

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย
โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL)

ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

**The Development of Academic Achievement in the Thai Language on
Word Compounding in Thai Language by Using Cippa
Model Learning Management with Gamification
Technique for Matthayom Suksa 6 Students**

ธรรมกิริติ บวบมี และ อ้อมธจิต แป้นศรี

มหาวิทยาลัยนเรศวร

Tammakirati Buabmee and Omthajit Pansri

Naresuan University, Thailand

Corresponding Author, E-mail: tammakirati.tle5@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) กับเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนงูไกรลาศวิทยา 4 ห้องเรียน จำนวน 105 คน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนงูไกรลาศวิทยา 1 ห้องเรียน จำนวน 23 คน โดยวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบ t-test dependent

*วันที่รับบทความ : 2 มีนาคม 2566; วันที่แก้ไขบทความ 10 มีนาคม 2566; วันที่ตอบรับบทความ : 11 มีนาคม 2566

Received: March 2 2023; Revised: March 10 2023; Accepted: March 11 2023

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.61$, S.D. = 0.47)

คำสำคัญ: การสร้างคำในภาษาไทย; รูปแบบการสอนแบบชิปปา; เกมมิฟิเคชัน

Abstracts

This research is to 1) to compare pretest and posttest achievement outcomes of the learning Thai language subject in the topic of word compounding in Thai language with the CIPPA MODEL learning management in conjunction with gamification technique, 2) To compare posttest achievement outcomes of the learning Thai language subject in the topic of word compounding in Thai language with the CIPPA MODEL learning management in conjunction with gamification technique and the 70% criteria and 3) to acknowledge the students' satisfaction towards the learning management.

The samples of this research are Matthayom 6 students at Kongkraitwittaya School. The research is conducted on the 2nd semester in 2022. There are 105 samples in 4 classes, which each room has 23 students by using a purposive sampling method.

The research instrument consists of 1) a learning management plan by using CIPPA MODEL learning management in conjunction with gamification technique, 2) the learning achievement test of the learning Thai language subject in the topic of word compounding in Thai language and 3) a students' satisfaction survey with learning management, the methods of statistics are implemented in this research—mean, percentage, the standard deviation, as well as, t-test dependent.

The results found that 1) The posttest achievement outcomes of the learning Thai language subject in the topic of word compounding in Thai language with the CIPPA MODEL learning management in conjunction with gamification technique was higher than the pretest achievement outcomes at a statistical significance of .05, 2) After learning with the CIPPA MODEL learning management in conjunction with gamification technique, the students had the outcomes of learning achievement higher than the 70% criteria with a statistical significance of .05 and 3) Students are satisfied with this learning method by using CIPPA MODEL learning management in conjunction with gamification technique with an excellent level of satisfaction. ($\bar{x} = 4.61$, S.D. = 0.47)

Keywords: Word compounding in Thai language; CIPPA MODEL learning management; Gamification Technique

บทนำ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 52) ได้กำหนดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้ไว้ทั้งสิ้น จำนวน 5 สาระ ได้แก่ สาระที่ 1 การอ่าน สาระที่ 2 การเขียน สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย และสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ซึ่งสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษาและรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ ถือเป็นสาระที่สำคัญสาระหนึ่ง เนื่องจากกฎเกณฑ์ของไวยากรณ์ไทยหรือที่รู้จักกันโดยทั่วไปว่าหลักภาษาไทยนั้น จะทำให้ผู้ใช้ภาษาไทยเข้าใจและใช้ภาษาไทยได้ถูกต้อง เกิดประสิทธิภาพในการติดต่อสื่อสาร

แม้ว่าหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานจะให้ความสำคัญเรื่องหลักการใช้ภาษาไทย และผู้มีบทบาทในการจัดการศึกษาได้เล็งเห็นและตระหนักถึงความสำคัญและพยายามจัดการเรียนการสอนภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพ แต่ปรากฏว่าผลการเรียนการสอนในเรื่องหลักการใช้ภาษาไทยที่ผ่านมานักเรียนส่วนใหญ่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับค่อนข้างต่ำ ซึ่งจากคะแนนผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนงอกไกรลาศวิทยา พบว่า คะแนนเฉลี่ยในรายวิชาภาษาไทยวิเคราะห์แยกตามมาตรฐานได้ดังนี้ คะแนนในปีการศึกษา 2562 มาตรฐาน ท 1.1 มีคะแนนเฉลี่ย 37.80 มาตรฐาน ท 2.1 มีคะแนนเฉลี่ย 39.86 มาตรฐาน ท 3.1 มีคะแนนเฉลี่ย 58.42 มาตรฐาน ท 4.1 มีคะแนนเฉลี่ย 29.43 มาตรฐาน ท 5.1 มีคะแนนเฉลี่ย 40.86 และในปีการศึกษา 2563 มาตรฐาน ท 1.1 มีคะแนนเฉลี่ย 37.45 มาตรฐาน ท 2.1 มีคะแนนเฉลี่ย 37.16 มาตรฐาน ท 3.1 มีคะแนนเฉลี่ย 55.71 มาตรฐาน ท 4.1 มีคะแนนเฉลี่ย 27.90 มาตรฐาน ท 5.1 มีคะแนนเฉลี่ย 32.16 (โรงเรียนงอกไกรลาศวิทยา, 2564 : 4) จากคะแนนผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 (O-NET) พบว่า มาตรฐาน 4.1 เรื่องหลักการใช้ภาษาไทย มีคะแนนเฉลี่ยที่ต่ำกว่ามาตรฐานอื่น ๆ ทั้ง 2 ปี การศึกษา ประกอบกับผู้วิจัยได้สอบถามครูผู้สอนและบุคลากรทางการศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย จากโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุโขทัย จังหวัดสุโขทัย จำนวน 3 ท่าน คือ ภัสดีทิพา ยนต์นิยม เบญจวรรณ จอมศรี และศราวุฒิ เนียมหอม (สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2565) ต่างกล่าวว่านักเรียนส่วนใหญ่ไม่เห็นความสำคัญและความจำเป็นที่ต้องเรียนวิชาภาษาไทย โดยเฉพาะสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย นักเรียนรู้สึกเบื่อหน่ายและรู้ว่าเนื้อหาสาระเกี่ยวกับหลักการใช้ภาษาไทยเป็นเรื่องที่ยาก ซ้ำซ้อน นอกจากนี้วิธีการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอนไม่สร้างความรู้สึก ความสนใจ ไม่มีสื่อการเรียนรู้ที่คอยกระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนรู้ และด้านเนื้อหาสาระของวิชาพบว่า เรื่องการสร้างคำในภาษาไทยเกิดปัญหาคือ นักเรียนไม่ทราบความหมายของคำ วิธีการสร้างคำ และสับสนระหว่างคำประสมและคำซ้อน ไม่เข้าใจในเรื่องคำซ้ำ ซึ่งการสร้างคำและใช้คำเหล่านี้ต้องอาศัยความรู้ความเข้าใจในหลักการสร้างคำแต่ละประเภทจึงจะสามารถใช้คำได้อย่างถูกต้องตามหลักภาษา

ปัญหาความสับสน ไม่เข้าใจในเนื้อหาสาระหลักการใช้ภาษาไทย เรื่องการสร้างคำในภาษาไทย ยังส่งผลต่อการเรียนรู้และความเข้าใจของนักเรียนที่ยังคลาดเคลื่อน ทั้งเรื่องคำประสม คำซ้อน และคำซ้ำซึ่งมีกฎเกณฑ์ทางภาษาที่ยุ่งยาก ซับซ้อน เช่น คำประสมและคำซ้อนมีลักษณะบางอย่างที่คล้ายคลึงกัน คำที่เขียนซ้ำบางคำก็จัดว่าเป็นคำมูล จึงเป็นปัญหาในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาไทยเป็นอย่างมาก โรงเรียนกองโกลาศวิทยาจึงได้กำหนดเกณฑ์การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่ร้อยละ 70 (โรงเรียนกองโกลาศวิทยา, 2564 : 5) ในการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยจึงได้นำเกณฑ์ดังกล่าวมาใช้ด้วย

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นว่าควรศึกษาหาแนวทางการแก้ไขปัญหานี้ที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการสร้างคำในภาษาไทย เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เข้าใจ และสนใจได้ดีขึ้น จึงได้ศึกษาเอกสาร ตำราเกี่ยวกับการใช้รูปแบบวิธีการสอนต่าง ๆ พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) เป็นวิธีที่น่าสนใจ และช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนได้ดี ทำให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะ กระบวนการผ่านการลงมือปฏิบัติจริง สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ได้ฝึกการนำเสนอและเผยแพร่ความรู้แก่ผู้อื่น ทำให้ผู้เรียนมีเข้าใจในสิ่งที่เรียน และจดจำได้ดียิ่งขึ้น สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการเรียนรู้ รวมถึงกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น โดยมีการนำเทคนิค แนวคิดหรือกระบวนการต่าง ๆ เข้ามาใช้ร่วมกันเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของนักเรียนมากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับพระมหาคชา ประณีตพลกรัง (2561 : 99-112) ที่ได้ศึกษาเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง ชนิดของคำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดดาวคะนอง ระหว่างวิธีสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) กับวิธีสอนแบบปกติ ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง ชนิดของคำ ระหว่างกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยวิธีสอนแบบซิปปา กับกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยวิธีสอนแบบปกติ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยวิธีสอนแบบซิปปามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการสอนโดยวิธีสอนแบบปกติ ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง ชนิดของคำ ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยวิธีสอนแบบซิปปา พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน รวมถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง ชนิดของคำ ก่อนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่การจัดการเรียนรู้เหล่านั้นเมื่อเปลี่ยนบริบท หรือกลุ่มนักเรียนอาจจะเกิดปัญหาอื่น ๆ แทรกซ้อนเข้ามาได้ เนื่องจากพื้นฐานของวิชาภาษาไทย สาระการเรียนรู้เรื่องหลักการใช้ภาษาไทยที่เป็นการนำเนื้อหาสาระในชีวิตประจำวันมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน นักเรียนบางคนอาจมีองค์ความรู้ที่ไม่เพียงพอ ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาเอกสารเกี่ยวเทคนิคการสอนอื่น ๆ เพิ่มเติม พบว่า แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ซึ่งเป็นแนวคิดหนึ่งที่ได้รับการยอมรับ และนำมาประยุกต์ให้เข้ากับวงการการศึกษาโดยใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยประยุกต์รูปแบบของเกมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมต่าง ๆ ทำให้กิจกรรมนั้นมีรูปแบบเหมือนเกมความ

สนุกสนานหรือความท้าทายที่เกิดขึ้นจากการทำกิจกรรมนั้น จะช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจให้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น ไข่กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินการอย่างไม่น่าเบื่อ ทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรม ตรวจสอบ ปรับปรุง และหาวิธีการแก้ไขปัญหา สอดคล้องกับณัฐพงศ์ มีใจธรรม (2563 : 76-90) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้อังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันอยู่ในระดับพึงพอใจมาก เนื่องด้วยมีกิจกรรมและระบบการให้คะแนนที่จูงใจ และทำให้นักเรียนเกิดความมั่นใจในการเรียนและกล้าแสดงออกในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ

จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ช่วยให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในเรื่องที่เรียนเพิ่มมากขึ้นโดยอาศัยความร่วมมือจากการทำงานเป็นกลุ่ม สามารถช่วยพัฒนาทักษะกระบวนการต่าง ๆ ได้แก่ กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่ม กระบวนการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และกระบวนการแสวงหาความรู้ ประกอบกับ ผู้เรียนได้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และท้าทายความรู้ ความสามารถจากการลงมือปฏิบัติ ร่วมกันทำกิจกรรมนั้น ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในสิ่งที่เรียน และช่วยจดจำได้ดียิ่งขึ้น สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการเรียนรู้ต่อไป รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในเนื้อหาและบทเรียนมากยิ่งขึ้น ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) กับเกณฑ์ร้อยละ 70
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนกงไกรลาศวิทยา 4 ห้องเรียน รวมนักเรียน 105 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนกงไกรลาศวิทยา จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียน 23 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือในการวิจัยโดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) จำนวน 4 แผน เวลา 12 ชั่วโมง

3.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย โดยเป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

3.3 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) จำนวน 15 ข้อ

เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

1.1 ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิด ทฤษฎี หลักการเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

1.3 กำหนดเนื้อหาที่จะใช้ในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 4 หัวข้อ จำนวน 12 ชั่วโมง ดังนี้

- | | |
|------------|-----------------|
| 1) คำมูล | จำนวน 3 ชั่วโมง |
| 2) คำประสม | จำนวน 3 ชั่วโมง |
| 3) คำซ้อน | จำนวน 3 ชั่วโมง |
| 4) คำซ้ำ | จำนวน 3 ชั่วโมง |

1.4 สังเคราะห์รูปแบบและแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การทบทวนความรู้เดิม ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่ ขั้นที่ 3 การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ความรู้ใหม่และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่มร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้ ขั้นที่ 6 การปฏิบัติและ/หรือการแสดงผลงาน และขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้

1.5 ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ใช้เวลาในการเรียน 12 ชั่วโมง

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อขอคำแนะนำในส่วนที่ยังบกพร่องและนำมาปรับปรุงแก้ไข

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ปรับปรุงแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมในองค์ประกอบต่าง ๆ ตามแบบประเมินความเหมาะสม ซึ่งเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (บุญชม ศรีสะอาด, 2560 : 161)

1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย

2.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย และหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนกมลวิทย์วิทยา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย รวมถึงศึกษาทฤษฎี หลักการ วิธีการสร้างเครื่องมือการวัดและประเมินผล

2.2 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ นำไปใช้จริง 30 ข้อ โดยให้ครอบคลุมเนื้อหาและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

2.3 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย และตารางวิเคราะห์ข้อสอบ เสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา การใช้ภาษา เพื่อปรับปรุงและแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

2.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย ที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาษาไทย ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคนิควิธีสอน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านการวัดและประเมินผล

ตรวจสอบความถูกต้องและความตรงของเนื้อหาและความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) โดยพิจารณาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ความสอดคล้องของเครื่องมือ โดยข้อสอบต้องมีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป

2.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try-out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนงูไกรลาศวิทยา ปีการศึกษา 2565 จำนวน 23 คนที่เคยเรียนเรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยมาแล้ว เพื่อนำไปวิเคราะห์คุณภาพหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบ

2.6 นำผลการทดสอบมาตรวจให้คะแนน และทำการวิเคราะห์คุณภาพของแบบทดสอบเป็นรายข้อ โดยพิจารณาจากเกณฑ์ค่าความยากง่ายระหว่าง 0.20 - 0.80 และพิจารณาจากเกณฑ์ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ซึ่งแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านเกณฑ์มีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.40-0.80 และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.40-0.75

2.7 คัดเลือกแบบทดสอบจำนวน 30 ข้อ จาก 40 ข้อที่ผ่านเกณฑ์กำหนด เพื่อมาหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยใช้สูตรของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson) โดยกำหนดว่าต้องมีค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าแบบทดสอบมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.72

2.8 จัดทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้วมาจัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

3.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการประเมิน ทั้งรูปแบบ วิธีการและขั้นตอนในการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ

3.2 กำหนดประเด็นเนื้อหาที่ต้องการประเมินความพึงพอใจ

3.3 สร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งเป็นแบบสอบถามประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ โดยแบ่งเนื้อหาเป็น 3 ด้าน คือ ด้านบรรยากาศในการเรียน ด้านกิจกรรมและด้านประโยชน์ที่ได้รับ มีข้อคำถามด้านละ 6 รายการ

3.4 นำแบบประเมินความพึงพอใจเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบและให้คำแนะนำ

3.5 ปรับปรุงแบบประเมินความพึงพอใจตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาและนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC)

3.6 นำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจแล้วมาพิจารณาเหลือ 15 ข้อ และคัดเลือกข้อคำถามที่เหมาะสมและปรับแก้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ แล้วเลือกค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป โดยได้ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจแต่ละข้อผ่านเกณฑ์ 0.50 ที่ตั้งไว้

3.7 นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนมีต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขสมบูรณ์แล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบแผนการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง แบบกลุ่มเดียวสอบก่อนและสอบหลัง (The one-group pretest-posttest design) ในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย

ตารางที่ 1 แบบแผนการวิจัยเชิงทดลอง

สอบก่อน (Pretest)	ทดลอง	สอบหลัง (Posttest)
T ₁	X	T ₂

เมื่อ T₁ หมายถึง การทดสอบก่อนเรียน (Pretest)

X หมายถึง การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

T₂ หมายถึง การสอบหลังเรียน (Posttest)

ขั้นตอนดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยทำการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ภายในระยะเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งหมดเป็นจำนวน 12 ชั่วโมง ระหว่างเดือน มกราคม - กุมภาพันธ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โดยดำเนินการขั้นตอนดังนี้

1. ปฐมนิเทศนักเรียนที่จะทำการทดลองเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย

2. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย จำนวน 30 ข้อ จากนั้นตรวจให้คะแนนและบันทึกเก็บไว้เป็นคะแนนทดสอบก่อนเรียน

3. ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง โดยทำการทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) จำนวน 4 แผน รวม 12 ชั่วโมง

4. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย จำนวน 30 ข้อ จากนั้นตรวจให้คะแนนและบันทึกเก็บไว้เป็นคะแนนทดสอบหลังเรียน

5. นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนมีต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

6. นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ เพื่อทดสอบสมมุติฐาน สรุป และอภิปรายผล

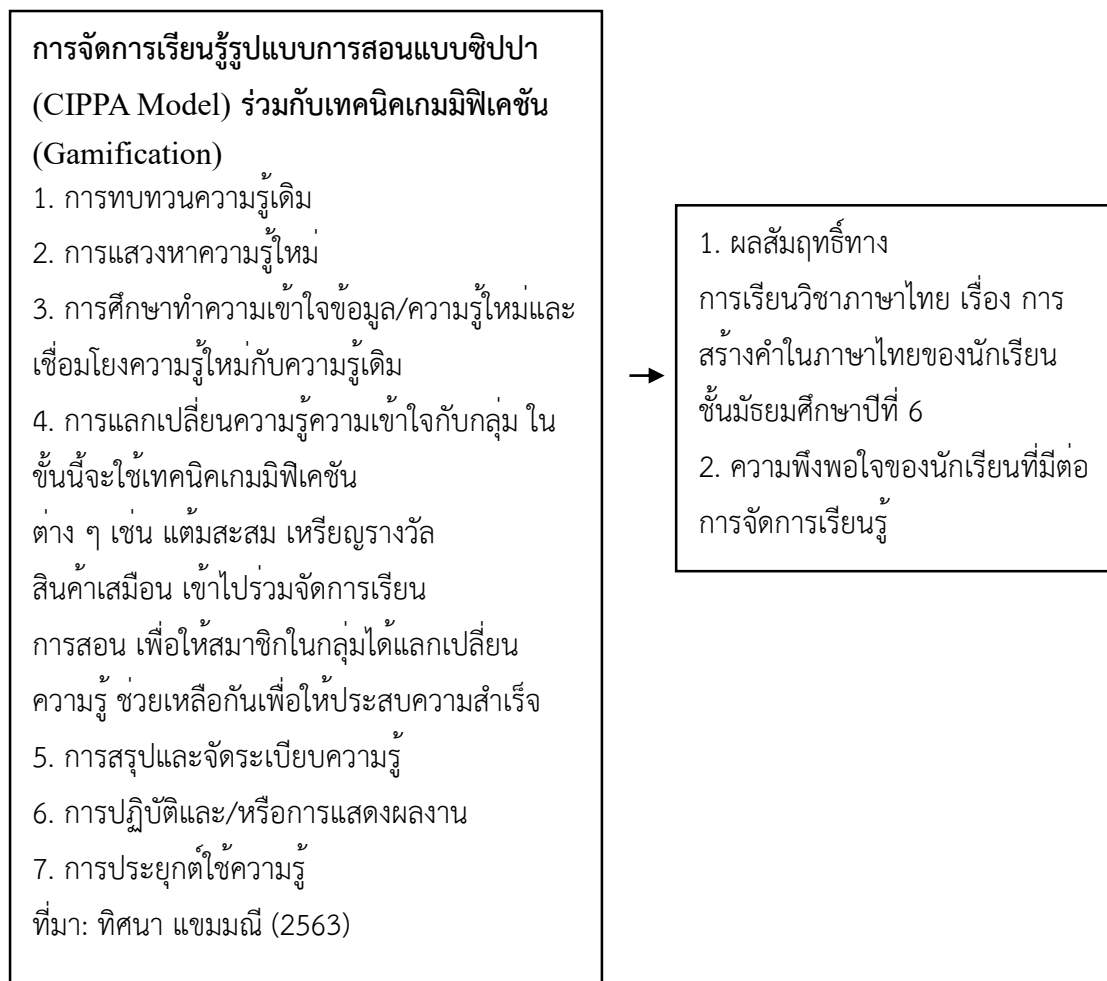
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยนำคะแนนของนักเรียนทั้งหมดมาหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยใช้สถิติทดสอบ t-test แบบ Dependent

5.2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยนำคะแนนของนักเรียนทั้งหมดมาหาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) โดยนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70

5.3 ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยนำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มาตรวจให้คะแนน 5 ระดับ และนำผลการให้คะแนนมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแล้วนำมาเทียบกับเกณฑ์

กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัยดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	S.D.	t	df	Sig. (1-tailed)
ก่อนเรียน	23	30	12.18	2.51	22.05*	21.00	0.00
หลังเรียน	23	30	24.64	1.41			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.18 คะแนน และ 24.64 คะแนนตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ พบว่า คะแนนสอบหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 3 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	S.D.	t	Sig. (1-tailed)
หลังเรียน	23	30	24.64	1.41	12.83*	0.00

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 พบว่า คะแนนสอบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้ โดยถึงเกณฑ์ร้อยละ 70 เทียบเท่ากับ 21 คะแนน พบว่า นักเรียนมีคะแนนสอบเฉลี่ยเท่ากับ 24.64 คะแนน และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างเกณฑ์กับคะแนนสอบหลังการจัดการเรียนรู้ พบว่า คะแนนสอบหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4 แสดงผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1. ด้านบรรยากาศในการเรียน	3.99	0.67	มาก
2. ด้านกิจกรรม	4.67	0.48	มากที่สุด
3. ประโยชน์ที่ได้รับ	4.86	0.34	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.61	0.47	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.61$, S.D. = 0.47) ด้านที่มีค่ามากที่สุด คือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{x} = 4.86$, S.D. = 0.34) รองลงมาคือ ด้านกิจกรรม ($\bar{x} = 4.67$, S.D. = 0.48) สำหรับด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ ด้านบรรยากาศ ($\bar{x} = 3.99$, S.D. = 0.67)

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัย สามารถอภิปรายผล ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) พบว่า คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 12.18 คะแนน และ 24.64 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ พบว่า คะแนนสอบหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) อย่างเป็นระบบและเป็นขั้นตอน ช่วยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม นักเรียนได้ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ส่งเสริมให้นักเรียนมีการคิดวิเคราะห์ เชื่อมโยงความรู้ จนสามารถสรุปและสร้างองค์ความรู้เองได้ ตลอดจนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ นอกจากนั้นยังช่วยพัฒนาทักษะกระบวนการต่าง ๆ

จำนวนมาก อาทิ กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่ม กระบวนการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและกระบวนการแสวงหาความรู้ ซึ่งนอกจากรูปแบบการสอนแบบซิปปาแล้ว การนำเทคนิคเกมมิฟิเคชันมาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอด ความจำ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ส่งเสริมพัฒนาการทุกด้าน เราความสนใจของนักเรียน เกิดทักษะและเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากการเล่นเกมแล้วเชื่อมโยงกับบทเรียนเพื่อให้เข้าใจบทเรียนได้มากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของธรากร บุญสาร (2560) ศึกษาการพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน วิชาการเขียนโปรแกรม 1 ของนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนกัลป์ยาณวัตร ผลการวิจัยพบว่า 1) ผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม วิชาการเขียนโปรแกรม 1 ผู้เรียนมีทักษะการทำงานเป็นทีมเพิ่มขึ้นอย่างสม่ำเสมอ 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ระหว่างก่อนและหลังเรียน วิชาการเขียนโปรแกรม 1 ของนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ผลการเปรียบเทียบลักษณะการทำงานเป็นทีม พบว่า ทักษะการทำงานเป็นทีมภายหลังการจัดการเรียนการสอนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 เทียบเท่ากับ 21 คะแนน พบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.64 คะแนน และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างเกณฑ์กับคะแนนสอบหลังการจัดการเรียนรู้ พบว่า คะแนนสอบหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ มีลำดับขั้นตอน คือ 1) ขั้นทบทวนความรู้เดิม 2) ขั้นการแสวงหาความรู้ใหม่ 3) ขั้นการศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ความรู้ใหม่และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม 4) ขั้นการแลกเปลี่ยนความรู้ ความเข้าใจกับกลุ่มโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน 5) ขั้นการสรุปและจัดระเบียบความรู้ 6) ขั้นการปฏิบัติและหรือการแสดงผลงาน และ 7) ขั้นการประยุกต์ใช้ความรู้ เป็นการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เรียน มีกิจกรรมที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านกระบวนการทำงานกลุ่ม ได้ฝึกคิดวิเคราะห์ แก้ไขปัญหา ต่อยอดองค์ความรู้ มีใบงานและกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกฝน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ เกิดความชำนาญในเนื้อหา และมีคะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุมาลี คำสว่าง (2561) ได้ศึกษาเรื่อง การจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบซิปปาร่วมกับรูปแบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภูมิศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภูมิศาสตร์ของ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบซิปปาร่วมกับรูปแบบร่วมมือเทคนิค จิกซอร์ สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเนื่องจากเรื่อง การสร้างคำใน ภาษาไทย มีเนื้อหาที่ยากและมีความซับซ้อน บางประเภทของการสร้างคำมีความคล้ายคลึงกัน ผู้เรียนอาจไม่สามารถแยกได้ว่า คำใดจัดเป็นประเภทของการสร้างคำในภาษาไทยชนิดใด อีกทั้งบริบทสภาพแวดล้อมของผู้เรียนที่ไม่ได้อ่านวยต่อการเรียนรู้ทำให้ความพร้อมในการเรียนรู้มีขีดจำกัด ผลการทดสอบก่อนเรียนของนักเรียนมีค่าเฉลี่ย 11.96 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 39.87 การตั้งเกณฑ์ร้อยละ 75 จึงเป็นเกณฑ์ที่สูงเกินไป ประกอบกับสถานศึกษาได้กำหนดเกณฑ์การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา ภาษาไทยของนักเรียนที่ร้อยละ 70 หลังจากพิจารณาเหตุผลดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยจึงเลือกใช้เกณฑ์ร้อยละ 70 ในการวิจัย

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) พบว่า โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.61$, S.D. = 0.47) และมีข้อคำถามที่นักเรียนเห็นด้วยในระดับมากที่สุด 3 ข้อ คือ นักเรียนเข้าใจรูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) กิจกรรมช่วยให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น และกิจกรรมช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของรสรินทร์ แพร่งสุวรรณ (2559) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการสื่อสาร กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้รูปแบบการสอนซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจต่อการเรียน เรื่อง ทักษะการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยโดย ใช้รูปแบบการสอนซิปปาโมเดล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 อยู่ในระดับมาก นอกจากนี้งานวิจัย ของณัฐพงศ์ มีใจธรรม (2563 : 76-90) เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค เกมมิฟิเคชัน พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน อยู่ในระดับพึงพอใจมาก เนื่องด้วยมีกิจกรรมและระบบการให้คะแนนที่จูงใจ และทำให้นักเรียนเกิดความมั่นใจ ในการเรียนและกล้าแสดงออกในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ จะเห็นได้ว่าความพึงพอใจของผู้เรียนหลังการ จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) และเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ทั้งของผู้วิจัยและงานวิจัยต่าง ๆ ไปในทิศทางเดียวกัน คือ มีความเห็นด้วยกับการจัด การเรียนรู้ในระดับมากขึ้นไป นอกจากนี้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ การสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เรื่อง การสร้างคำใน ภาษาไทย คือ 1) บรรยากาศในห้องเรียนมีความสนุกสนานและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้จากการทำงานเป็น กลุ่ม 2) การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ทำให้ผู้เรียนเกิด การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน รวมถึงเห็นความสำคัญของเพื่อนเพิ่มขึ้น และ 3) การจัดการเรียนรู้ควรจัดเป็น 3 ชั่วโมงต่อกันเพื่อความต่อเนื่อง

ดังนั้น จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) นอกจากจะทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนแล้ว ยังส่งผลให้นักเรียนมีความพึงพอใจหลังเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) อยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูผู้สอนควรศึกษาข้อมูลและทำความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยละเอียด และก่อนนำมาใช้ครูผู้สอนควรชี้แจงให้นักเรียนเข้าใจถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ก่อนการจัดการเรียนรู้ เพื่อสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน
2. ครูผู้สอนควรจัดห้องเรียนให้เหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้ตามกลุ่มของนักเรียน รวมถึงใบความรู้ ใบงาน คำถาม รวมถึงสื่อการเรียนรู้ให้ครบถ้วนก่อนการจัดการเรียนรู้
3. การจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีทั้งหมด 7 ขั้นตอน จึงควรจัดเวลาเรียนเป็น 3 ชั่วโมงติดกัน เพื่อให้สามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องครบทุกขั้น
4. ในการทำกิจกรรมกลุ่ม ครูผู้สอนควรชี้แนะให้นักเรียนทราบถึงบทบาทหน้าที่ของตนเอง ให้ความร่วมมือและช่วยเหลือกลุ่มด้วยความจริงใจ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยเพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อพัฒนาความสามารถหรือทักษะด้านอื่น ๆ ในรายวิชาภาษาไทย เช่น การอ่าน การเขียน เป็นต้น
2. ควรมีการเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิค หรือวิธีสอนอื่น ๆ เช่น STAD, KWL, 4MAT, SQ4R เป็นต้น เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของผู้เรียนให้เพิ่มขึ้น
3. ควรมีการวิจัยเพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ โดยครูผู้สอนสามารถบูรณาการทักษะทางภาษาเข้ามาร่วมด้วย

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุม สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- ฐากร บุญสาร. (2560). *โปรแกรมการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม โดยใช้เทคนิค เกมมิฟิเคชัน สำหรับห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนกัลยาณวัตรวิทยานิพนธ์* ปริญญาโทบริหารธุรกิจ. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ณัฐพงศ์ มีใจธรรม. (2563). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*. 32 (2), 76-90.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- พระมหาชา ประณีตพลกรัง. (2561). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง ชนิดของ คำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดดาวคะนองระหว่างวิธีสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) กับวิธีสอนแบบปกติ. *วารสารศึกษาศาสตร์ มมร*. 5 (2), 99-112.
- รสรินทร์ แพร่งสุวรรณ. (2559). การพัฒนาทักษะการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้รูปแบบ การสอนชิปปาโมเดล (CIPPA Model) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. *วิทยานิพนธ์ปริญญา* ครุศาสตรมหาบัณฑิต. บุรีรัมย์: มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- โรงเรียนงโกลาตวิทยา. (2564). *แผนพัฒนาคุณภาพผู้เรียน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ปีการศึกษา 2564*. สุโขทัย: โรงเรียนงโกลาตวิทยา.
- สุมาลี คำสว่าง. (2561). *การจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบชิปปาร่วมกับรูปแบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ เพื่อส่งเสริม* ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภูมิศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. *วิทยานิพนธ์ศึกษา* ศาสตรมหาบัณฑิต. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.