนาคุณภาพผู้เรียนเกิดประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ผู้สอนควรประยุกต์ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ เนื่องจากการกระตุ้นการเรียนรู้โดยมัลติมีเดียหรือเทคโนโลยี



ผู้เรียนจะสนุกกับการเรียนรู้ และมีทักษะในการค้นคว้า การนำเสนอได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ณิรดา เวชญาลักษณ์, 2562, หน้า 191) หรือการจัดการเรียนรู้ดิจิทัล (Digital Learning) ที่เลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital technology) เช่น โปรแกรมคอมพิวเตอร์ Application สื่อออนไลน์ ฯลฯ และอุปกรณ์ดิจิทัล (Digital devices & Tools) เช่น Smart Phone, Tablet, Computer ฯลฯ เป็นเครื่องมือสนับสนุนกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น (วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนา, 2562) อีกทั้ง เทคโนโลยีดิจิทัลได้เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ในโลกยุคใหม่ ผู้สอนควรเลือกใช้เทคโนโลยีมาสนับสนุนการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนมีความพร้อมทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาในกระแสสังคมที่เปลี่ยนไป (เชมณัฐ มิ่งศิริธรรม, 2564, หน้า 35) แนวทางการจัดการเรียนรู้ข้างต้น มีความสอดคล้องต่อการส่งเสริมทักษะการเขียนให้มีคุณภาพขึ้นในระดับหนึ่งได้อย่างสำเร็จเห็นได้จากผลการศึกษาหรืองานวิจัยที่ใช้กระบวนการเรียนรู้รูปแบบร่วมมือและกระบวนการเรียนรู้ที่ประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น วิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา (โสภิตา มูลเทพ และศิริวรรณ วณิชพัฒน์วรชัย, 2565, หน้า 550-568) และวิจัยเรื่อง ผลการเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียตามแนวคิดการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิสเรื่อง การสะกดคำกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 (ศิริณา โพธิ์ทอง และฐาปณี สีเฉลียว, 2560)

ที่มีผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นในระดับหนึ่ง

ดังนั้น เพื่อให้เกิดการพัฒนาทักษะทางการเขียนสะกดคำของผู้เรียน ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะสังเคราะห์กระบวนการสอนใหม่ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ประยุกต์ร่วมกับการเรียนรู้ดิจิทัล (Digital Learning) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนประถมศึกษาธรรมศาสตร์และเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนแนวใหม่

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการเรียนรู้ดิจิทัล และการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจทางการเรียนรู้ของนักเรียนกลุ่มทดลองที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการเรียนรู้ดิจิทัล

3. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยกึ่งการทดลอง (Quasi Experimental Research) โดยมีรูปแบบ Non-Equivalent Control Group Posttest Only Design คือ การแบ่งกลุ่มตัวอย่างเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม และมีการเก็บรวบรวมข้อมูลหลังการทดลอง ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 305 คน ของโรงเรียนประถมศึกษา



ธรรมศาสตร์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาปทุมธานี เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้จากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster random sampling) ได้แก่ ห้อง ป.2/1 (กลุ่มทดลอง) และห้อง ป.2/3 (กลุ่มควบคุม) ที่มีจำนวนนักเรียนห้องเรียนละ 40 คน

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีขั้นตอนดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบ Cooperative Learning ร่วมกับการเรียนรู้ดิจิทัล ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนแบบ Cooperative Learning ตามแนวคิดของ Jolliffe (2007) ร่วมกับ แนวคิดของโสภิตา มูลเทพ และศิริวรรณ วนิชวัฒนารักษ์ (2565, หน้า 550-568) และศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ดิจิทัลตามแนวคิดของวิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนาผล (2562, หน้า 5-6) จากนั้นผู้วิจัยได้สังเคราะห์กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Cooperative Learning ร่วมกับการเรียนรู้ดิจิทัล ที่ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนของการเรียนรู้ ได้แก่ ขั้นที่ 1 นำเข้าสู่บทเรียน ผู้สอนชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ และจัดกิจกรรมเชื่อมโยงเนื้อหา ที่ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ผ่านสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น รับชมวิดีโอเพลงจาก YouTube และปรบมือตามจังหวะ เป็นต้น ขั้นที่ 2 กระบวนการป้อนข้อมูล ผู้สอนนำเสนอบทเรียนที่มีรูปแบบหลากหลายผ่านสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น วิดีโอการสอนรูปแบบ On Demand ผ่าน YouTube ใบความรู้อิเล็กทรอนิกส์ PowerPoint เป็นต้น ขั้นที่ 3 ขั้นระดมสมอง ผู้สอนจัดกลุ่มผู้เรียน

ก่อนจัดการเรียนการสอนในช่วงนั้นๆ โดยวิเคราะห์จากองค์ประกอบต่างๆ ที่เหมาะสม เช่น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คะแนนทักษะการอ่าน และคะแนนความรับผิดชอบ เป็นต้น โดยการแบ่งผู้เรียนเป็น 1 กลุ่ม สมาชิกจะต้องประกอบด้วยนักเรียนที่มีความสามารถในระดับเก่ง ปานกลาง และอ่อน ในอัตราส่วน 1 : 2 : 1 หรือ 1 : 2 : 2 หรือ 1 : 3 : 2 เมื่อผู้สอนจัดกลุ่มผู้เรียนเรียบร้อยแล้ว ผู้เรียนแต่ละกลุ่มต้องร่วมกันระดมสมองจากการเรียนรู้ในขั้นที่ 2 หรือร่วมกันศึกษาความรู้จากสื่อการเรียนรู้ที่ผู้สอนกำหนด เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ภายในกลุ่ม ตัวอย่างสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น โปสเตอร์ออนไลน์ที่ผู้สร้างขึ้น เว็บไซต์ และหนังสือเรียนอิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น ขั้นที่ 4 ขั้นการแข่งขัน ผู้สอนจัดกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม เช่น การแข่งขันเขียนตามคำบอกผ่านการสุ่มสมาชิกของแต่ละกลุ่ม เป็นต้น และขั้นที่ 5 ขั้นสรุปบทเรียน ผู้สอนจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนความรู้ โดยให้ผู้เรียนสลับกลุ่มกันอภิปรายความรู้ระหว่างกลุ่ม จากนั้นผู้สอนจึงมอบหมายงานที่เกี่ยวข้องกับการสังเคราะห์ความรู้ เช่น ให้นักเรียนพูดสังเคราะห์ความรู้เป็นถ้อยคำของตนเองผ่าน VDO และส่งงานผ่านช่องทางออนไลน์ เป็นต้น

2. แผนการจัดการเรียนรู้รูปแบบปกติ ผู้วิจัยได้ศึกษากระบวนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามคู่มือมือครูของกรมวิชาการ จากนั้นจึงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอน และขั้นสรุปผลการเรียนรู้

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้



ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย จากนั้นจึงสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังการเรียนรู้รูปแบบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 35 ข้อ ก่อนคัดเลือกเพียง 30 ข้อ เพื่อนำไปใช้ในการทดลองร่วมกับกลุ่มตัวอย่าง

4. แบบประเมินความพึงพอใจ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ จากนั้นจึงสร้างแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Cooperative Learning ร่วมกับการเรียนรู้ดิจิทัล ที่สอบถามใน 3 ด้าน คือ ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ และด้านการใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัล โดยมีลักษณะแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scale) จำนวน 3 ระดับ ได้แก่ มาก ปานกลาง และน้อย

การหาคุณภาพเครื่องมือ มีขั้นตอนดังนี้

1. ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้แบบ Cooperative Learning ร่วมกับการเรียนรู้ดิจิทัล โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ได้แก่ ด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 1 คน ด้านการวัดและประเมินผลทางการศึกษา จำนวน 1 คน ด้านการสอนภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษา จำนวน 2 คน และด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา จำนวน 1 คน พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีคะแนนเฉลี่ย 4.44 จากแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scale) 5 ระดับ ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่มีความสอดคล้องอยู่ในระดับเหมาะสมมาก

2. ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ได้แก่ ด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 1 คน ด้านการวัดและประเมินผลทางการศึกษา จำนวน 1 คน และด้านการสอนภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษา จำนวน 3 คน พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีคะแนนเฉลี่ย 4.00 จากแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scale) 5 ระดับ ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่มีความสอดคล้องอยู่ในระดับเหมาะสมมาก

3. ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ได้แก่ ด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 1 คน ด้านการวัดและประเมินผลทางการศึกษา จำนวน 1 คน และด้านการสอนภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษา จำนวน 1 คน พบว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ (IOC) เท่ากับ 0.88 และหลังจากนำแบบทดสอบไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน ได้ค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.59-0.86 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.23-0.81 และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับโดยใช้วิธีการหาค่าความคงที่ภายใน (KR-20) เท่ากับ 0.88

4. ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจ โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ได้แก่ ด้านการวัดและประเมินผลทางการศึกษา จำนวน 2 คน และด้านการสอนภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษา จำนวน 1 คน พบว่า แบบประเมินความพึงพอใจมีค่าดัชนีความสอดคล้อง



ระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ (IOC) เท่ากับ 0.90

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ หลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบ Cooperative Learning ร่วมกับการเรียนรู้ดิจิทัล กับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนรูปแบบปกติ โดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที่แบบ t-test for Independent Samples

2. การวิเคราะห์ความพึงพอใจทางการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำของนักเรียนกลุ่มทดลองที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Cooperative Learning ร่วมกับการเรียนรู้ดิจิทัล โดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติ f-test ที่มีการแปลความหมายระดับความพึงพอใจตามเกณฑ์ 3

ระดับ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย 2.50-3.00 หมายถึง ระดับความพึงพอใจมาก ค่าเฉลี่ย 1.50-2.49 หมายถึง ระดับความพึงพอใจปานกลาง และค่าเฉลี่ย 1.00-1.49 หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อย

4. สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้แบบ Cooperative learning ร่วมกับการเรียนรู้ดิจิทัล เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่องการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สามารถสรุปผลการวิจัย ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเรื่องการเขียนสะกดคำของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ แบบ Cooperative learning ร่วมกับการเรียนรู้ดิจิทัล และกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ปรากฏดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเรื่องการเขียนสะกดคำระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม

กลุ่ม	ค่าเฉลี่ย	N	S.D.	df	t	Sig.
ทดลอง	28.25	40	2.519	60.317	14.095*	0.001
ควบคุม	16.53	40	4.619			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ค่า Sig < .05

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเรื่องการเขียนสะกดคำของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ Cooperative learning ร่วมกับการเรียนรู้ดิจิทัล มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 28.25 (S.D. = 2.519) และกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.53 (S.D. = 4.619)

ซึ่งผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจทางการเรียนรู้ของนักเรียนกลุ่มทดลอง ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ แบบ Cooperative learning ร่วมกับการเรียนรู้ดิจิทัล ดังตารางที่ 2



ตารางที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจทางการเรียนรู้ของนักเรียนกลุ่มทดลองที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Cooperative learning ร่วมกับการเรียนรู้ดิจิทัล

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	ลำดับ
1. ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	2.592	0.520	มาก	1
2. ด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้	2.467	0.563	ปานกลาง	3
3. ด้านการใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัล	2.550	0.491	มาก	2
โดยภาพรวม	2.534	0.517	มาก	

จากตารางที่ 2 พบว่า ความพึงพอใจทางการเรียนรู้ของนักเรียนกลุ่มทดลอง ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Cooperative learning ร่วมกับการเรียนรู้ดิจิทัล โดยภาพรวมในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.534 (S.D. = 0.517) เมื่อแยกพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าระดับความพึงพอใจมากที่สุดคือด้านกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.592 (S.D. = 0.520) รองลงมาคือด้านการใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัล มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.550 (S.D. = 0.491) และลำดับสุดท้ายคือด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.467 (S.D. = 0.563)

5. อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัย เรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้แบบ Cooperative learning ร่วมกับการเรียนรู้ดิจิทัล เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 นำไปสู่การอภิปรายผลการทดลองดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเรื่องการเขียนสะกดคำของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ Cooperative learning ร่วมกับการเรียนรู้

ดิจิทัลสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจากกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Cooperative learning ร่วมกับการเรียนรู้ดิจิทัล ทั้ง 5 ขั้นตอน มีลักษณะสำคัญ คือการแบ่งกลุ่มผู้เรียนด้วยจำนวน 5-6 คน โดยแต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่มีความรู้ความสามารถแตกต่างกัน จึงส่งผลให้ผู้เรียนได้มีการแลกเปลี่ยน การทำงาน การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีการโต้แย้งหรือการอภิปรายกันภายในในกลุ่มย่อยและกลุ่มใหญ่ จึงเกิดเป็นความผูกพันของมิตรภาพที่เพิ่มมากขึ้น ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ ดังแนวคิดของฉวีรดา เวชญาลักษณ์ (2562, หน้า 57) ที่อธิบายว่าการบริหารจัดการ ชั้นเรียนโดยการมอบหมายให้ทำงานและการให้ผู้เรียนร่วมกันทำกิจกรรม สนับสนุนให้ผู้เรียนคิด สร้างสิ่งแวดล้อมและจัดบรรยากาศที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ในกิจกรรมที่เปิดกว้าง คือวิธีการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้ผู้เรียนสนใจในสิ่งที่ผู้สอนถ่ายทอด อีกทั้ง สอดคล้องกับแนวคิดของวัชพล วิบูลยศรีน (2561, หน้า 145) ที่กล่าวถึงกลยุทธ์การจัดการ



เรียนวิชาภาษาไทยที่ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้มากขึ้น ผู้สอนควรเน้นการเรียนรู้กระบวนการทำงานเป็นกลุ่มประยุกต์ใช้กลยุทธ์การเรียนรู้แบบร่วมมือ เช่น กลยุทธ์คิว-กิกส์ กลยุทธ์ทีม-เกม-การแข่งขัน กลยุทธ์ทีม-คู่-เดี่ยว เป็นต้น

นอกจากนี้ ขั้นตอนการเรียนรู้ส่วนใหญ่ได้มีการบูรณาการหรือประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลร่วมด้วย เช่น สื่อวิดีโอ สื่อการ์ตูนดิจิทัล เครื่องมือจอสมาททีวี เครื่องมือสมาทโฟน เป็นต้น ซึ่งเป็นสิ่งสร้างความสนใจของผู้เรียนให้เรียนรู้อย่างตั้งใจ มีความสุข เกิดความสนุกสนาน และส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นในระดับหนึ่ง ดังที่ วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนา (2562, หน้า 1) กล่าวถึง การเรียนรู้ของผู้เรียนโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital technology) และอุปกรณ์ดิจิทัล (Digital devices & Tools) ส่งผลให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เรียนรู้ได้มากขึ้น เรียนรู้ได้เร็วขึ้น เรียนรู้ได้ถูกต้องและชัดเจนมากขึ้น เรียนรู้แล้วนำไปใช้ประโยชน์ได้มากขึ้น ทั้งนี้งานวิจัยที่สนับสนุนแนวคิดข้างต้นที่ส่งผลให้กลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้รูปแบบปกติ คืองานวิจัยของญาณิศา เนียมหอม (2564) ที่ศึกษาการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสื่อสารวิชาภาษาไทยของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการเรียนรู้ดิจิทัลกับการสอนแบบปกติ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการเรียนรู้ดิจิทัลมีผลการทดสอบสูงกว่าการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความพึงพอใจทางการเรียนรู้ของนักเรียนกลุ่มทดลอง ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Cooperative learning ร่วมกับการเรียนรู้ดิจิทัล โดยภาพรวมในระดับมาก และด้านกิจกรรมการเรียนรู้และด้านการใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลมีระดับความพึงพอใจมาก เนื่องจากผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาหรือสาระสำคัญที่เรียนได้ดีขึ้นหลังจากได้เรียนรู้ ร่วมอภิปราย ปฏิบัติงานร่วมกับเพื่อนในกลุ่ม สอดคล้องกับงานวิจัยของพระนิวัฒน์ มหาโชติวงศโน และคณะ (2565, หน้า 313-327) ที่ศึกษาเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ด้วยแบบฝึกทักษะร่วมกับเทคนิค TGT เรื่อง คำยืมภาษาบาลี-สันสกฤตในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ด้วยแบบฝึกทักษะร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบ TGT มีภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และสอดคล้องกับงานวิจัยของสุธิดา จิมขุนทด, ณัฐพล รำไพ และวัธสาตริ ติณยนต์ (2564, หน้า 190-199) ที่ศึกษาเรื่อง การพัฒนาแอปพลิเคชันเกม วิชาภาษาไทย เรื่องการอ่านสะกดคำร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อการเรียน โดยการ ใช้แอปพลิเคชันเกมวิชาภาษาไทย เรื่องการอ่านสะกดคำร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานในด้านความสนุกเมื่อได้เรียนโดยใช้แอปพลิเคชันหรือสื่อดิจิทัลเทคโนโลยีมีความพึงพอใจสูงกว่าระดับปานกลาง ทั้งนี้ การจัดการเรียนรู้แบบ Cooperative learning ร่วมกับการ



เรียนรู้ดิจิทัล ได้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันในการฝึกฝนทักษะ อีกทั้งการใช้เกมการแข่งขันที่สนุกสนานสนุกสนานผ่านระบบออนไลน์แปลกใหม่ สร้างความสนใจให้ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี จึงเป็นเหตุที่ส่งผลให้ระดับความพึงพอใจด้านกิจกรรมการเรียนรู้และด้านการใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลมีค่าระดับมาก นอกจากนี้ ห้องเรียนที่มีบรรยากาศของนักเรียนส่วนใหญ่ที่กระตือรือร้นในการเรียนภาษาไทยและมีความเต็มใจร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้ร่วมเรียนรู้กับเพื่อนในชั้นเรียนผ่านสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล แต่ทว่า มีนักเรียนเพียงส่วนน้อยที่ไม่ชื่นชอบกิจกรรมการแข่งขันร่วมกับเพื่อนๆ และการพ่ายแพ้ของทีม (team) จึงส่งผลให้ค่าความพึงพอใจด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้มีระดับความพึงพอใจปานกลางหรือรองลงมาจากด้านกิจกรรมการเรียนรู้และด้านการใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัล สอดคล้องกับผลการวิจัยของเฉลิมเพ็ญนาม (2560, หน้า 97) ที่มีระดับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับแบบฝึกในด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ที่นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนภาษาไทยมากขึ้นและมีความเต็มใจร่วมกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีความสุข

6. ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้

1.1 กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Cooperative learning ร่วมกับการเรียนรู้ดิจิทัล ผู้สอนควรคำนึงถึงเทคโนโลยีดิจิทัลหรือเครื่องมือดิจิทัลที่เหมาะสมหรือสอดคล้องกับบริบทต่างๆ

เช่น ผู้เรียนที่ไม่มีสมาร์ทโฟนและสถานศึกษาไม่มีสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่เสถียร ผู้สอนควรเลือกให้สื่อหรือเครื่องมือที่ทดแทนสื่ออื่นๆ ให้เหมาะสมเป็นต้น เพื่อให้กิจกรรมการเรียนรู้มีความราบรื่น และเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพ

1.2 กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Cooperative learning ร่วมกับการเรียนรู้ดิจิทัล ขั้นที่ 4 ขั้นการแข่งขัน ผู้สอนควรจัดกิจกรรมการแข่งขันที่ส่งเสริมทักษะการเขียนสะกดคำ เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง นอกจากนี้ ผู้สอนควรใช้วาจาหรือให้แง่คิดเกี่ยวกับการรู้แพ้รู้ชนะเพื่อไม่ให้ผู้เรียนฝ่ายที่แพ้เกิดความรู้สึกด้านลบ

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการวิจัยเพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบ Cooperative learning ร่วมกับการเรียนรู้ดิจิทัลต่อตัวแปรตามอื่นๆ เช่น ทักษะการทำงานเป็นทีม ทักษะการคิดสร้างสรรค์ ความสามารถในการอ่าน การคิดแก้ปัญหาเชิงวิทยาศาสตร์ เนื่องจากการจัดการเรียนข้างต้นสามารถส่งเสริมทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 ได้เป็นอย่างดี

2.2 จากการวิจัยพบว่าผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ Cooperative learning ร่วมกับการเรียนรู้ดิจิทัลมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงกว่าการจัดการเรียนรู้รูปแบบปกติ เนื่องจากการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งผลให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นต่อการเรียนรู้ ซึ่งตรงข้ามกับการเรียนรู้แบบตั้งรับ หากเปรียบเทียบอาจเลือกใช้รูปแบบการสอนแบบร่วมมือกับ



รูปแบบการเรียนรู้เชิงรุกอื่นๆ ที่แตกต่างและบูรณาการร่วมกับการเรียนรู้ดิจิทัล เพื่อคัดสรรวิธีการสอนที่มีประสิทธิภาพต่อการพัฒนาผู้เรียนที่สุด

7. องค์ความรู้ที่ได้รับ

ผลของการจัดการเรียนรู้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนประถมศึกษา ศึกษารวมศาสตร์ ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบ Cooperative learning ร่วมกับการเรียนรู้ดิจิทัล ที่มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 นำเข้าสู่บทเรียน ขั้นที่ 2 กระบวนการป้อนข้อมูล ขั้นที่ 3 ขั้นระดมสมอง ขั้นที่ 4 ขั้นการแข่งขัน และขั้นที่ 5 ขั้นสรุปบทเรียน โดยทุกๆ ขั้นตอนในส่วนใหญ่ได้มีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลร่วมด้วย จึงส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเรื่องการเขียนสะกดคำของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้รูปแบบปกติ และนักเรียนกลุ่มทดลองมีความพึงพอใจทางการเรียนรู้

โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้ กระบวนการเรียนรู้ข้างต้น สนับสนุนการพัฒนาทักษะด้านการสื่อสารระหว่างผู้เรียนและการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพในโลกดิจิทัล เช่น ผู้เรียนช่วยเหลือกันและกันเพื่อให้ทุกๆ คนในกลุ่มเกิดความรู้ ทักษะ และประสบความสำเร็จไปด้วยกัน จึงส่งผลให้เกิดการจำรูปศัพท์หรือความสามารถในการเขียนสะกดคำได้ถูกต้องที่ดีกว่าการเรียนรู้ด้วยตนเองหรือการเรียนรู้ทั่วไป อีกทั้ง ผู้เรียนทุกคนได้เรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัลมากขึ้น จึงส่งผลให้มีความตั้งใจหรือสนใจในบทเรียนนั้นๆ เป็นพิเศษ เนื่องจากสื่อดิจิทัลมีองค์ประกอบทั้งเสียง ภาพ การเคลื่อนไหว ฯลฯ ที่จูงใจให้เกิดความอยากเรียนอยากรู้หรือความตื่นตัวอยู่เสมอ เป็นต้น ดังนั้น การเรียนรู้ร่วมกันผ่านสื่อทางการศึกษาที่ทันสมัย จึงมีความสอดคล้องกับช่วงวัย หรือ Generation และสภาพแวดล้อมทางสังคมที่ตอบสนองดิจิทัลเทคโนโลยีของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น ได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 องค์ความรู้ที่ได้รับ



เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กุลิสรา จิตรชญาวนิช และเกศราพรรณ พันธุ์ศรีเกตุ คงเจริญ. (2564). *วิธีการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เชมณัฐ มิ่งศิริธรรม. (2564). *เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สำหรับการวิจัยทางการศึกษาในการเปลี่ยนผ่านทางดิจิทัล*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: โอ.เอส. พรีนติ้ง เฮาส์.
- เฉลิม เพ็ญนาม. (2560). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การเขียนสะกดคำและทักษะทางสังคม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับแบบฝึก*. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ญาณิศา เนียมหอม. (2564). *การเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสื่อสารวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการเรียนรู้ดิจิทัลกับการสอนปกติ*. (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ณิรดา เวชญาลักษณ์. (2562). *หลักการบริหารจัดการชั้นเรียน*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พระนิวัฒน์ มหาโชติวงศมโน และคณะ. (2565). *การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ด้วยแบบฝึกทักษะ ร่วมกับเทคนิค TGT เรื่อง คำยืมภาษาบาลี-สันสกฤตในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6*. *วารสารวิชาการและวิจัย มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ*, 12(2), 313-327.
- วัชพล วิบูลยศรีน. (2561). *วิธีวิทยาการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนา. (2562). *Digital Learning*. เข้าถึงได้จาก http://www.curriculum-mandlearning.com/upload/Books/Digital%20Learning_1567488037.pdf
- ศิริณา โพธิ์ทอง และธัญภาณี สีเฉลียว. (2560). *ผลการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียตามแนวคิด การสอนทักษะปฏิบัติของเดวิสเรื่อง การสะกดคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สถาบันภาษาไทย. (2565). *คู่มือการดำเนินงานขับเคลื่อนสู่ความสำเร็จในการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนภาษาไทย ปีงบประมาณ พ.ศ. 2565*. กรุงเทพฯ: สำนักงานตำรวจแห่งชาติ.
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2564). *แผนปฏิรูปประเทศ (ฉบับปรับปรุง) (ฉบับประกาศราชกิจจานุเบกษา)*. เข้าถึงได้จาก <http://nscr.nesdc.go.th>



สุธิดา จิมขุนทด, ญัฐพล รำไพ และวัธสาตรี ดิถียนต์. (2564). การพัฒนาแอปพลิเคชันเกมวิชาภาษาไทย เรื่องการอ่านสะกดคำร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง*, 10(2), 190-199.

โสภิตา มูลเทพ และศิริวรรณ วณิชวัฒนวรชัย. (2565). การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 19(2), 550-568.

Jolliffe, W. (2007). *Cooperative learning in the classroom putting it into practice*. London: EC1Y Pual chapman publishing.

