การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์การบัญชีเบื้องต้น ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยการอาชีพชุมพร โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Blooket

Developing Analytical Thinking Skills in Basic Accounting Among First-Year Vocational Certificate Students at Chumphon Vocational College Through STAD Cooperative Learning and the Blooket Game

สุภาภรณ์ เดชมณี[1*], นิชานาถ พรหมเดช[2] และ แมน เชื้อบางแก้ว[3]

Supaporn dejmane[1*], Nichanart Promdet[2] and Man Chuabahgkaew[3]

[1,2,3]สาขาวิชาชีพครู คณะศิลปะศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี จังหวัดสุราษฎร์ธานี 84000*

[1,2,3]Teaching Profession Program, Faculty of Liberal Arts, Tapee University, Surat Thani, 84000*

Received : 2026-02-22 Revised : 2026-04-27 Accepted : 2026-05-12

DOI : 10.14456/ve-irj.2026.5

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์การบัญชีเบื้องต้น ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยการอาชีพชุมพร โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Blooket และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Blooket กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 จำนวน 15 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 วิทยาลัยการอาชีพชุมพร โดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Blooket 2) แบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์วิชาการบัญชีเบื้องต้น และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับ เกม Blooket สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และสถิติที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า

1. การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์การบัญชีเบื้องต้นของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยการอาชีพชุมพร โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Blooket พบว่า นักเรียนในกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 12.33 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.75 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 17.53 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.80 คะแนนเฉลี่ยผลการเรียนหลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าวิธีการดังกล่าวช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ พบว่า โดยภาพรวมความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ย 4.53 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.45 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุดได้แก่ การให้คะแนนของครูมีความยุติธรรมและโปร่งใส ค่าเฉลี่ย 4.93 และค่าเบี่ยงเบนมาตราฐาน 0.25 ครูให้โอกาสในการสะท้อนความคิดเห็นหรือประเมินตนเอง และเห็นพัฒนาการของตนเองชัดเจนเมื่อเปรียบเทียบกับก่อนเริ่มเรียน ค่าเฉลี่ย 4.80 และค่าเบี่ยงเบนมาตราฐาน 0.40 ขณะที่ข้ออื่น ๆ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบดังกล่าวในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด สะท้อนว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้นี้ในระดับสูงมาก

*สุภาภรณ์ เดชมณี

E-mail-address: supaporn.dejmane@gmail.com

คำสำคัญ : ทักษะการคิดวิเคราะห์, การจัดการเรียนรู้แบบ STAD, เกม Blooket

Abstract

This research aimed to : 1) develop analytical thinking skills in Basic Accounting among first-year Vocational Certificate (Por Wor Chor 1) students at Chumphon Vocational College using the STAD cooperative learning method combined with the Blooket LLC game, and 2) examine students' satisfaction toward this instructional approach The sample consisted of 15 first-year Vocational Certificate students enrolled in the first semester of the 2025 academic year, selected through cluster random sampling. The research instruments included: (1) STAD lesson plans integrated with Blooket, (2) an analytical thinking skills test in Basic Accounting, and (3) a student satisfaction questionnaire. Data were analyzed using mean, standard deviation, and t-test

The results revealed that :

1. Students' analytical thinking skills significantly improved at the .05 level. The mean pre-test score was 12.33 (S.D.= 1.75), while the mean post-test score was 17.53 (S.D.= 1.80), indicating that the instructional method effectively enhanced students' analytical thinking skills

2. Overall student satisfaction was at the highest level (Mean= 4.53, S.D.= 0.45). The highest-rated items were fair and transparent grading (Mean = 4.93, SD = 0.25) and opportunities for reflection and self-assessment, where students clearly recognized their progress compared to before the course (Mean= 4.80, S.D.= 0.40). Other items were rated at high to highest levels, reflecting very high overall satisfaction with the learning approach.

Keywords : Analytical thinking skills, Student Teams–Achievement Divisions, Blooket game

1.บทนำ

ทักษะการคิดวิเคราะห์เป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับทุกคนในยุคปัจจุบัน ช่วยให้สามารถตัดสินใจได้อย่างมีประสิทธิภาพ แก้ปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์ และพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง ดังนั้น การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์จึงมีประโยชน์มากมาย ทั้งในด้านการเรียน การทำงาน และการดำเนินชีวิตประจำวัน ช่วยให้สามารถแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตัดสินใจได้ดีขึ้น และสามารถเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น สอดคล้องกับ สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ที่กล่าวถึง จุดหมายของหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ เพื่อให้มีทักษะการเลือกและประยุกต์ใช้วิธีการ เครื่องมือและวัสดุขั้นพื้นฐานในการปฏิบัติงาน ทักษะการสื่อสารและเทคโนโลยีดิจิทัล ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา และทักษะด้านสุขภาวะและความปลอดภัย รวมทั้งมีเจตคติที่ดีต่องานอาชีพ มีความมั่นใจและภาคภูมิใจในวิชาชีพ รักงานรักหน่วยงาน สามารถทำงานเป็นหมู่คณะได้ดีบนพื้นฐานการเคารพในสิทธิและหน้าที่ของตนเองและผู้อื่น จะเห็นได้ว่าจุดมุ่งหมายหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพและทักษะการคิดวิเคราะห์มีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด หลักสูตรที่ดีจะมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน เพื่อให้สามารถนำความรู้และทักษะที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหา การตัดสินใจ และการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ [1]

ความต้องการที่จะพัฒนาผู้เรียนในด้านการคิดวิเคราะห์นั้นมีความสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะความสามารถในการคิด ซึ่งการคิดวิเคราะห์เป็นองค์ประกอบหนึ่งของสมรรถนะนี้ด้วย ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายเน้นการเพิ่มพูนความรู้และทักษะเฉพาะด้าน การคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking) เป็นเหตุผลที่นำไปสู่เอกลักษณ์หรือคำตอบเฉพาะที่สามารถดำเนินการได้ [2] สำหรับบุคคลที่มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ควรมีความสามารถในการตีความ มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่จะวิเคราะห์มีความช่างสังเกต ช่างสงสัยและช่างถาม และมีความสามารถในการหาความสัมพันธ์เชิงเหตุผล การวิเคราะห์แบ่งออกเป็น 3 ระดับ ได้แก่ การวิเคราะห์ความสำคัญหรือเนื้อหาของสิ่งต่าง ๆ (Analysis of Element) การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ (Analysis of Relationship) และการวิเคราะห์เชิงหลักการ (Analysis of

Organizational Principles) [3] กระทรวงศึกษาธิการ จึงเห็นความสำคัญของการพัฒนาการคิดวิเคราะห์ จึงนำเข้าสู่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งไม่ได้ระบุไว้อย่างเด่นชัดแต่สามารถวิเคราะห์ให้เห็นแล้วว่ามีการคิดวิเคราะห์ปัญหาเกี่ยวกับทักษะการคิดวิเคราะห์ในหลักสูตรการศึกษาไทย มักพบว่าผู้เรียนยังขาดความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบ การแก้ปัญหาที่ซับซ้อน และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง นอกจากนี้การเรียนการสอนยังเน้นการท่องจำมากกว่าการฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ ทำให้ผู้เรียนไม่สามารถพัฒนาความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณและแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ [4] สำหรับนักเรียนวิทยาลัยการอาชีพชุมพร พบว่า ยังขาดความเข้าใจในการคิดวิเคราะห์ เกี่ยวกับการคำนวณ การบันทึกรายการบัญชีผิดพลาด และการจัดทำงบการเงินไม่ถูกต้อง สอดคล้องกับสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา พบว่า การจัดการศึกษายังขาดคุณภาพและมาตรฐานในทุกระดับ คุณภาพการศึกษาและการเรียนรู้ของคนไทยยังอยู่ในระดับค่อนข้างต่ำ ปัญหาเหล่านี้เกิดจากข้อจำกัดเรื่องหลักสูตรและระบบการเรียนการสอนที่เน้นการสอนเนื้อหาสาระและความจำมากกว่าการพัฒนาทักษะและสมรรถนะ ส่งผลให้ผู้เรียนขาดความคิดวิเคราะห์ [5]

ในด้านการคิดวิเคราะห์ควรเริ่มจากการทำความเข้าใจปัญหาของนักเรียนแต่ละคน ปรับวิธีการสอนให้เหมาะสมกับพื้นฐานความรู้และความสามารถของนักเรียนแต่ละคน และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้และเข้าใจเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ โดยให้พวกเขาได้ฝึกฝนการวิเคราะห์ข้อมูล การแก้ปัญหา และการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธี เช่น การใช้เทคนิค STAD การใช้เกม การตั้งคำถามปลายเปิด หรือการทำกิจกรรมที่ส่งเสริมการอภิปรายและการแก้ปัญหา สำหรับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค STAD สุวิทย์ มูลคำ, และอรทัย มูลคำ อธิบายไว้ว่าเป็นการเรียนรู้แบบร่วมมืออีกรูปแบบหนึ่งคล้ายกันกับเทคนิค TGT ที่แบ่งผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันออกเป็นกลุ่มเพื่อทำงานร่วมกันกลุ่มละประมาณ 4 - 5 คน โดยกำหนดให้สมาชิกของกลุ่มได้เรียนรู้ในเนื้อหาสาระที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้แล้วทำการทดสอบของสมาชิกแต่ละคนนำเอามาบวกเป็นคะแนนรวมของทีม ผู้สอนจะต้องใช้เทคนิคการเสริมแรง เช่น ให้รางวัล คำชมเชย เป็นต้น ดังนั้นสมาชิกกลุ่มจะต้องมีการกำหนดเป้าหมายร่วมกันช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เพื่อความสำเร็จของกลุ่ม โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ดังนี้ 1) ขั้นการนำเสนอเนื้อหา 2) การจัดกลุ่มนักเรียน 3) การทดสอบ และ 4) การให้คะแนนและการยกย่องทีม [6] สอดคล้องกับงานวิจัยที่มีศึกษาผลการใช้การจัดการเรียนรู้แบบ STAD ที่สามารถส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนได้ นอกจากนี้การใช้เกมในกิจกรรมการเรียนรู้มีประโยชน์ต่อผู้เรียนทั้งด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา นอกจากนี้ยังช่วยลดความเครียด กระตุ้นความสนใจ และส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ รวมถึงส่งเสริมการมีส่วนร่วมและความร่วมมือระหว่างผู้เรียนและครู ผ่านกลไกของเกม เช่น การให้คะแนน การแข่งขัน และการให้ผลตอบรับ สอดคล้องกับงานวิจัยที่นำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้แล้วส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์สูงขึ้น [7], [8], [9]

เกมที่น่าสนใจในการนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ เกม Blooket เป็นแพลตฟอร์มเกมการเรียนรู้ออนไลน์ที่ใช้สำหรับจัดกิจกรรมในห้องเรียน โดยมีลักษณะเด่น เป็นเกมตอบคำถาม (Quiz Game) แบบอินเทอร์แอคทีฟ ครูสร้างชุดคำถามหรือเลือกจากคลังสำเร็จรูป แล้วนักเรียนร่วมเล่นผ่านมือถือหรือคอมพิวเตอร์ นักเรียนสามารถแข่งขันกันแบบรายบุคคลหรือจับเป็นทีม ผู้เล่นจะมีตัวละครสัตว์น่ารัก ๆ ใช้แทนตัวผู้เล่น ทำให้บรรยากาศเกมดูผ่อนคลายและสนุก เพราะเกมมีความทันสมัย คล้ายเกมออนไลน์ทั่วไป ทำให้นักเรียนเกิดความท้าทาย อยากเอาชนะ และตั้งใจตอบคำถามมากขึ้น โดยมีขั้นตอนของเกม ดังนี้ 1) ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกาเกม 2) ขั้นเล่นเกม 3) ขั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล และ 4) ขั้นประเมินผล [10]

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการทำวิจัย เรื่องการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์การบัญชีเบื้องต้น ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Blooket เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์การบัญชีเบื้องต้นของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยการอาชีพชุมพร โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Blooket และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Blooket

2.วัตถุประสงค์การวิจัย

*2.1*เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์การบัญชีเบื้องต้นของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยการอาชีพชุมพร โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Blooket

*2.2*เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Blooket

***3.*ขอบเขตของการวิจัย**

3.1ขอบเขตด้านเนื้อหา เนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในการวิจัยครั้งนี้คือ เนื้อหารายวิชาการบัญชีเบื้องต้น รหัสวิชา 20200-1003 หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ซึ่งประกอบด้วยเรื่องสมการบัญชี การวิเคราะห์รายการค้า และการบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป

3.2กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 วิทยาลัยการอาชีพชุมพร จำนวน 15 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง

3.3ตัวแปรที่ศึกษา

3.3.1ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Blooket

3.3.2ตัวแปรตาม คือ ทักษะการคิดวิเคราะห์การบัญชีเบื้องต้น

4.วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์การบัญชีเบื้องต้น ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยการอาชีพชุมพร โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Blooket มีการดำเนินการเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การบูรณาการการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Blooket

1) การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน เพื่อบูรณาการการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Blooket มีการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบ 4 ประการ คือ (1) แนวคิด/หลักการของการจัดการเรียนรู้ (2) วัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ (3) กระบวนการจัดการเรียนรู้ และ (4) ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนจากการจัดเรียนรู้

2) การบูรณาการการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Blooket นำผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเพื่อบูรณาการการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบ 4 ประการ คือ (1) แนวคิด/หลักการของการจัดการเรียนรู้ (2) วัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ (3) กระบวนการจัดการเรียนรู้ และ (4) ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนจากการเรียนตามการจัดการเรียนรู้ และดำเนินการ บูรณาการการจัดการเรียนรู้ ตามองค์ประกอบทั้ง 4 องค์ประกอบที่กำหนดไว้ คือ แนวคิด/หลักการของการจัดการเรียนรู้ วัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ และผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนจากการเรียนตามการจัดการเรียนรู้ ได้การจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Blooket

3) การตรวจสอบคุณภาพของการจัดการเรียนรู้ นำการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการขึ้นเสนอให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาตรวจสอบพร้อมกับรับคำแนะนำ แล้วนำมาปรับปรุงเป็นการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Blooket นำเอกสารการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Blooket ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน พิจารณาตรวจสอบความสอดคล้องและความเป็นไปได้ของการจัดการเรียนรู้ และผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ตรวจสอบคุณภาพการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Blooket ด้วยแบบประเมินการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Blooket ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยยึดค่าความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย แบ่งออกได้ ดังนี้

1) การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Blooket

2) การสร้างแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์รายวิชาการบัญชีเบื้องต้น

3) การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 3 การเก็บข้อมูลในการวิจัย

1) จัดกลุ่มตัวอย่าง รูปแบบการดำเนินการ เป็นแบบกลุ่มตัวอย่างวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนเรียน-หลังเรียน

2) การดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง

3) การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย การหาค่าความตรงเชิงเนื้อหาในการหาความตรงเชิงเนื้อหาใช้สูตรในการคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) หาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนจากการสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนและหลังการเรียน และคะแนนจากแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่าง หาค่าความยาก (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น (KR-20) ของแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ โดยใช้โปรแกรมวิเคราะห์ข้อสอบ Evana

4.1ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

*4.1.1*ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 วิทยาลัยการอาชีพชุมพร จำนวน 15 คน

*4.1.2*กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 วิทยาลัยการอาชีพชุมพร จำนวน 15 คน โดยเลือกแบบเจาะจง เพราะเป็นกลุ่มนักเรียนที่ต้องเรียนรายวิชาการบัญชีเบื้องต้น

4.2เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

*4.2.1*แผนการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Blooket

*4.2.2*แบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์วิชาการบัญชีเบื้องต้น

*4.2.3*แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Blooket

4.3การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย

*4.3.1*การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ตามการจัดการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Blooket

1) ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)

2) ศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้จากจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Blooket ที่บูรณาการขึ้นมาในการวิจัยครั้งนี้โดยนำกระบวนการจัดการเรียนรู้ซึ่งมี 4 ขั้นตอนได้แก่ 1) ขั้นนำเสนอเนื้อหา 2) ขั้นการจัดกลุ่มนักเรียน 3) ขั้นการทดสอบ และ 4) ขั้นการให้คะแนนและการยกย่องทีม มาใช้ในแผนการจัดการเรียนรู้

3) เลือกสาระการเรียนรู้ที่จะนำมาใช้ในการทดลอง ได้แก่ (1) สินทรัพย์ หนี้สิน ส่วนของเจ้าของ (2) การวิเคราะห์รายการค้า และ (3) การบันทึกรายการค้าในสมุดรายวันทั่วไป

4) สร้างแผนการจัดการเรียนรู้

5) เสนอแผนการจัดการเรียนรู้ตามการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Blooket ให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาตรวจสอบความครอบคลุมและความเป็นไปได้ในการนำไปใช้ แล้วปรับปรุงตามคำแนะนำเพื่อนำไปนำเสนอกับผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบ

6) นำแผนการจัดการเรียนรู้ตามการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Blooket ที่ปรับปรุงตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาเรียบร้อยแล้ว ไปเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ตรวจสอบความสอดคล้องด้านเนื้อหา สาระการเรียนรู้ บัญชี และขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

7) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงชื่อขั้นตอนในกระบวนการจัดการเรียนรู้ และแนวการเขียนสาระสำคัญซึ่งต้องใช้คำอธิบายให้ชัดเจน

*4.3.2*การสร้างแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์รายวิชาการบัญชีเบื้องต้น มีการดำเนินการ ดังนี้

1) ศึกษาสาระการเรียนรู้ เรื่อง (1) สมการบัญชี (2) การวิเคราะห์รายการค้า และ (3) การบันทึกรายการค้าในสมุดรายวันทั่วไป ตามตัวชี้วัดมาใช้ในการจัดทำแบบทดสอบ

2) ศึกษาระดับวัตถุประสงค์ทางการศึกษาด้านพุทธิพิสัยมาเป็นแนวทางในการจัดทำแบบทดสอบ

3) จัดทำแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์รายวิชาการบัญชีเบื้องต้น เป็นแบบทดสอบชนิดปรนัยเลือกตอบ มี 4 ตัวเลือก ถูกได้ 1 คะแนน ผิดได้ 0 คะแนน จำนวน 40 ข้อ

4) นำแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์รายวิชาการบัญชีเบื้องต้น ให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาตรวจสอบความครอบคลุมของเนื้อหาและความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ เพื่อนำผลการแนะนำไปปรับปรุงแก้ไข

5) นำแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์รายวิชาการบัญชีเบื้องต้น ที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาเรียบร้อยแล้ว ไปเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ของสาระการเรียนรู้

6) นำแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์รายวิชาการบัญชีเบื้องต้น ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเรียบร้อยแล้วไปทดลองใช้กับผู้เรียน

7) จัดพิมพ์แบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์รายวิชาการบัญชีเบื้องต้น ที่คัดเลือกไว้จำนวน 40 ข้อ เพื่อนำไป

ทดสอบนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง เก็บข้อมูลสำหรับใช้ในการวิเคราะห์ผล

*4.3.3*การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ มีการดำเนินการ ดังนี้

1) ศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Blooket ที่บูรณาการเพื่อนำแนวทางการจัดการเรียนรู้มาใช้ประกอบในคำถามในแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามการจัดการเรียนรู้

2) ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3) สร้างประโยคข้อความเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ในเชิงบอกเล่า แบบสอบถามความพึงพอใจมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

4) นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ เสนอให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาตรวจสอบความครอบคลุมของเนื้อหาและความเหมาะสมของภาษาที่ใช้เพื่อนำผลการแนะนำไปปรับปรุงแก้ไข

5) นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ที่ปรับปรุงตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาเรียบร้อยแล้ว ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ตรวจสอบ

6) จัดพิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ ฉบับสมบูรณ์ จำนวน 20 ข้อ เพื่อนำไปสอบถามนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง เก็บข้อมูลสำหรับใช้ในการวิเคราะห์ผล

4.4การเก็บข้อมูลในการวิจัย

4.4.1จัดกลุ่มตัวอย่าง

1) รูปแบบการดำเนินการ เป็นแบบกลุ่มตัวอย่างวัดก่อน-หลัง (One-Group Pretest-Posttest Design)

2) ประชากรที่ใช้ในการดำเนินการเป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยการอาชีพชุมพร จำนวน 15 คน

3) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการดำเนินการ เรื่อง การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์การบัญชีเบื้องต้น ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยการอาชีพชุมพร โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Blooket

4.4.2การดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง ดังนี้

1) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียน วิทยาลัยการอาชีพชุมพร ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 15 คน เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Blooket

2) นักเรียนกลุ่มตัวอย่างได้เรียนในเวลาของรายวิชาการบัญชีเบื้องต้น ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ระหว่างเดือนพฤษภาคม - กันยายน พ.ศ. 2568 จำนวน 16 คาบ

3) ทดสอบก่อนการเรียนด้วยแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ กับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ทางสถิติ

4) ดำเนินการสอนบัญชี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Blooket ที่ผู้วิจัยบูรณาการขึ้นกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

5) ทดสอบหลังการเรียนด้วยแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง เพื่อนำข้อมูลมาประกอบการวิเคราะห์ทางสถิติ

6) นำผลที่ได้มาวิเคราะห์ทางสถิติ

4.4.3การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้

1) การหาค่าความตรงเชิงเนื้อหาในการหาความตรงเชิงเนื้อหาใช้สูตรในการคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

2) หาค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนจากการสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนและหลังการเรียน และคะแนนจากแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่าง

3) ทดสอบความแตกต่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการเรียนของกลุ่มตัวอย่างโดยทดสอบความแตกต่างที่ระดับความมีนัยสำคัญ .05 โดยใช้สถิติ t-test

4) หาค่าความยาก (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น (KR-20) ของแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ โดยใช้โปรแกรมวิเคราะห์ข้อสอบ Evana

5.ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้ผลการวิจัยไว้ดังนี้

5.1การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์การบัญชีเบื้องต้น ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยการอาชีพชุมพร โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Blooket มีการเปรียบเทียบการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์การบัญชีเบื้องต้นของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ

ชั้นปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Blooket ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 15 คน ผลปรากฏดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์การบัญชีเบื้องต้น ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยการอาชีพชุมพร โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Blooket ก่อนเรียนและหลังเรียน

เปรียบเทียบ	ก่อนเรียน		หลังเรียน		t
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	
คะแนน	12.33	1.75	17.53	1.80	10.83*

ตารางที่ 1 การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์การบัญชีเบื้องต้น ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยการอาชีพชุมพร โดยใช้การจัดการเรียนรู้ที่แบบ STAD ร่วมกับเกม Blooket พบว่า นักเรียนในกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน 12.33 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.75 และคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน 17.53 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.80

5.2 ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน หลังการเรียนของกลุ่มตัวอย่างซึ่งเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Blooket ผลปรากฏดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้

หัวข้อประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ได้ทบทวนความรู้เดิมมาเชื่อมกับความรู้ใหม่ทำให้เรียนเข้าใจยิ่งขึ้น	4.53	0.50	มากที่สุด
2. เนื้อหาและบริบทในเกมทำให้เกิดความสงสัย อยากค้นหาคำตอบ	4.20	0.40	มาก
3. บทเรียนเริ่มต้นได้อย่างน่าสนใจและทำให้พร้อมที่จะเรียนรู้ต่อไป	4.33	0.47	มาก
4. เกม Blooket ช่วยดึงดูดความสนใจในการเริ่มบทเรียน	4.67	0.47	มากที่สุด
5. บรรยากาศการเริ่มเรียนกระตุ้นให้นักเรียนคิดวิเคราะห์ ตั้งคำถาม	4.67	0.47	มากที่สุด
6. การจัดกลุ่มมีความเหมาะสมกับการเรียนรู้	4.60	0.49	มากที่สุด
7. การทำงานเป็นกลุ่มช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	4.27	0.44	มาก
8. มีโอกาสแสดงความสามารถในกลุ่มอย่างเหมาะสม	4.33	0.47	มาก
9. มีความสุขในการทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่ม	4.40	0.49	มาก
10. สามารถทำงานร่วมกับเพื่อนในกลุ่มได้อย่างราบรื่น	4.67	0.47	มากที่สุด
11. เข้าใจรูปแบบและวิธีการทดสอบที่ครูใช้	4.47	0.50	มาก
12. แบบทดสอบที่ใช้มีความเหมาะสมกับเนื้อหาที่เรียน	4.27	0.44	มาก

ตารางที่ 2 (ต่อ)

หัวข้อประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
13. การทดสอบมีความยุติธรรมกับนักเรียนทุกคน	4.67	0.47	มากที่สุด
14. มีการสรุปบทเรียนด้วยตนเองทำให้มีความเข้าใจและจดจำได้มากขึ้น	4.53	0.50	มากที่สุด
15. คะแนนจากการทดสอบสะท้อนความสามารถของฉันอย่างแท้จริง	4.60	0.49	มากที่สุด
16. การนำเสนอหน้าชั้นเรียนทำให้มีความกล้าในการแสดงออกมากขึ้น	4.67	0.47	มากที่สุด
17. การให้คะแนนของครูมีความยุติธรรมและโปร่งใส	4.93	0.25	มากที่สุด
18. การยกย่องทีมช่วยให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการทำกิจกรรมให้ดีขึ้น	4.13	0.34	มาก
19. ครูให้โอกาสในการสะท้อนความคิดเห็นหรือประเมินตนเอง	4.80	0.40	มากที่สุด
20. เห็นพัฒนาการของตนเองชัดเจนเมื่อเปรียบเทียบกับก่อนเริ่มเรียน	4.80	0.40	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	**4.53**	**0.45**	**มากที่สุด**

ตารางที่ 2 การพิจารณาโดยรวม พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย 4.53 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.45 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุดได้แก่ การให้คะแนนของครูมีความยุติธรรมและโปร่งใส ค่าเฉลี่ย 4.93 และค่าเบี่ยงเบนมาตราฐาน 0.25 ครูให้โอกาสในการสะท้อนความคิดเห็นหรือประเมินตนเอง และเห็นพัฒนาการของตนเองชัดเจนเมื่อเปรียบเทียบกับก่อนเริ่มเรียน ค่าเฉลี่ย 4.80 และค่าเบี่ยงเบนมาตราฐาน 0.40 ขณะที่ข้ออื่น ๆ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบดังกล่าวในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

6.สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

6.1สรุปผลการวิจัย

*6.1.1*ผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์การบัญชีเบื้องต้นของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยการอาชีพชุมพร โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Blooket พบว่า นักเรียนในกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน 12.33 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.75 และคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน 17.53 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.80 คะแนนเฉลี่ยผลการเรียนหลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

*6.1.2*ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ พบว่า โดยภาพรวมความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย 4.53 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.45 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุดได้แก่ การให้คะแนนของครูมีความยุติธรรมและโปร่งใส ค่าเฉลี่ย 4.93 และค่าเบี่ยงเบนมาตราฐาน 0.25 ครูให้โอกาสในการสะท้อนความคิดเห็นหรือประเมินตนเอง และเห็นพัฒนาการของตนเองชัดเจนเมื่อเปรียบเทียบกับก่อนเริ่มเรียน ค่าเฉลี่ย 4.80 และค่าเบี่ยงเบนมาตราฐาน 0.40 ขณะที่ข้ออื่น ๆ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบดังกล่าวในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

6.2อภิปรายผล

*6.2.1*ผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์การบัญชีเบื้องต้นของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยการอาชีพชุมพร โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับ

เกม Blooket พบว่า ผู้เรียนในกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งขึ้นไว้ว่า ผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์การบัญชีเบื้องต้นโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Blooket ส่งผลให้การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์การบัญชีเบื้องต้น ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนทั้งนี้เป็นเพราะว่า การจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกม Blooket มีแนวทางให้ผู้เรียนผ่านการฟังอย่างสม่ำเสมอ มีการฝึกซ้อมเป็นขั้นตอน จัดการเรียนรู้ผ่านการเลียนแบบ มีการเสริมสร้างแรงจูงใจและความมั่นใจ สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ของ Slavin เน้นการจัดกลุ่มผู้เรียนที่มีความสามารถต่างกันช่วยเหลือกัน (Team Recognition) และการประเมินผลกลุ่ม ได้กล่าวถึงวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือและมีแนวคิดเดียวกันว่า นักเรียนทำงานร่วมกันเพื่อเรียนรู้และรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของเพื่อนร่วมทีมและของตนเอง [11] และสอดคล้องกับทฤษฎีของสุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ [6] มีแนวคิดว่าการพัฒนาด้านทักษะกระบวนการเรียนรู้ เช่น การคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และการสื่อสาร โดยสามารถนำความรู้และประสบการณ์จากเกมไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาในสถานการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชนัสนันท์ กัญชนะ [12] ได้ศึกษาการพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์และทักษะการคิดเชิงคำนวณ สำหรับเด็กปฐมวัย พบว่า ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์และทักษะการคิดเชิงคำนวณของเด็กปฐมวัยกลุ่มทดลองหลังจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษาสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จันทรา อุ้ยเอ้ง [7] ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์วิชาคณิตศาสตร์เบื้องต้น พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และ นฤมล จันทรา[9] ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) แผนกวิชาการบัญชี พบว่า ผู้เรียนกลุ่มทดลองมีทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

*6.2.2*ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ พบว่า โดยภาพรวมความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุดทั้งนี้เป็นเพราะว่า มีการทบทวนความรู้เดิมก่อนเข้าบทเรียนมีการสาธิตแสดงตัวอย่างการฝึกซ้อมเพื่อให้ผู้เรียนนำไปปฏิบัติเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการตั้งคำถามที่ผู้เรียนสงสัยหรือแสดงความเห็นในประเด็นต่าง ๆ สร้างบรรยากาศที่ผู้เรียนพึงพอใจสนับสนุนให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในตนเอง โดยให้คำชมเชยและสนับสนุนอยู่อย่างสม่ำเสมอสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของสุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ [6] มีแนวคิดว่าเจตคติที่ดีต่อการเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย สามารถจดจำเนื้อหาได้ยาวนาน และเกิดแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้น และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด สนับสนุนด้วยแนวคิดของ Maslow [13] ที่กล่าวไว้ว่าการจัดการเรียนรู้ช่วยสร้างบรรยากาศที่มั่นคง ปลอดภัย ได้รับการยอมรับ และเสริมสร้างคุณค่า ทำให้ผู้เรียนพร้อมที่จะพัฒนาศักยภาพสูงสุดและเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายแท้จริง สอดคล้องกับงานวิจัยของ จิดาภา คงประดิษฐ์ และเมษา นวลศรี [14] ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD ที่มีต่อความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (M = 4.52, S.D.= .69) เนตรนภา สาแก้ว, ชนะชัย อวนวัง และอรัญ ซุยกระเดื่อง [15] ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค STAD โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\overline{X}$= 4.60, S.D.=0.52) และ นวกาญจน์ แสนมาโนช [16] ได้ศึกษาการพัฒนาการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หน่วย งานและพลังงาน โดยการจัดการเรียนรู้เทคนิค STAD ร่วมกับผังกราฟิก พบว่า ความพึงพอใจ

ของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิค STAD ร่วมกับผังกราฟิก อยู่ในระดับมากที่สุด ($\overline{X}$= 4.65, S.D.= 0.49)

6.3ข้อเสนอแนะ

*6.3.1*ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1) การวางแผนการจัดกลุ่มผู้เรียนอย่างเหมาะสม ควรจัดกลุ่มแบบคละความสามารถ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถช่วยเหลือกัน แลกเปลี่ยนความรู้ และพัฒนาการเรียนรู้ร่วมกันตามหลักการของ STAD

2) การนำผลสะท้อนกลับจากผู้เรียนไปปรับปรุงกิจกรรมให้เหมาะสมยิ่งขึ้น เช่นความสนุก ความยากของคำถาม หรือรูปแบบเกม เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้ตอบสนองต่อนักเรียนมากที่สุด

*6.3.2*ข้อเสนอแนะในการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป

1) การขยายกลุ่มตัวอย่างให้หลากหลายและมีจำนวนมากขึ้น เพื่อให้ผลการวิจัยมีความน่าเชื่อถือและสามารถนำไปอ้างอิงหรือประยุกต์ใช้ในบริบทของนักเรียนระดับอื่น ๆ ได้กว้างขวางยิ่งขึ้น

2) การพัฒนาเกมหรือกิจกรรมใน Blooket ให้มีความหลากหลายมากขึ้น เช่น การสร้างสถานการณ์จำลองหรือคำถามเชิงวิเคราะห์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ขั้นสูงของนักเรียนได้ดียิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

[1] Office of the Vocational Education Commission, *Vocational Certificate Curriculum B.E. 2567*. Bangkok: Office of the Vocational Education Commission, 2024. (in Thai)

[2] A. Amer, Analytical Thinking. Cairo: Center for *Advancement of Postgraduate Studies and Research in Engineering Sciences, Faculty of Engineering* – Cairo University (CAPSCU). Retrieved May 17, 2011. [Online] Available:http://www.pathways.cu.edu.

[3] B.S. Bloom, and et al. *Taxonomy of Education Objectives: Handbook 1 Cognitive Domain*. 17th ed. New York: David Mckay Company, 1972.

[4] Ministry of Education, *Basic Education Core Curriculum B.E. 2551*. 3rd ed. Bangkok: Agricultural Cooperative Federation of Thailand Printing House Co., Ltd, 2010. (in Thai)

[5] Office of the Education Council, *National Education Plan B.E. 2560-2579*. Bangkok: Prigwhan Graphic Co., Ltd, 2017. (in Thai)

[6] S. Mulkhum, and O. Mulkhum, *19 learning management methods: Developing knowledge and skills.* 8th ed. Bangkok: Parbpim Limited Partnership, 2009. (in Thai)

[7] N. Chantra, "The development of analytical thinking skills through cooperative learning management using the STAD technique among Vocational Certificate (Por Wor Chor) students", *Wisdom Journal of Humanities and Social Sciences*, 1(1), pp. 22-34, 2024. (in Thai)

[8] P. Nakhphong, *"The development of analytical thinking skills of Grade 7 students through problem-based learning combined with the STAD"*, technique. Master's thesis, Silpakorn University, 2021. (in Thai)

[9] C. Ui-Eng, *"The effects of cooperative earning management using the STAD technique on learning achievement and analytical thinking skills in Basic Mathematics"*, Master's thesis, Rajamangala University of Technology Srivijaya, 2021. (in Thai)

[10] Blooket LLC., *Blooket: Online learning games*. Retrieved, 2025. [Online] Available: https://www.blooket.com

[11] R. E. Slavin, *Cooperative learning*: *Theory, research, and practice.* 2nd ed. Boston: Allyn & Bacon, 1995.

[12] C. Kanchana, *"The development of educational games to promote basic mathematical skills and computational thinking skills for early childhood children"*, Master's thesis, University of Phayao, 2022. (in Thai)

[13] A.H. Maslow, *MOTIVATION AND PERSONALITY*. New York: Harper & Row, Publishers, Inc, 1970.

[14] J. Khongpradit, and M. Nuansri, "The effects of gamification learning management combined with the STAD technique on English reading comprehension ability", *Valaya Alongkorn Rajabhat University Review Journa*l, 3(6), pp. 510-511, 2024. (in Thai)

[15] N. Sakaeo, C. Auanwang, and A. Suikradueang, "The development of cooperative learning activities using the STAD technique on the topic of the development of the Sukhothai Kingdom for Grade 7 students*", Rajabhat Maha Sarakham University Journa*l, 16(3), pp.117-130, 2022. (in Thai)

[16] N. Saenmanoch, *"The development of analytical thinking and learning achievement of Grade 10 students on the topic of work and energy through learning management using the STAD technique combined with graphic organizers"*, Master's thesis, Sakon Nakhon Rajabhat University, 2023. (in Thai)