

การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ โดยใช้เทคนิคจิกซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

The Development of the First Grade Students Learning of Thai Spelling Skills by Blended Jigsaw 2 Technique and Educational Games

จุฑามาศ กันต๊ะ*

Jutamas Kuntip

นุชบา บัวสมบุรณ์**

Busaba Buasomboon

บทคัดย่อ

ผู้วิจัยได้พัฒนาความสามารถในการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ โดยใช้เทคนิคจิกซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนอุดมวิทยา จังหวัดราชบุรี จำนวน 40 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 20 แผน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน ผลการวิจัย พบว่า 1) คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำของนักเรียน ก่อนและหลัง การเรียนรู้โดยเทคนิคจิกซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังการเรียนรู้ สูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนการเรียนรู้ 2) ความคิดเห็นของ นักเรียน โดยภาพรวม พบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

คำสำคัญ: เทคนิคจิกซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษา / การเขียนสะกดคำ

Abstract

This study aimed to develop the first grade students' learning of thai spelling skills by blended jigsaw 2 technique and educational games. The sample was 40 first grade students from Udomvitaya, Ratchaburi in the second semester of the academic year 2010. The research instruments 1) lesson plans based on blended jigsaw 2 technique and educational games 2) a learning outcomes test and 3) questionnaires. The results of this research were: 1) The learning ability on thai spelling of consonants of the first grade students taught by blended jigsaw 2 technique and education games before and after

* นักศึกษาปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

** อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

instruction were significantly different at the .05 level and the students' learning outcomes after the instruction were higher than before the instruction. 2) The students' opinions toward blended jigsaw 2 technique and educational games as a whole were at a high agreement level.

Keywords: Jigsaw 2 Technique an Educational games / Thai spelling skills

บทนำ

ภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติ แสดงให้เห็นถึงความเป็นเอกราชและวัฒนธรรมของชาติที่สืบทอดมาจากรุ่นสู่รุ่น การที่จะรักษาภาษาไทยให้ดำรงอยู่ได้นั้น จำเป็นต้องให้ความสำคัญในการเรียน วิชาภาษาไทยให้มากขึ้น เพื่อให้สามารถใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องตามหลักการใช้ภาษาและตามกาลเทศะ อีกทั้งเพื่อใช้ในการสื่อสารให้เกิดความเข้าใจ ดังนั้น กระทรวงศึกษาธิการจึงได้กำหนดการเรียนทักษะภาษาไทยในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทั้ง 5 สาระ คือ การอ่าน การเขียน การฟัง การดู และการพูด หลักการใช้ภาษาไทยและวรรณคดีและวรรณกรรม การเขียนสะกดคำ เป็นสาระการเรียนรู้แกนกลาง ในสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย นับเป็นสาระหนึ่งที่มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตรงตามที่หลักสูตรกำหนดไว้

หลักการใช้ภาษาไทยมีความสำคัญมาก ดังที่ สำนักวิชาการมาตรฐานการศึกษา (2544: 133) กล่าวว่า iva การเรียนในระดับพื้นฐานจะเน้นในด้าน การอ่าน การเขียน ได้ถูกต้อง มีความแม่นยำในหลักเกณฑ์ทางภาษา นักเรียนในระดับพื้นฐานจำเป็นต้องมีความรู้ในเรื่อง หลักการใช้ภาษาไทยอันได้แก่ หลักการสะกดคำ ไตรยางศ์ การผันเสียงวรรณยุกต์ คำควบกล้ำ

อักษรนำ เป็นต้น ซึ่งหลักสูตรดังกล่าวได้ให้ความสำคัญเรื่องหลักการใช้ภาษา ตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งเป็นรากฐานให้นักเรียนในชั้นที่สูงขึ้นมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับกฎเกณฑ์และโครงสร้างพื้นฐานของภาษาไทย เพื่อนำความรู้ไปใช้ในการติดต่อสื่อสารให้มีประสิทธิภาพ

การเขียนสะกดคำ เป็นทักษะทางภาษา ซึ่งจัดอยู่ในสาระหลักการใช้ภาษา เป็นทักษะที่มีความสำคัญต่อการสื่อสาร เพราะหากเขียนสะกดคำผิด จะทำให้ความหมายผิด ไม่สามารถสื่อความหมายได้ตรงกับจุดประสงค์ของผู้เขียน แต่อย่างไรก็ตามในเรื่องการเขียนสะกดคำ ก็ยังพบปัญหาอยู่เสมอ ดังที่นักวิชาการหลายท่าน อาทิ นภพร เรื่องสกุล (2538: 5) ยศ พันัสสรณ์ (2538: 45) ประทีป วาทิกทินกร (2543: 86) นิตยา กาญจนะวรรณ (2544: 42) อดิศักดิ์ ทองบุญ (2551: 43) ได้กล่าวไว้ว่า ปัญหาของการเขียนนั้นได้แก่ นักเรียนยังไม่รู้จักภาษาไทยดีพอ โดยเฉพาะ การเขียนพยัญชนะไม่ชัดเจน การวางสระและวรรณยุกต์ไม่ถูกที่ การเขียนตัวสะกดตัวการันต์ไม่ถูกต้องซึ่งการสะกดคำไทยผิคนั้นมีอยู่ 2 ประเภทใหญ่ คือ สะกดผิไปจากที่กำหนดไว้ในพจนานุกรม กับสะกดผิไป หลักการเขียน โดยความผิดพลาดของการเขียนเกิดจากการที่ผู้ใช้ภาษาไทยไม่สนใจที่จะใช้ภาษาให้ถูกต้อง นี้ก็จะเขียนอะไรก็เขียนโดยไม่

หยุดคิดสักนิดว่า สิ่งที่เขียนนั้น สะกดคำถูกต้องหรือไม่ ซึ่งการที่จะเขียนสะกดคำได้ถูกต้องนั้นไม่ยากเพียงแต่จะต้องใช้ความระมัดระวัง ต้องสังเกต จดจำ และฝึกฝน ก็จะช่วยให้เขียนสะกดคำได้ถูกต้องรวดเร็วยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ครูผู้สอนขาดทักษะวิธีการสอนที่น่าสนใจ ไม่สอนให้ผู้เรียนรู้จักคิด และลงมือปฏิบัติ การขาดความเอาใจใส่และขาดความพยายามในอันที่จะหาวิธีสอนที่ได้ผล และผลิตวัสดุอุปกรณ์ก้าวหน้า รวมถึงการสอนให้ผู้เรียนรู้จักสรุปความรู้ด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายและมีเจตคติที่ไม่ดีต่อวิชาภาษาไทย บุญเหลือ เทพยสุวรรณ (2549: 6) กล่าวว่า ความบกพร่องในการสอนภาษาไทยที่สำคัญที่สุดคือการขาดความเอาใจใส่และความพยายามในอันที่จะค้นหาวิธีสอนที่ได้ผลรวมถึงการผลิตวัสดุอุปกรณ์ไม่ก้าวหน้า

การสอนการเขียนสะกดคำ มีหลายวิธีดังที่สำนักวิชาการมาตรฐานการศึกษา (2546: 133) กล่าวว่าไว้ว่า ครูต้องใช้เทคนิคการสอนอย่างหลากหลาย ใช้วิธีสอดแทรกหลักภาษาไปในกระบวนการสอนอ่านเขียนอย่างผสมกลมกลืน และสอนให้สนุก ด้วยการให้นักเรียนสังเกตการใช้ภาษาในขณะที่อ่านและเขียน สรุปเป็นกฎเกณฑ์ด้วยตนเอง จะได้ไม่ทำให้นักเรียนเบื่อวิชาภาษาไทย

สำนักวิชาการมาตรฐานการศึกษา (2543: 1-2) ให้ความสำคัญกับการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยได้กล่าวถึงวิธีการสอนที่ช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองให้ได้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอยู่หลายวิธี ซึ่ง

หนึ่งในวิธีเหล่านั้นคือการเรียนแบบร่วมมือกัน (Cooperative Learning) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ จากการศึกษาแบบการเรียนแบบร่วมมือจากตำราและเอกสารงานวิจัยต่างๆ พบว่า มีหลายรูปแบบ เช่น แบบกลุ่มสัมฤทธิ์ (Student Teams – Achievement Division: STAD) แบบบูรณาการด้านการอ่านและการเขียน (Cooperative Integrated Reading and Composition : CIRC) แบบกลุ่มช่วยสอนเป็นรายบุคคล (Team Assisted Individualization : TAT) แบบกลุ่มการแข่งขัน (Teams – Games – Tournaments : TGT) แบบจิกซอว์ (Jigsaw) หรือแบบจิกซอว์ 1 (Jigsaw 1) และแบบจิกซอว์ 2 (Jigsaw 2) เป็นต้น ซึ่งการเรียนแบบร่วมมือแต่ละรูปแบบมีความเหมาะสม ด้านเนื้อหา วิธีสอน และวัยของผู้เรียนที่แตกต่างกัน โดยการเรียนรู้อย่างแบบจิกซอว์ 2 (Jigsaw 2) นั้น มีหัวใจสำคัญในการสอนคือผู้เรียนจะต้องพึ่งพาซึ่งกันและกัน ผู้เรียนทุกคนต้องพึ่งพาความรู้จากผู้เรียนคนอื่นๆ เพื่อจะได้ทำข้อสอบได้ดี โดยการเรียนรู้อย่างแบบจิกซอว์ 2 พัฒนาจากการเรียนรู้แบบจิกซอว์ 1 โดยสมาชิกกลุ่มแยกย้ายกันไปศึกษาหาความรู้ในหัวข้อเนื้อหาที่แตกต่างกัน แล้วกลับเข้ากลุ่มถ่ายทอดความรู้ที่ได้มาให้สมาชิกกลุ่มฟัง วิธีนี้คล้ายกับการต่อภาพจิกซอว์ โดยลักษณะของการจัดกิจกรรม จะเป็นการจัดให้ผู้เรียนที่มีความสามารถต่างกันเข้ากลุ่มรวมกันเรียกว่า กลุ่มบ้าน (Home Group) สมาชิกในกลุ่มบ้านจะรับผิดชอบศึกษาหัวข้อที่แตกต่างกัน แล้วแยกย้ายไปเข้ากลุ่มใหม่ ในหัวข้อเดียวกัน กลุ่มใหม่นี้เรียกว่ากลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (Expert Group) เมื่อ

กลุ่มผู้เชี่ยวชาญทำงานร่วมกันเสร็จ ก็จะแยกย้ายกลับไปกลุ่มเดิมคือ กลุ่มบ้านของตน นำความรู้ที่ได้จากการอภิปรายจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญมาสรุปให้กลุ่มบ้านฟัง ผู้สอนทดสอบและให้คะแนน โดยสามารถสรุปเป็นขั้นตอนการสอนได้ 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นนำ 2) ขั้นการสอน 3) ขั้นศึกษากลุ่มย่อย 4) ขั้นการทดสอบย่อย และ 5) ขั้นการยกย่องกลุ่มที่ประสบความสำเร็จ และหลังจาก การทำแบบทดสอบจะมีการนำคะแนนจากการทดสอบ ของนักเรียนแต่ละคนมารวมเป็นคะแนนกลุ่มหรือผลงานของกลุ่มการเรียนรู้แบบจิกซอร์ว มีผู้ที่นำมาปรับใช้ในการเรียนการสอนในสาขาวิชาต่างๆ สามารถพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียนให้สูงขึ้นได้

นอกจากนี้การสอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 นั้น ผู้สอนควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ควบคู่กับความสนุกสนานเพราะผู้เรียนในวัยนี้ ชอบการเรียนรู้ผ่านเล่น ดังที่ อารมณ์ ใจเที่ยง (2550: 74) ได้กล่าวไว้ว่า ครูควรจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้แสดงบทบาท ได้แข่งขัน ได้เล่นเกม ได้ร้องเพลง ได้เต้น ให้ได้แสดงออกตามวัย ผู้เรียนจะเรียนด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลิน ได้ผลดีกว่าที่จะนั่งฟังครูพูดอธิบายแต่เพียงอย่างเดียว เพราะผู้เรียนจะเรียนด้วยความสนุกและด้วยความสนใจ ซึ่งจะเห็นได้ว่าการเรียน โดยการใช้เกมการศึกษาเข้ามาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน จะช่วยให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้นและมีความคงทนต่อสิ่งที่ได้เรียนรู้มากขึ้น ดังผลการวิจัยของ ศิริวรรณ เขียวระยงค์ (2547:

152) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่องการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมการศึกษาและการสอนตามคู่มือครู ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สอนโดยการใช้เกมการศึกษาสูงกว่านักเรียนที่สอนตาม คู่มือครู เสงี่ยม เวียงคำ (2550: 35) ได้ดำเนินการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกม โรงเรียนบ้านปาง อำเภอบางคนที จังหวัดเชียงใหม่ พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียนสะกดคำยากโดยใช้เกม มีความเหมาะสมในการเขียนสะกดคำยากให้แก่ นักเรียน โดยนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80.30 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ร้อยละ 60.00

จากข้อมูลดังกล่าวจะเห็นได้ว่า ทั้งการเรียนรู้อยู่ด้วยเทคนิคจิกซอร์ว 2 และเกมการศึกษา ล้วนเป็นวิธีการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสามารถพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักเรียนได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัย จึงสนใจที่จะนำรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคจิกซอร์ว 2 ร่วมกับเกมการศึกษา มาสอนหลักเกณฑ์ทางภาษาไทย เรื่องการเขียนสะกดคำ เพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ โดยคำนึงถึงจุดเด่นของเทคนิคการจัดการเรียนรู้แต่ละแบบมาใช้ในการเรียนรู้ร่วมกัน กล่าวคือ การเรียนรู้โดยใช้เทคนิคจิกซอร์ว 2 เป็นเทคนิคการเรียนการสอนที่มีการรวมกลุ่มกันแบบละความสามารภ เพื่อให้ให้นักเรียนได้เรียนรู้และสรุปความรู้ด้วยตนเอง มีการช่วยเหลือในการเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ และช่วยกันคิดแลกเปลี่ยนความรู้ จนทำให้กลุ่มประสบ

ความสำเร็จ ส่วนเกมการศึกษา จะช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีความสุขไม่เบื่อหน่ายและสนใจในการเรียนรู้มากขึ้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำเทคนิคการสอนทั้งสองแบบ คือเทคนิคจิกซอว์ 2 และเกมการศึกษามาสังเคราะห์เข้าด้วยกัน ซึ่งเป็นวิธีการสอนที่สอดคล้องกับวัย ความสามารถและพัฒนาการของผู้เรียน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ โดยใช้เทคนิคจิกซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษา

2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ โดยใช้เทคนิคจิกซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษา

สมมติฐานการวิจัย

ความสามารถในการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคจิกซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษาสูงกว่าก่อนการเรียนรู้

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน (Cooperative Learning) เทคนิคจิกซอว์ 2 ร่วมกับ

เกมการศึกษา เพื่อนำมากำหนดเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยดังนี้

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคจิกซอว์ 2 และเกมการศึกษา เพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียน ในการวิจัยครั้งนี้มีขั้นตอนดังนี้ 1) ชี้นำ เพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาความคิดรวบยอดหรือหลักการของการเรียนโดยใช้เกม เพลง นิทาน การบรรยาย อภิปราย ฯลฯ ทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนในเรื่องที่จะเรียน เพื่อเชื่อมโยงให้เข้ากับเนื้อหาใหม่ 2) ชี้นำกิจกรรมครูเสนอหัวข้อเรื่องในการเรียนรู้แก่นักเรียน โดยการเตรียมเนื้อหา และสื่อการสอนที่เหมาะสมประกอบการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนทราบถึงหลักการ มโนมติความคิดรวบยอดของการเรียนรู้ในแต่ละครั้งก่อน เป็นการเตรียมความพร้อมของผู้เรียน เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้และแจ้งจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมในการเรียน ที่เป็นเป้าหมายในการสอนแต่ละครั้ง แนะนำระเบียบการเรียนร่วมกันเป็นกลุ่มบทบาทและหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่มการช่วยเหลือกันในกลุ่ม เพื่อจะทำให้กลุ่มประสบความสำเร็จ และบรรลุตามเป้าหมายของกลุ่ม 3) ชี้นำศึกษาเป็นกลุ่มย่อย ครูแบ่งหัวข้อเรื่องที่จะศึกษาออกเป็นประเด็นย่อย เพื่อให้ผู้เรียนทราบว่าตนศึกษาหัวข้อใด แล้วให้สมาชิกในกลุ่มแต่ละคนแยกกันไปศึกษาร่วมกับสมาชิกกลุ่มอื่นๆ ที่สนใจในหัวข้อเดียวกันให้เข้าใจอย่างแจ่มชัด และให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด เพื่อฝึกฝนจนเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและจดจำความรู้นั้นได้ยาวนานยิ่งขึ้น จนสามารถเป็นผู้เชี่ยวชาญได้ จากนั้นให้กลับมากลุ่มเดิม

อธิบายเนื้อหาที่ตนเองไปศึกษาให้เพื่อนสมาชิกในกลุ่มเข้าใจ โดยผลัดกันอธิบาย 4) ชั้นฝึกฝนนักเรียนเล่นเกม ครูอธิบายวิธีเล่น กติกาการเล่น ให้เด็กเข้าใจ กำหนดตัวผู้เล่น โดยแบ่งตามกลุ่ม การเรียนแบบจิกซอร์ว 2 ให้ทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรมและจัดการแข่งขัน ด้วยการจัดนักเรียนที่มีความสามารถอยู่ในกลุ่มเดียวกัน เพื่อแข่งขันกันในแต่ละรอบ และครูสังเกตรวมถึงคอยดูแลการเล่นของนักเรียนตลอดเวลา 5) ชั้นสรุป ครูและนักเรียนรวบรวมความรู้ที่ได้จากชั้นกิจกรรมและชั้นฝึกฝนแล้วนำมาสรุปให้ได้สาระสำคัญตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยสรุปในรูปแบบของแผนผังความคิด 6) ชั้นการทดสอบย่อย ผู้เรียนจะต้องได้รับการทดสอบย่อยจากการทำแบบทดสอบและคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบ จะถูกแปลงเป็นคะแนนของแต่ละกลุ่ม ซึ่งในการทดสอบผู้เรียนทุกคนจะทำข้อสอบตามความสามารถของตน โดยไม่มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน การคิดคะแนนในการพัฒนาตนเองและของกลุ่ม ซึ่งเป็นคะแนนที่ได้จากการเปรียบเทียบคะแนนที่สอบได้กับคะแนนฐาน (Base Score) โดยคะแนนที่ได้จะเป็นคะแนนความก้าวหน้าของผู้เรียน ซึ่งผู้เรียนจะทำได้หรือไม่ จะขึ้นอยู่กับความขยันที่เพิ่มขึ้นจากครั้งก่อนหรือไม่ผู้เรียนทุกคนมีโอกาสได้คะแนนสูงสุดเพื่อช่วยกลุ่ม หรืออาจจะไม่ได้เลย ถ้าหากได้คะแนนน้อยกว่าคะแนนฐานเกิน 10 คะแนน และ 7) ชั้นประเมินผลและการยกย่องกลุ่มที่ประสบผลสำเร็จ ครูเป็นผู้ประเมินผลพฤติกรรม การเรียนรู้ของนักเรียนด้วยการสังเกต การตั้งคำถาม การทำแบบทดสอบการทำ

แบบประเมินผลหลังเรียน ตลอดจนทำแบบฝึกหัด เป็นต้น

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) เพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ โดยใช้เทคนิคจิกซอร์ว 2 ร่วมกับเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีขอบเขตการวิจัยดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 ของโรงเรียนอุดมวิทยา อำเภอบ้านโป่ง สังกัดสำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน ราชบุรี เขต 2 จำนวน 6 ห้องเรียน จำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 237 คน โดยทั้ง 6 ห้องเรียนนั้น มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนอุดมวิทยา อำเภอบ้านโป่ง สังกัดสำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน ราชบุรี เขต 2 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 40 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยวิธีจับสลากห้องเรียน

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น (Independent Variable) ได้แก่วิธีการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ โดยใช้เทคนิคจิกซอร์ว 2 ร่วมกับเกมการศึกษา

2.2 ตัวแปรตาม (Dependent Variable)

ได้แก่

2.2.1 ความสามารถในการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ

2.2.2 ความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ โดยใช้เทคนิคจิกซอร์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษา

3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วยเนื้อหาหลักภาษาไทยเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำ ในมาตราแม่ก กา และมาตราตัวสะกดต่างๆ ได้แก่ มาตราแม่กง มาตราแม่กม มาตราแม่เกย มาตราแม่เกอว มาตราแม่กก มาตราแม่กน มาตราแม่กบ มาตราแม่กด ตามข้อกำหนดตัวชี้วัดในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ ตัวชี้วัดที่ 2 เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ

4. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย ใช้เวลาในการทดลองจัดการเรียนรู้ โดยสอนสัปดาห์ละ 4 วัน วันละ 2 ชั่วโมง จำนวน 5 สัปดาห์ รวม 40 ชั่วโมง และใช้เวลาในการทดสอบก่อนและหลังการทดลองสอนอย่างละ 1 ชั่วโมง รวมเวลาที่ใช้ทั้งหมด 42 ชั่วโมง ทดลองสอนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553

วิธีการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนต่างๆ ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการ

ศึกษาค้นคว้า หนังสือ เอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เช่น หลักสูตร คู่มือการใช้หลักสูตรแกนกลาง พุทธศักราช 2551 เกี่ยวกับการเขียนสะกดคำ วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกันและเกมการศึกษา การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ และแบบสอบถามความคิดเห็น

2. ขั้นตอนแบบเครื่องมือ

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 วิธีการเรียนรู้และกิจกรรม เพื่อพัฒนาการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ จากนั้นนำมาวิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์เขียนจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เพื่อสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการเขียนสะกดคำ โดยผู้วิจัยได้สังเคราะห์วิธีการเรียนรู้เทคนิคจิกซอร์ 2 และเกมการศึกษาเข้าด้วยกัน จำนวน 20 แผน เวลา 42 ชั่วโมง รวมแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน ซึ่งขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่สังเคราะห์ได้ มีทั้งหมด 7 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นนำ 2) ขั้นกิจกรรม 3) ขั้นศึกษากลุ่มย่อย 4) ขั้นฝึกฝน 5) ขั้นสรุป 6) ขั้นการทดสอบย่อย 7) ขั้นประเมินผลและการยกย่องกลุ่มที่ประสบผลสำเร็จ

2.2 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ทฤษฎีหลักการและวิธีการสร้างเครื่องมือวัดผลทางการศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์

ในคำอธิบายของหลักสูตร เพื่อเขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ จากนั้นสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียนรู้ ชนิด 3 ตัวเลือก จำนวน 60 ข้อ เสนอให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความถูกต้องของภาษา เนื้อหา

2.3 ศึกษาการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นและสร้างแบบสอบถามความคิดเห็น จำนวน 10 ข้อ สอบถามใน 3 ประเด็น คือ 1) บรรยากาศในการเรียน 2) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน 3) ประโยชน์ที่ได้รับเป็นแบบทดสอบประมาณค่า (Rating Scale) มี 3 ระดับ คือ มาก ปานกลาง น้อย จากนั้นนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์

3. ขั้นการพัฒนา การตรวจสอบและหาประสิทธิภาพเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ มีวิธีการพัฒนา การตรวจสอบและหาประสิทธิภาพเครื่องมือดังนี้

นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์แล้วเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาภาษาไทย วิธีการสอน และการวัดและประเมินผลตรวจสอบความถูกต้อง สอดคล้องและความเหมาะสมของเนื้อหา วัตถุประสงค์ กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ สื่อและการประเมินผล เพื่อนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคจิกซอว์ 2 และ

เกมการศึกษา มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เฉลี่ยเท่ากับ 0.93

3.2 แบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ ชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยคัดเลือกจากจำนวน 60 ข้อ มีวิธีการสร้างดังนี้

นำแบบทดสอบวัดความสามารถที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์แล้ว ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาภาษาไทย วิธีการสอน และการวัดและประเมินผล 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง ความสอดคล้องของข้อสอบกับวัตถุประสงค์ แล้วนำไปหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แล้วเลือกข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง ตั้งแต่ 0.05 ขึ้นไป โดยแบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียนรู้ มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ที่ระดับ 0.67–1.00 ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.98

จากนั้นนำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุดมวิทยา ที่เคยเรียนมาแล้ว จำนวน 207 คน นำผลการทดลองมาวิเคราะห์ รายข้อหาค่าความยากง่าย และหาค่าอำนาจจำแนก คัดเลือกข้อสอบที่มีความยากง่าย 0.20–0.80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป จนได้แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนที่สมบูรณ์จำนวน 30 ข้อ ซึ่งพบว่าแบบทดสอบมีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.48–0.75 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.21–0.81 และหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ตามสูตร KR-20 ของ

คูเดอร์ ริชชาร์ดสัน (Kuder Richardson) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.93

3.3 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ โดยใช้เทคนิคจิกซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษา มีวิธีการสร้าง ดังนี้

นำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์แล้ว เสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ด้านเนื้อหาภาษาไทย วิธีการสอน และการวัดและประเมินผล ตรวจสอบแล้วนำไปหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไข ใช้กับกลุ่มทดลอง โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ที่ระดับ 0.67–1.00 ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.97

4. ขั้นตอนทดลอง

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลอง ดังนี้

4.1 ก่อนการทดลองจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ทดสอบก่อนเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถก่อนการเรียนรู้ เป็นข้อสอบปรนัย จำนวน 30 ข้อ แล้วตรวจให้คะแนน โดยตอบถูก ให้ 1 คะแนน ตอบผิด 0 คะแนน

4.2 ดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยเป็นผู้สอนด้วยตนเองโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคจิกซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษา เริ่มทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553

4.3 หลังการทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียนรู้หลังการเรียนรู้ เป็นข้อสอบปรนัย จำนวน 30 ข้อ ซึ่งเป็นข้อสอบชุดเดียวกับก่อนเรียนแล้วตรวจให้คะแนน

4.4 นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนและหลังการเรียนรู้ มาเปรียบเทียบความแตกต่าง

4.5 ให้นักเรียนตอบแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ โดยใช้เทคนิคจิกซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษา

5. ขั้นตอนวิเคราะห์ข้อมูลและตรวจสอบสมมติฐาน

5.1 วิเคราะห์ความสามารถทางการเรียนรู้ ของนักเรียนโดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และนำคะแนนมาเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนและหลังการเรียนรู้ โดยการทดสอบ t-test แบบกลุ่มตัวอย่างเดียว

5.2 วิเคราะห์ผลความคิดเห็นของนักเรียนโดยใช้ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคจิกซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษา พบว่า คะแนนเฉลี่ยของความสามารถทางการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำหลังการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคจิกซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษา ($\bar{X}=24.88$, S.D. = 2.87) สูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนการเรียนรู้ ($\bar{X}=17.98$, S.D. = 3.93) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัย ที่กำหนดไว้

2. ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ โดยใช้เทคนิคจิกซอร์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษา พบว่าโดยภาพรวมนักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ($\bar{X} = 2.83$, S.D. = 0.42) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก เป็นลำดับที่หนึ่ง ($\bar{X} = 2.85$, S.D. = 0.41) รองลงมาได้แก่ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 2.83$, S.D. = 0.44) และด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{X} = 2.82$, S.D. = 0.43) เห็นด้วยเป็นลำดับสุดท้าย

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ โดยใช้เทคนิคจิกซอร์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 นำผลมาอภิปรายตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ดังนี้

1. จากการวิจัย พบว่าความสามารถในการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำโดยใช้เทคนิคจิกซอร์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษา หลังการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.50 ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า การเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำโดยใช้เทคนิคจิกซอร์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษา เป็นวิธีที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญซึ่งเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทั้งด้านความรู้และทักษะทางสังคม โดยเป็นวิธีการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้และเพิ่มพูนแรงจูงใจ

ทางการเรียน ทำให้ผู้เรียนรู้สึกกระตือรือร้นส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองแล้วนำความรู้มาแลกเปลี่ยนกันและกันระหว่างสมาชิกภายในกลุ่ม จึงเป็นการฝึกทักษะทางสังคม รวมถึงผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในการเรียนรู้ เพราะผู้เรียนสามารถเสนอความรู้ที่ได้เรียนรู้ให้แก่ผู้อื่นภายในกลุ่มอีกด้วย มีการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง มีการปรึกษาร่วมมือกันเรียนรู้และทำแบบฝึกหัดภายในกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้เกิดความเข้าใจและจดจำได้มากขึ้น สามารถนำไปถ่ายทอดให้สมาชิกกลุ่มบ้านได้ถูกต้อง นอกจากนั้นยังส่งเสริมความสำคัญของนักเรียนต่อกลุ่มได้ดี เพราะนักเรียนแต่ละคนจะมีบทบาทในกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ และจะต้องนำความรู้ที่ได้รับกลับไปอธิบายและยกตัวอย่างคำให้เพื่อนในกลุ่มบ้านของตนเองฟังจนเข้าใจ ซึ่งทำให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจ ดังที่ วิณา ประชากุลและประสาท เนืองเฉลิม (2533: 205) กล่าวไว้ว่า หลักการเรียนแบบร่วมมือเน้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมมือกันในการเรียนรู้มากกว่าการแข่งขัน อันเป็นสภาพการณ์ที่ดีกว่าทั้งทางด้านจิตใจและสติปัญญา รูปแบบนี้มุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระต่างๆ ด้วยตนเอง ด้วยความร่วมมือและความช่วยเหลือจากเพื่อนๆ รวมทั้งได้พัฒนาทักษะสังคมต่างๆ เช่น ทักษะการสื่อสาร ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทักษะการสร้างความสัมพันธ์ รวมทั้งทักษะแสวงหาความรู้ ทักษะการคิด การแก้ปัญหาและอื่นๆ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของคไวท์ (Dwight C, 1995: abstract, อ้างถึงใน กัลยาณี พลศักดิ์, 2543 :

57) ซึ่งได้ศึกษาผลของการสอนโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือกันเรียนรู้ (Jigsaw) 2) ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์และความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มในการเรียนธุรกิจ ผลการวิจัยพบว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือกัน ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น ไม่ส่งผลกระทบต่อเพศ แต่ส่งผลกระทบต่อเรื่องอารมณ์และความรู้สึก

นอกจากนี้การเล่นเกมการศึกษา เป็นวิธีการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข ผู้เรียนมีความสุขสนุกสนานในการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่ายและสนใจในการเรียนรู้มากขึ้น เป็นเครื่องมือในการจูงใจให้เกิดการเรียนรู้มีความรู้ความเข้าใจมากขึ้น รู้จักค้นหาเหตุผลและการตัดสินใจด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้สิ่งต่างๆรอบตัวได้ดี ส่งผลให้นักเรียนสามารถจดจำในสิ่งที่ได้เรียนรู้ได้ดีขึ้น นอกจากนี้ยังส่งเสริมความเจริญงอกงามทางด้านสังคมของผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนรู้จักควบคุมตนเอง คิดถึงผู้อื่น รู้จักหน้าที่ความรับผิดชอบต่างๆ เป็นการปลูกฝังให้เป็นคนมีวินัย รักหมั่นอดทน การเล่นจึงเป็นการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนและเรียนอย่างมีความสุข ดังที่วรภัทร์ ภูเจริญ (2544: 119) กล่าวไว้ว่าการใช้เกมทำให้นักเรียนจำได้ดีขึ้น ไม่น่าเบื่อ เหมาะกับผู้เรียนประเภทสมาธิสั้น ซึ่งสอดคล้องกับ ทิศนา ขัมมณี (2551: 68) นี้กล่าวไว้ว่า วิธีสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้จากการเล่น ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนรู้นั้นมีความหมายและอยู่คงทน

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ ศิริวรรณ เขียวระยงค์ (2547: 153) ได้กล่าวไว้ว่า การสอนโดยใช้เกมการศึกษาช่วยสร้างความสนุกสนาน ให้แก่นักเรียน ทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่ายในการเรียน เกมช่วยสร้างความสนใจของนักเรียนได้เป็นอย่างดี นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมร่วมกัน นอกจากนี้เกม ยังช่วยพัฒนาความสามารถในด้านการฟัง พูด อ่านและเขียนไปพร้อมๆกัน อย่างไรก็ดีตามจากการสังเกตพฤติกรรมขณะเล่นเกมการศึกษา พบว่านักเรียนบางคนยังละเมิดในกติกาบ้าง เนื่องจากขณะที่นักเรียนกำลังเล่นเกมการศึกษา นักเรียนจะแสดงออกถึงพฤติกรรมที่สะท้อนถึงลักษณะนิสัยที่แท้จริงของเด็กที่อยากจะเป็นผู้ชนะ จึงละเมิดกติกาที่กำหนดไว้

2. จากการวิจัยพบว่า ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ โดยใช้เทคนิคจิกซอร์ว 2 ร่วมกับเกมการศึกษา โดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมากในทุกด้าน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ โดยใช้เทคนิคจิกซอร์ว 2 ร่วมกับเกมการศึกษา เป็นกิจกรรมที่จัดการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรมชัดเจน นักเรียนทุกคนมีโอกาสได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมและสรุปองค์ความรู้ด้วยตนเอง กล่าวแสดงออกและนำเสนอความรู้ของตนให้เพื่อนในกลุ่มได้ฟัง

เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ นักเรียนเห็นด้วยมาก ในประเด็นนักเรียนมีความสุขสนุกสนานกับการเรียนรู้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะเป็นการเรียนรู้ที่ต้อง

อาศัยการหันหน้าเข้าหากัน มีปฏิสัมพันธ์กัน เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ข้อมูล และการเรียนรู้ต่างๆ และยังมีการแข่งขันกันระหว่างกลุ่มด้วยการเล่นเกมการศึกษา ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและทำท่ายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง สอดคล้องกับวรรณท์ กุ์เจริญ (2544: 125) ซึ่งกล่าวไว้ว่า เกมเป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนจดจำได้มากขึ้น ไม่น่าเบื่อ บรรยากาศในการเรียนการสอนมีความสนุกสนาน มีความเป็นกันเองระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ทำให้นักเรียนสนใจเรียนมากยิ่งขึ้น ไม่น่าเบื่อหน่าย รองลงม่านักเรียนเห็นด้วยมากด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในประเด็นนักเรียนได้มีโอกาสพัฒนาตนเองตามความสามารถ ได้แสดงความคิดเห็นและฝึกให้มีการยอมรับผู้อื่นมากขึ้น ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากผู้เรียนได้พัฒนาการทำงานเป็นกลุ่มให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น คนอ่อนได้เรียนรู้จากคนที่เก่งกว่า ซึ่งจะมีความตั้งใจช่วยเหลือเพื่อนๆ เพื่อยกระดับผลงานของกลุ่มให้สูงขึ้น ส่งผลดีต่อสมาชิกทุกคนในกลุ่ม ด้านประโยชน์ที่ได้รับ นักเรียนมีความคิดเห็นในระดับมาก โดยนักเรียนมีความคิดเห็นว่าวิธีการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคจิกซอร์ว 2 ร่วมกับเกมการศึกษา ส่งเสริมให้นักเรียนมีความรู้เรื่องการเขียนสะกดคำได้ดียิ่งขึ้น เพราะวิธีการสอนแบบร่วมมือกัน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี มีการซักถามทำให้เกิดความกล้าและได้ทราบคำตอบในเรื่องที่ตนสนใจหรือยังไม่กระจ่าง การอธิบายให้เพื่อนฟัง

จะทำให้ผู้อธิบายมีความแม่นยำในเรื่องที่เรียนมากขึ้นและเพื่อนๆ ที่ฟังก็เกิดความเข้าใจอย่างชัดเจน

นอกจากนั้น เกมการศึกษายังเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง และเกมการศึกษายังส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ซึ่งผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน พบว่านักเรียนมีความสนใจและเพลิดเพลินในกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคจิกซอร์ว 2 ร่วมกับเกมการศึกษาทุกขั้นตอน

ข้อเสนอแนะ

จากข้อค้นพบของการวิจัยกับการศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยมีแนวคิดที่จะนำเสนอใน 2 ส่วน คือ ข้อเสนอแนะเพื่อการนำไปใช้และข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป โดยมีรายละเอียดดังนี้

ข้อเสนอแนะเพื่อการนำไปใช้

จากการวิจัยที่พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ โดยใช้เทคนิคจิกซอร์ว 2 ร่วมกับเกมการศึกษา มีผลการทดสอบหลังการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการเรียนรู้ และนักเรียนมีความคิดเห็นในการเรียนรู้อยู่ในเกณฑ์ที่เห็นด้วยมากทุกด้าน ดังนั้นผู้วิจัยขอเสนอแนะดังนี้

1. จากผลการวิจัยที่พบว่า วิธีการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคจิกซอร์ว 2 ร่วมกับเกมการศึกษา เพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้เรื่องการ

เขียนสะกดคำ เมื่อดำเนินการทดลอง มีรายละเอียดที่ต้องชี้แจงให้ผู้เรียนได้ทราบก่อน ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ รวมถึงการจัดแบ่งกลุ่มของนักเรียนทั้งกลุ่มบ้านและกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ดังนั้นก่อนการจัดการเรียนรู้ ครูควรเตรียมจัดแบ่งกลุ่มนักเรียน ตลอดจนศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้ ใบความรู้ และแบบฝึกหัด พร้อมศึกษาหาข้อมูลเพิ่มเติม เพื่อให้คำแนะนำนักเรียนเพิ่มเติมในการจัดกิจกรรม

2. จากผลการวิจัยที่พบว่า ขณะทำกิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นตอนเข้ากลุ่มผู้เชี่ยวชาญ มีนักเรียนบางส่วนที่ยังไม่มีสมาธิ และความสนใจกับการศึกษาใบความรู้เท่าที่ควร ดังนั้นครูควรกำหนดมาตรการที่ชัดเจนในการปฏิบัติกิจกรรม หรือให้แรงจูงใจเพิ่มเติม สำหรับนักเรียนที่มีความตั้งใจและสนใจในการปฏิบัติกิจกรรม

3. จากผลการวิจัยที่พบว่า นักเรียนชื่นชอบการเล่นเกมการศึกษา แต่ในขณะการทำกิจกรรมเกมการศึกษา พบว่า ผู้เรียนแสดงออกถึงพฤติกรรมที่สะท้อนให้เห็นถึงลักษณะนิสัยที่แท้จริงของเด็กนั่นคือ ผู้เรียนบางคนจะมีความซื่อสัตย์ ยึดการปฏิบัติตนตามกติกาของการเล่นเกมได้เป็นอย่างดี แต่มีผู้เรียนบางส่วนที่ยังขาดสติ มุ่งหวังการชนะของตนเองและกลุ่มเพียงอย่างเดียว ทำให้กระทำการบางอย่างละเมิดกติกาที่วางไว้ ดังนั้นครูผู้สอนควรมีการวางแผนและควบคุมชั้นเรียนให้ดีขึ้น โดยการ

ชี้แจงให้ผู้เรียนได้ทราบถึงวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมการศึกษาอย่างชัดเจน ไม่ควรให้ผู้เรียนมุ่งหวังเพียงแต่การชนะและการได้รับรางวัลเป็นสำคัญ จนกระทั่งละเมิดกติกาที่กำหนดไว้ นอกจากนี้ครูผู้สอนควรที่จะปลูกฝังคุณธรรมของผู้เรียน โดยเฉพาะความซื่อสัตย์ ความเสียสละ ความสามัคคีกันในหมู่คณะ การมีน้ำใจ นักกีฬา รู้จักแพ้ รู้จักชนะและการให้อภัยผู้อื่น มีความรับผิดชอบ ไม่เห็นแก่ตัว ตลอดจนการยอมรับคำตัดสินของครูและเพื่อน โดยจะเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ไปพร้อมกับการพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียนด้วย

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ทางการเรียน ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคจิกซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษา กับวิธีการจัดการเรียนรู้ / เทคนิค รูปแบบอื่นๆ เช่น เทคนิค STAD และเทคนิค TGT เป็นต้น

2. ควรมีการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ทางการเรียน ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคจิกซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษา ในประเด็นอื่นๆ เช่น การอ่าน การฟัง เป็นต้น

3. ควรขยายผลการวิจัย ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคจิกซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับรายวิชาอื่นๆ และในระดับชั้นอื่นๆ ด้วย

เอกสารอ้างอิง

- กัลยาณี พลศักดิ์. (2543). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้การสอนกลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือ. ขอนแก่น: วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ดวงใจ ไทยอุบุญ. (2543). ทักษะการเขียนภาษาไทย. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นภพร เรื่องสกุล. (2538). ปัญหาการใช้ภาษาไทยถึงขั้นวิกฤตจริงหรือ. กรุงเทพมหานคร: คุรุสภา
ลาดพร้าว.
- บุญเหลือ เทพยสุวรรณ. (2549). ภาษาไทยวิชาที่ถูกลืม. กรุงเทพมหานคร: บรรณกิจ 1991 จำกัด.
- ประทีป วาทิกทินกร. (2543). ลักษณะและการใช้ภาษาไทย. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัย
รามคำแหง.
- ลักขณา โทวีวัฒน์ และคณะ. (2539). การใช้ภาษาไทย. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วรรณัท อักษรพงศ์ และคณะ. (2534). ภาษาไทย 4. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรรณัท ภูเจริญ. (2544). การบริหารการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพมหานคร: สมาคม
ส่งเสริมเทคโนโลยี.
- วีณา ประชาภูท และประสาท เนืองเฉลิม. (2533). รูปแบบการเรียนการสอน. มหาสารคาม:
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ศิริวรรณ เขียวระยงค์. (2547). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่องการเขียน
สะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมการศึกษาและ
การสอนตามคู่มือครู. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตร และ
การนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เสงี่ยม เวียงคำ. (2550). การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
โดยใช้เกม. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา
บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2550). หลักการสอน. กรุงเทพมหานคร: ดอนเดียนสโตร์.
- อดิศักดิ์ ทองบุญ. (2551). การใช้ภาษาไทยในปัจจุบัน. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.