การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง สุภาษิตสอนหญิงโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

The Development of Literature Achievement "Su Pha Sit Sorn Ying" by Using Constructive Controversy Method with Educational Games for Grade 6 Students

กัลยรัตน์ แสงแก้ว และ ทรงภพ ขุนมธุรส

มหาวิทยาลัยนเรศวร

Kanyarat Saengkaew and Songphop Khunmathurot

Naresuan University, Thailand

Corresponding Author, E-mail: kanyaratsaen64@nu.ac.th

****

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา เพื่อใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนบ้านแพะ อำเภอทองแสนขัน จังหวัดอุตรดิตถ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรดิตถ์ เขต 1 จำนวน 8 คน โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบ t–test dependent

*วันที่รับบทความ : 10 มีนาคม 2566; วันแก้ไขบทความ 24 มีนาคม 2566; วันตอบรับบทความ : 4 เมษายน 2566

Received: March 10 2023; Revised: March 24 2023; Accepted: March 4 2023

ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.65, S.D. = 0.20) 2) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจหลังการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.43, S.D. = 0.46)

คำสำคัญ: : ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี; พิพาทเชิงสร้างสรรค์; เกมการศึกษา

Abstracts

The purposes of this research were 1) to develop the Thai literature lesson plans “Su Pha Sit Sorn Ying” by Constructive Controversy Method with Educational Games for grade 6 students 2) to compare the literature achievement of Thai literature “Su Pha Sit Sorn Ying” by using Constructive Controversy Method with Educational Games for grade 6 students between pre-learning and post-learning and 3) to study the satisfaction of learning by Constructive Controversy Method with Educational Games for grade 6 students. The sample, selected through the purposive sampling consisted of 8 grade 6 students in the second semester of the 2022 academic year studying at Baphae School. The instruments for this research were four Thai literature lesson plans “Su Pha Sit Sorn Ying”, the achievement pre and posttest of Thai literature “Su Pha Sit Sorn Ying”, and a satisfaction survey of grade 6 students towards learning by Constructive Controversy Method with Educational Games. The data were analyzed by Mean, Percentage, Standard Deviation (S.D.), and t-test dependent.

The results of this research showed that

1) The Thai literature lesson plans “Su Pha Sit Sorn Ying” were suitable in various element at the highest level ($\bar{X}$ = 4.43, S.D. = 0.46).

2) The literature achievement of Thai literature “Su Pha Sit Sorn Ying” by using Constructive Controversy Method with Educational Games for grade 6 students was higher than before learning at the significance level of .05.

3) The satisfaction of students towards learning by Constructive Controversy Method with Educational Games was high level ($\bar{X}$ = 4.43, S.D. = 0.4)

Keywords: Literature Achievement; Constructive Controversy Method; Educational Games

บทนำ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 3) ได้กำหนดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1 เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจและแสดงความคิดเห็นวิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน โดยผู้เรียนจะต้องเข้าใจในเนื้อหาของวรรณคดีและวรรณกรรมต่าง ๆ มีการแสดงความคิดเห็น และวิเคราะห์ วิจารณ์คุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรมเรื่องนั้น ๆ ได้ รวมถึงนำข้อคิดที่ได้จากวรรณคดีและวรรณกรรมนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันของผู้เรียนได้

อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมไทย ยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร จากการสัมภาษณ์นักเรียนที่เคยศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2563-2564 โรงเรียนบ้านแพะ พบว่า ผู้เรียนไม่ชอบเรียนวรรณคดีไทย เนื่องจากขาดแรงจูงใจหรือขาดความสนใจที่จะเรียนรู้วรรณคดี ส่งผลทำให้ผู้เรียนเรียนไม่ได้เข้าใจถึงแก่นแท้และมองไม่เห็นคุณค่าของวรรณคดีอย่างแท้จริง และยังส่งผลให้ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-Net) รายวิชาภาษาไทย ในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในปีการศึกษา การศึกษา 2562 มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 28.89 (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2562) ซึ่งต่ำกว่าระดับจังหวัดและระดับประเทศ และต่อมาในปีการศึกษา 2563 ถึงแม้คะแนนเฉลี่ยในระดับโรงเรียนจะสูงขึ้นกว่าในปีการศึกษาที่ผ่านมา คือ 45.45 (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2563) แต่คะแนนเฉลี่ยของโรงเรียนก็ยังคงต่ำกว่าระดับจังหวัดและระดับประเทศ สรุปได้ว่าคะแนนเฉลี่ยในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านแพะต่ำว่ากว่าระดับจังหวัดและระดับประเทศในทุกปีการศึกษานั่นเอง

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยได้ศึกษาหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย โดยผู้วิจัยเห็นว่าควรให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้ด้วยตนเองและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการแลกเปลี่ยนความรู้ การแสดงความคิดเห็นร่วมกันกับสมาชิกภายในห้องเรียน มากกว่าที่จะผู้เรียนมานั่งฟังครูผู้สอนบรรยายเพียงอย่างเดียว เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ และเกิดข้อสรุปร่วมกันจากการศึกษา ค้นคว้าและเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี คือ การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ด้วยการใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์

การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ เป็นการนำทฤษฎีการพิพาทเชิงสร้างสรรค์ (Constructive Controversy Theory) ซึ่งเป็นแนวคิดเชิงจิตวิทยาที่นำข้อมูล ความรู้ แนวคิด ทฤษฎี และความคิดเห็นส่วนบุคคล มาสรุปร่วมกันเพื่อหาทางแก้ไขปัญหาในเรื่องใดเรื่องหนึ่งร่วมกัน การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์เป็นการจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนผ่านประเด็นปัญหาต่าง ๆ และส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ศึกษาความรู้หรือคำตอบจากประเด็นปัญหาต่าง ๆ เหล่านั้นด้วย

ตนเองผ่านกระบวนการกลุ่ม ซึ่งการจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการกลุ่มนี้จะช่วยให้ผู้เรียนภายในกลุ่มเกิดความเข้าใจและยอมรับซึ่งกันและกัน มองเห็นแนวทางการแก้ไขปัญหาจากหลากหลายมุมมอง จนช่วยกันหาแนวทางแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้ นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ยังช่วยไขข้อสงสัยของผู้เรียนในเรื่องใดเรื่องหนึ่งได้ผ่านกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน (Johnson, Johnson and Holubec, 2002, อ้างอิงใน เนตรดาว ใจจันทร์, 2558 : 4)

นอกจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอนแบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์แล้ว การนำเกมการศึกษาเข้ามามีส่วนช่วยในการจัดการเรียนการสอนก็ยังเป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและกระตือรือร้นในการเรียนมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของแสนรัก บัวทอง (2559 : 52) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเพลงพื้นบ้าน ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ดังนั้น การนำเกมการศึกษาเข้ามาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการเล่น ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่นและช่วยเสริมแรงให้ผู้เรียนได้สนุกกับการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

จากความสำคัญและความเป็นมาดังที่ได้กล่าวไปข้างต้นนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง สุภาษิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษานี้ ผู้วิจัยยังไม่พบว่ามีการนำวิธีการจัดการเรียนรู้นี้มาใช้สอนวรรณคดีไทย ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำวิธีการการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษามาใช้จัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย เพื่อให้เกิดการบูรณาการองค์ความรู้ใหม่ทางด้านการวิจัยและรายวิชาภาษาไทยต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา เพื่อใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา

ระเบียบวิธีวิจัย

แบบแผนการวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง แบบกลุ่มเดียวสอบก่อนและหลังเรียน (The one-group pretest-posttest design) ในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 กลุ่มโรงเรียนบ่อทอง อำเภอทองแสนขัน จังหวัดอุตรดิตถ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรดิตถ์ เขต 1 จำนวน 5 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนบ้านแสนขัน โรงเรียนบ้านวังเบน (ภูธรอุปถัมภ์) โรงเรียนบ้านท่าช้าง โรงเรียนบ้านน้ำลอก (รัฐราษฎร์รังสรรค์) โรงเรียนบ้านแพะ รวมนักเรียนทั้งสิ้น 67 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนบ้านแพะ อำเภอทองแสนขัน จังหวัดอุตรดิตถ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรดิตถ์ เขต 1 จำนวน 8 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. เครื่องมือการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการวิจัย โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา จำนวน 4 แผน แผนละ 2 คาบ รวมทั้งสิ้น 8 คาบ

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน รวม 20 คะแนน และแบบอัตนัยจำนวน 2 ข้อ ข้อละ 5 คะแนน รวมทั้งสิ้น 30 คะแนน

2.3 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา เป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับของลิเคิร์ท ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งเป็น 4 ด้านคือ 1) ด้านระยะเวลา 2) ด้านบรรยากาศ 3) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และ 4) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ รวมทั้งสิ้น 10 ข้อ

3. การสร้างและการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา

1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ทั้งมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ในระดับชั้นประถมศึกษา

ปีที่ 6 เนื้อหาของวรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง รวมถึงเอกสาร ตำรา ที่เกี่ยวข้องกับการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ และเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ แนวคิด ทฤษฎี ของการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา หลังจากนั้นจึงนำข้อมูลสาระสำคัญที่ได้จากการศึกษามาวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

2) สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน แผนละ 2 คาบ รวมใช้เวลาเรียนทั้งสิ้น 8 คาบ ซึ่งมีกำหนดเนื้อหา ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ความเป็นมาและความสำคัญของวรรณคดี แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 การพินิจคุณค่าด้านวรรณศิลป์ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 การพินิจคุณค่าด้านเนื้อหาสาระ และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 การพินิจคุณค่าด้านสังคมและการนำไปประยุกต์ใช้ โดยในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละแผน จะประกอบไปด้วยขั้นตอนทั้งหมด 6 ขั้นตอน ได้แก่ขั้นที่ 1 กำหนดประเด็นปัญหา ขั้นที่ 2 เลือกประเด็นปัญหา ขั้นที่ 3 นำไปสู่การโต้แย้ง ขั้นที่ 4 การโต้แย้ง ขั้นที่ 5 ตรวจสอบและการประเมินผล และขั้นที่ 6 สรุปและทบทวน

3) นำแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 4 แผนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของการใช้ภาษา และปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา หลังจากนั้นนำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ในแผนการจัดการเรียนรู้ ด้วยแบบประเมินหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งใช้เกณฑ์การให้คะแนนเป็นแบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับของลิเคิร์ท

4) นำผลจากการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่านในแต่ละข้อมาคำนวณหาค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และนำมาแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามเกณฑ์ในการแปลความหมายของค่าเฉลี่ยที่ผู้วิจัยตั้งไว้ พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 4 แผน มีระดับความเหมาะสมในภาพรวมมากที่สุด ($\overline{X}$ = 4.65, S.D. = 0.20) แล้วจึงปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน

5) นำแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ปรับปรุงแล้วไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยกับกลุ่มตัวอย่าง

3.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง

แบบทดสอบแบบปรนัย

1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีแบบปรนัย หลังจากนั้นนำข้อมูลสาระสำคัญที่ได้จากการศึกษามาวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบปรนัย

2) สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตอนที่ 1 โดยเป็นข้อสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

3) นำแบบทดสอบแบบปรนัย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของการใช้ภาษา เนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา หลังจากนั้นนำแบบทดสอบแบบปรนัยเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แล้วนำผลมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องระว่างเนื้อหาของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) โดยข้อสอบจะต้องมีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป

4) นำแบบทดสอบแบบปรนัย ไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านแพะ อำเภอทองแสนขัน จังหวัดอุตรดิตถ์ จำนวน 16 คน และนำผลที่ได้การทดสอบของแบบทดสอบแบบปรนัย มาวิเคราะห์ทางสถิติ เพื่อหาประสิทธิภาพรายข้อ โดยหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) แล้วนำมาปรับปรุงให้ได้ตามเกณฑ์คุณภาพ โดยใช้เกณฑ์การคัดเลือกแบบทดสอบที่มีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.20 – 0.80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ซึ่งแบบทดสอบที่ผ่านเกณฑ์มีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.31 – 0.75 และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.53 - 0.91

5) คัดเลือกแบบทดสอบแบบปรนัยที่มีค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกตามเกณฑ์มาใช้จำนวน 20 ข้อ และนำมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นตามสูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน โดยใช้เกณฑ์การคัดเลือกแบบทดสอบที่มีค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าแบบทดสอบแบบปรนัย มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.9259

6) จัดพิมพ์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบปรนัย จำนวน 20 ข้อ ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพและปรับปรุงเรียบร้อยแล้วจนกลายเป็นฉบับสมบูรณ์ และนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

แบบทดสอบแบบอัตนัย

1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีแบบอัตนัย หลังจากนั้นนำข้อมูลสาระสำคัญที่ได้จากการศึกษามาวิเคราะห์สังเคราะห์ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบอัตนัย

2) กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนของแบบทดสอบแบบอัตนัย ด้านการสรุปข้อคิดและคุณค่าของวรรณคดี โดยแบ่งเกณฑ์การตรวจให้คะแนนเป็น 3 ประเด็น คือ 1) การสรุปข้อคิดและคุณค่าของวรรณคดี คะแนนเต็ม 2 คะแนน 2) อักขรวิธี คะแนนเต็ม 2 คะแนน และ 3) ความสะอาด คะแนนเต็ม 1 คะแนน และกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนของแบบทดสอบแบบอัตนัย ด้านการนำข้อคิดและคุณค่าของวรรณคดีไป

ประยุกต์ใช้ โดยแบ่งเกณฑ์การตรวจให้คะแนนเป็น 3 ประเด็น คือ 1) การนำข้อคิดและคุณค่าของวรรณคดีไปประยุกต์ใช้ คะแนนเต็ม 2 คะแนน 2) อักขรวิธี คะแนนเต็ม 2 คะแนน และ 3) ความสะอาด คะแนนเต็ม 1 คะแนน

2) สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตอนที่ 2 โดยเป็นข้อสอบแบบอัตนัย จำนวน 2 ข้อ

3) นำแบบทดสอบแบบอัตนัยและเกณฑ์การตรวจให้คะแนนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของการใช้ภาษา เนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา หลังจากนั้นนำแบบทดสอบแบบอัตนัย และเกณฑ์การตรวจให้คะแนนเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แล้วนำผลมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องระว่างเนื้อหาของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) โดยข้อสอบจะต้องมีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป

4) นำแบบทดสอบแบบอัตนัย ไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านแพะ อำเภอทองแสนขัน จังหวัดอุตรดิตถ์ จำนวน 16 คน และนำผลที่ได้การทดสอบของแบบทดสอบ แบบอัตนัย มาวิเคราะห์ทางสถิติ เพื่อหาประสิทธิภาพรายข้อ โดยหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (D) โดยใช้เทคนิค 25% พบว่า แบบทดสอบแบบอัตนัยมีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.65 – 0.78 และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.35 - 0.40

5) นำแบบทดสอบแบบอัตนัยมาวิเคราะห์ทางสถิติ เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นตามสูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) โดยใช้เกณฑ์การคัดเลือกแบบทดสอบที่มีค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าแบบทดสอบมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.836

6) จัดพิมพ์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบอัตนัย จำนวน 2 ข้อ ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพและปรับปรุงเรียบร้อยแล้วจนกลายเป็นฉบับสมบูรณ์ และนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3.3 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง

1) ศึกษาวิธีการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) จากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ และนำข้อมูลสาระสำคัญที่ได้จากการศึกษาค้นคว้ามาวิเคราะห์ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ

2) สร้างแบบประเมินความพึงพอใจ ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 4 ด้าน คือ 1) ด้านระยะเวลา 2) ด้านบรรยากาศ 3) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และ 4) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ จำนวน 10 ข้อ

3) นำแบบประเมินความพึงพอใจเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมและการใช้ภาษา และเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้องระว่างเนื้อหาของแบบประเมินกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC)

4) นำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน มาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องระว่างเนื้อหาของแบบประเมินกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) พบว่า แบบประเมินความพึงพอใจมีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาของแบบประเมินความพึงพอใจกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) อยู่ระหว่าง 0.60-1.00 ทั้ง 10 ข้อ

5) จัดพิมพ์แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพและปรับปรุงเรียบร้อยแล้วจนกลายเป็นฉบับสมบูรณ์ และนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง เป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง โดยแบ่งเป็นการทดสอบก่อนเรียน 1 คาบ การจัดการเรียนรู้ 8 คาบ และการทดสอบหลังเรียน 1 คาบ รวมทั้งสิ้น 10 ชั่วโมง ระหว่างเดือน มกราคม – กุมภาพันธ์ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1) ชี้แจงเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษาให้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

2) ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทดสอบก่อนเรียน ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทั้งแบบปรนัย 20 ข้อและแบบอัตนัย 2 ข้อ รวมทั้งหมด 22 ข้อที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3) ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา จำนวน 4 แผน

4) หลังจากเสร็จสิ้นการจัดการเรียนรู้แล้ว ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทดสอบหลังเรียน ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทั้งแบบปรนัย 20 ข้อและแบบอัตนัย 2 ข้อ รวมทั้งหมด 22 ข้อ ฉบับเดียวกับก่อนเรียน

5) นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา ไปสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

6) ตรวจแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แล้วนำไปวิเคราะห์ข้อมูลและนำข้อมูลที่ได้มาสรุปผลและอภิปรายผลการวิจัยตามลำดับ

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

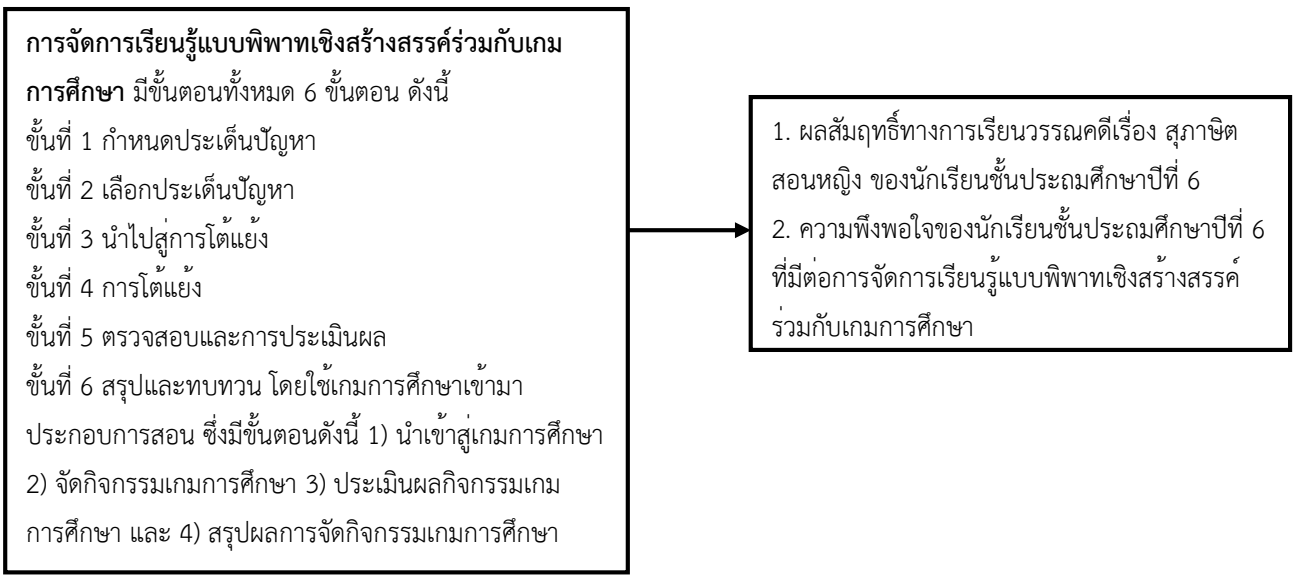
ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1) การหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งมีการวิเคราะห์ข้อมูล โดยหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และนำมาแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามเกณฑ์ในการแปลความหมายของค่าเฉลี่ยที่ผู้วิจัยตั้งไว้

2) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา ซึ่งมีการวิเคราะห์ข้อมูล โดยหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และนำมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยการทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t–test Dependent)

3) การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา ด้วยแบบประเมินความพึงพอใจชนิดมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับของลิเคิร์ท ซึ่งมีการวิเคราะห์ข้อมูล โดยหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และนำมาแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามเกณฑ์ในการแปลความหมายค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นที่ผู้วิจัยตั้งไว้

กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ผลการประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา เพื่อใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ มีดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

แผนการจัดการเรียนรู้	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความเหมาะสม
แผนที่ 1 ความเป็นมาและความสำคัญของวรรณคดี	4.66	0.20	มากที่สุด
แผนที่ 2 การพินิจคุณค่าด้านวรรณศิลป์	4.65	0.19	มากที่สุด
แผนที่ 3 การพินิจคุณค่าด้านเนื้อหาสาระ	4.64	0.22	มากที่สุด
แผนที่ 4 การพินิจคุณค่าด้านสังคมและการนำไปประยุกต์ใช้	4.64	0.20	มากที่สุด
รวมผลการประเมินความเหมาะสม	**4.65**	**0.20**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา เพื่อใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน มีผลรวมการประเมินความเหมาะสมในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.65, S.D. = 0.20) เมื่อพิจารณาเป็นรายแผน พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือ แผนที่ 1 ความเป็นมาและความสำคัญของวรรณคดี ($\bar{x}$ = 4.66, S.D. = 0.20) สำหรับแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีค่าเฉลี่ยรองลงมาคือ แผนที่ 2 การพินิจคุณค่าด้านวรรณศิลป์ ($\bar{x}$ = 4.65, S.D. = 0.19) และแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ แผนที่ 3 การพินิจคุณค่าด้านเนื้อหาสาระ ($\bar{x}$ = 4.64, S.D. = 0.22) และแผนที่ 4 การพินิจคุณค่าด้านสังคมและการนำไปประยุกต์ใช้ ($\bar{x}$ = 4.64, S.D. = 0.20)

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา มีดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{D}$	$S.D._D$	t	Sig.(2-tailed)
ก่อนเรียน	8	30	13.75	2.38	7.13	1.46	13.82*	0.0000
หลังเรียน	8	30	20.88	2.70				

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า การทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13.75 คะแนน และ 20.88 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. การวิเคราะห์ผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา ประกอบด้วย 4 ด้านคือ ด้านระยะเวลา ด้านบรรยากาศ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ ซึ่งผู้วิจัยสรุปผลการวิเคราะห์ได้ ดังนี้

ตารางที่ 3 แสดงผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
1. ด้านระยะเวลา	3.88	0.64	มาก
2. ด้านบรรยากาศ	4.71	0.45	มากที่สุด
3. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.59	0.23	มากที่สุด
4. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.55	0.50	มาก
รวมเฉลี่ย	**4.43**	**0.46**	**มาก**

จากตารางที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.43, S.D. = 0.46) โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจสูงที่สุดคือ ด้านบรรยากาศ ($\bar{x}$ = 4.71, S.D. = 0.45) สำหรับด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจรองลงมาคือ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{x}$ = 4.59, S.D. = 0.23) และสำหรับด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุดคือ ด้านระยะเวลา ($\bar{x}$ = 3.88, S.D. = 0.64)

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัย สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา เพื่อใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน มีผลรวมการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 4 แผนในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.65, S.D. = 0.20) ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา จำนวน 4 แผน ได้แก่ ความเป็นมาและความสำคัญของวรรณคดี การพินิจคุณค่าด้านวรรณศิลป์ การพินิจคุณค่าด้านเนื้อหาสาระ และการพินิจคุณค่าด้านสังคมและการนำไปประยุกต์ใช้ ซึ่งแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการสอนและแหล่งการเรียนรู้ รวมถึงการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับนักเรียน นอกจากนี้การใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนนั้น ยังช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้ในการค้นหาคำตอบและแก้ไขปัญหาอย่างมีเหตุและผลผ่านกระบวนการกลุ่ม โดยใช้วิธีการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลอย่างรอบด้าน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของเบญจรัตน์ ใจบาน (2562 : 42) ที่ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับการใช้กรณีศึกษา ที่มีต่อทักษะการทำงานกลุ่มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับการใช้กรณีศึกษา มีทักษะการทำงานกลุ่มหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) พฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนมีการเปลี่ยนแปลงทั้ง 5 ทักษะ โดยทักษะที่พัฒนามากที่สุด คือ ทักษะการวางแผนรองลงมา คือ ทักษะการสื่อสาร ทักษะในการปฏิสัมพันธ์ ทักษะการแก้ปัญหา และทักษะการแก้ปัญหาความขัดแย้ง นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษายังส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นและเกิดทัศนคติเชิงบวก เกิดแรงจูงใจที่จะทำความเข้าใจกับสมาชิกในชั้นเรียนในเรื่องที่โต้แย้งกันมากขึ้น

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 13.75 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 20.88 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ผู้วิจัยตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ส่งผลให้นักเรียนได้รับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีที่ดีขึ้นผ่านการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้เทคนิคกระบวนการกลุ่มและการเรียนรู้ผ่านเกมการศึกษา ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ แสนรัก บัวทอง (2559 : 62) ที่ได้ศึกษางานวิจัยเรื่องการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเพลงพื้นบ้าน ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา ผู้วิจัยได้จัดทำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา โดยแบ่งออกเป็น 4 ด้าน ประกอบด้วย ด้านระยะเวลา ด้านบรรยากาศ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.43$, S.D. = 0.46) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุดา หลังแดง (2560 : 10) ได้ศึกษาผลการใช้เกมการศึกษาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ปัตตานีเขต 3 ผลการวิจัยพบว่า 1) เกมการศึกษาที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ 86.79/81.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้เกมการศึกษาสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้เกมการศึกษาอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ครูผู้สอนต้องศึกษาเนื้อหาของวรรณคดี ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์อย่างละเอียด รวมถึงทำความเข้าใจเกี่ยวกับเกมการศึกษาที่จะนำมาใช้ประกอบการเรียนรู้ ก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ตรงตามวัตถุประสงค์และเกิดประสิทธิภาพต่อนักเรียนได้อย่างแท้จริง

2. เกมการศึกษาที่นำมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้กับนักเรียน ควรเป็นเกมที่มีความเหมาะสมกับระดับความสามารถ และอยู่ในความสนใจของนักเรียน เพื่อช่วยให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนและช่วยให้บรรยากาศในการเรียนเกิดความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาวิธีการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา ไปทดลองกับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนในเรื่องอื่น ๆ

2. ควรนำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์มาใช้ร่วมกับสื่อการเรียนรู้อื่น ๆ ที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น เช่น สื่ออินโฟกราฟิก หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น

3. ควรมีการนำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษาไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในสาระอื่น ๆ เช่น การฟัง การดู และการพูด และหลักการใช้ภาษาไทย เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.* กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

เนตรดาว ใจจันทร์. (2558). *การพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตามทฤษฎีการพิพาทเชิงสร้างสรรค์เพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองในประชาคมอาเซียน สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย.* วิทยานิพนธ์ กศ.ด., บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยนเรศวร.

เบญจรัตน์ ใจบาน. (2562). *ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับการใช้กรณีศึกษาที่มีต่อทักษะการทำงานกลุ่มของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4.* วิทยานิพนธ์ ศษ.ม., บัณฑิตวิทยาลัย: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สถาบันทดสอบการศึกษาแห่งชาติ. (2563). *รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2562. ออนไลน์.* สืบค้นเมื่อ 24 ตุลาคม 2565. แหล่งที่มา http://www.newonetresult.niets.or.th/AnnouncementWeb/Login.aspx.

สถาบันทดสอบการศึกษาแห่งชาติ. (2564). *รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2562. ออนไลน์.* สืบค้นเมื่อ 24 ตุลาคม 2565, แหล่งที่มา http://www.newonetresult.niets.or.th/AnnouncementWeb/Login.aspx.

สุดา หลังแดง. (2560). *ผลการใช้เกมการศึกษาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปี ที่ 1 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปัตตานีเขต 3.* วิทยานิพนธ์ ค.ม., บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

แสนรัก บัวทอง. (2559). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเพลงพื้นบ้าน.* ศษ.ม., บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศิลปากร.