

ผลการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร เรื่อง “มหัศจรรย์หัวเขา” โดยใช้การจัดการเรียนรู้
แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 1

The Effect of Extra-Curricular Activities on “Amazing Huakao” Based on
Cooperative Learning Using STAD Technique with Boardgames
on English Learning Achievement of Grade 1 Students

นิซอฟู บินหะยีนียิ¹ จูไรศิริ ชูรักษ์^{2*} และ อุรารัตน์ ปานรอด³
Nisorfu Binhajiniyi,¹ Juraisiri Choorak^{2*} and Urarat Parnrod³

Article History

Receive: November 29, 2023

Revised: January 24, 2024

Accepted: January 24, 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานและเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานกับเกณฑ์ร้อยละ 70 และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 30 คน โรงเรียนประถมศึกษาแห่งหนึ่งในจังหวัดสงขลา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 1 ซึ่งได้มาโดยวิธีสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ 1) แผนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.86 และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและค่าสถิติทดสอบที ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษหลังได้รับการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษหลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก การวิจัยครั้งนี้ช่วยพัฒนาให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษสูงขึ้นและความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม ซึ่งจะส่งผลต่อคุณภาพการศึกษาในวิชาภาษาอังกฤษต่อไป

คำสำคัญ : กิจกรรมเสริมหลักสูตร ; การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ; เกมกระดาน ; ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ; นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

¹ นักศึกษาปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา, Master's Degree Student, Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Songkhla Rajabhat University (First author)

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา, Assistant Professor, Faculty of Education, Songkhla Rajabhat University

³ อาจารย์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา, Lecturer, Faculty of Humanities and Social Sciences, Songkhla Rajabhat University

*Corresponding Author E-mail: juraisiri.choo@skru.ac.th



ABSTRACT

The purposes of this research were to compare the learning achievement of students in English before and after using the extra-curricular activities based on cooperative learning management by using the STAD technique with boardgames, to compare the learning achievement of students after using the extra-curricular activities based on cooperative learning management by using STAD technique with boardgames with the criteria of 70 percent, and to study students' satisfaction toward the extra-curricular activities. The samples were 30 grade 1 students in a primary school in Songkhla province, the Songkhla primary education service area office 1, using cluster random sampling. The research instruments consisted of 1) lesson plans, 2) an English learning achievement test with a 0.86 reliability value, and 3) the student's satisfaction questionnaire. The statistics used in the data analysis were mean, standard deviation, and t-test. The result showed that: 1) the posttest score of English learning achievement after using the extra-curricular activities based on cooperative learning management by using STAD technique with boardgames was significantly higher than the pre-test at the level of.01; 2) the posttest score of English learning achievement after using the extra-curricular activities based on cooperative learning management by using STAD technique with boardgames was significantly higher than the criteria of 70 percent at the level of.01; and 3) the students' satisfaction toward the extra-curricular activities was at a higher level. This research has improved students' English learning achievement and satisfaction toward the activities, which will further affect the educational quality of the English subject.

Keywords : Extra-Curricular Activity ; Cooperative Learning Management ; STAD Technique ; Board Game ; English Learning Achievement ; Grade 1 Students

บทนำ

ภาษาอังกฤษมีความสำคัญในชีวิตประจำวันเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นภาษาที่คนทั่วโลกใช้ติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนข้อมูล การเรียนภาษาอังกฤษช่วยให้ผู้เรียนสามารถติดต่อกับชาวต่างชาติได้อย่างถูกต้อง ด้วยเหตุนี้ภาษาอังกฤษจึงเป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน ซึ่งกำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ และเป็นพื้นฐานในการพัฒนาและเปิดโลกทัศน์ของผู้เรียนทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน และสังคม (Ministry of Education, 2008) โดยกลวิธีการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เป็นเทคนิคเฉพาะของแต่ละบุคคลในการเรียนรู้ภาษา เพื่อให้ประสบความสำเร็จ ภาษาอังกฤษจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการดำรงชีวิตประจำวันส่งผลให้การเตรียมความพร้อมในทักษะภาษาอังกฤษ สร้างพื้นฐานที่ดีทางด้านความรู้และทักษะภาษาอังกฤษโดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ สามารถใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารในสถานการณ์ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพและศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น (Ministry of Education, 2008) แม้ในหน่วยงานและสถาบันทางการศึกษาจะพยายามส่งเสริมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้แก่กันเรียน รวมถึงปรับปรุงหลักสูตรให้มีความเป็นสากลมากขึ้น แต่นักเรียนก็ประสบปัญหาในการเรียนภาษาอังกฤษ กล่าวคือ ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนนั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนยังไม่ได้เป็นไปตามที่คาดหวังไว้ ดังจะเห็นได้จากรายงานผลการทดสอบระดับชาติ O-NET (Ordinary National Education test) พบว่า การทดสอบทางการศึกษาขั้นพื้นฐาน O-NET ระดับชั้นประถมศึกษา ปีการศึกษา 2565 มีคะแนนเฉลี่ยวิชาภาษาอังกฤษในระดับประเทศเท่ากับร้อยละ 37.62 เมื่อพิจารณาระดับภาคใต้มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับร้อยละ 35.67 ในระดับจังหวัดสงขลามีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับร้อยละ 38.55 และภายในโรงเรียนแห่งนี้มีคะแนนเฉลี่ยวิชาภาษาอังกฤษเท่ากับร้อยละ 29.07 ซึ่งต่ำกว่าระดับประเทศ (National Institute of Educational Testing Service, 2019)

จากปัญหาด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ วิธีการแก้ปัญหาที่นำวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญจะสามารถนำมาใช้แก้ปัญหาได้ คือการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ซึ่งเป็นวิธีการเรียนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่ม เพื่อศึกษาในสิ่งที่ตนเองชอบและสนใจ โดยใช้ความรู้และประสบการณ์ของผู้เรียน ร่วมถึงแหล่งข้อมูลภายนอกเพื่อร่วมกันสร้างชิ้นงาน ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน (Tumtong, 2013) ทั้งนี้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมีหลายเทคนิคด้วยกัน ในที่นี้ผู้วิจัยได้เลือกเทคนิค เอส ที เอ ดี (STAD: Student Teams

Achievement Division) เทคนิคดังกล่าวเหมาะแก่การนำไปใช้กับการเรียนการสอนในบทเรียนที่มีเนื้อหาไม่ยากเกินไป และมีความเหมาะสมในการนำมาพัฒนาการสอนวิชาภาษาอังกฤษ โดยการครูจัดผู้เรียนเข้ากลุ่มละตามความสามารถ (เก่ง-ปานกลาง-อ่อน) ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค เอส ที เอ ดี มีประโยชน์หลายประการทั้งการแลกเปลี่ยนความรู้ การสร้างสรรค์ผลงาน การทำงานร่วมกันกับผู้อื่น เป็นผลทำให้สมาชิกภายในกลุ่มมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น (Khammani, 2020)

กิจกรรมการเรียนการสอนจัดว่าเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนเรียนรู้ในทุกๆ กลุ่มประสบการณ์ ถ้าครูผู้สอนสามารถ จัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้ดี เราใจ มีการตั้งใจให้นักเรียนเกิดความสนใจที่จะเรียน มีกิจกรรมที่สนุกสนาน ให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมอย่างทั่วถึง ก็จะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่ดี ตลอดจนมีความเข้าใจและช่วยเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียน สอดคล้องกับ Warunkul (1999) กล่าวว่า กิจกรรมเสริมหลักสูตรเป็นกิจกรรมหนึ่งที่โรงเรียนจัดขึ้นนอกเหนือจากการเรียน การสอนตามปกติทั้งนี้เพื่อสนองความต้องการ ความสนใจ และความถนัดของผู้เรียน โดยมุ่งเน้นและสนับสนุนให้นักเรียน ได้ประกอบกิจกรรมด้วยตนเอง เพื่อส่งเสริมประสบการณ์ชีวิตและปรับตัวให้เข้ากับสังคมอย่างมีความสุข อันจะทำให้เด็กเรียน มีพัฒนาการในทุกๆ ด้านอย่างสมบูรณ์และให้มีลักษณะสอดคล้องและเป็นไปตามกรอบนโยบาย ยุทธศาสตร์ แผนพัฒนา เป้าหมายและวิสัยทัศน์ของการพัฒนาโรงเรียน มีการดำเนินโครงการลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ของกระทรวงการศึกษาธิการ การจัดการศึกษาที่เป็นประโยชน์แก่ผู้เรียนอย่างแท้จริง ต้องเป็นการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ เมื่อผู้เรียนได้สัมผัสและสัมพันธ์กับประสบการณ์จริงแล้ว ผู้เรียนจะสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปปรับเปลี่ยนให้ เข้าวิถีแห่งการดำเนินชีวิต (Apikeart and Sarteankeu, 2020)

เรื่องราวชุมชนบ้านหัวเขา อำเภอสิงหนคร จังหวัดสงขลา ชาวบ้านส่วนใหญ่ประกอบอาชีพประมง และค้าขาย เนื่องจากเป็นชุมชนที่อยู่ติดกับทะเลสาบสงขลา ในอดีตเรียกสถานที่แห่งนี้ว่า “เมืองสิงขร” เป็นเมืองเก่าสงขลา แสดงให้เห็นว่า พัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงของชุมชนในพื้นที่ดังกล่าวมีส่วนเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ต่างๆ ที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ ที่น่าสนใจ (Culture and Natural Environment Management Bureau, 2023) ดังนั้น การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร เกี่ยวกับเรื่องราวท้องถิ่นให้นักเรียนได้มีความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตนเองและช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษ ในชีวิตประจำวัน ซึ่งการจัดเนื้อหาที่ผู้เรียนมีความคุ้นเคยและเป็นสิ่งที่ผู้เรียนให้ความสนใจสามารถแก้ปัญหาการเรียนการสอน ในภาษาในชั้นเรียนได้ สอดคล้องกับ Mulkham (2007) ที่กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้ที่นำเนื้อหาที่เป็นเรื่องใกล้ชิดกับตัวผู้เรียน มาพัฒนาที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับบริบทท้องถิ่นซึ่งเป็นบทเรียนที่มีเนื้อหาและประสบการณ์ใกล้ตัวผู้เรียน จะทำให้ผู้เรียนมีความคุ้นเคย ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนจะทำความเข้าใจเนื้อหาได้ดีกว่าเนื้อหาที่ไม่คุ้นเคย ซึ่งสอดคล้องกับ Foithong (2010) ได้สนับสนุน การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้แหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาในท้องถิ่น เพราะจะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีแรงจูงใจ ในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษได้ดีและเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้จากเรื่องที่ใกล้ตัวและสามารถฝึกปฏิบัติ จากประสบการณ์จริงและยังเป็นแรงจูงใจที่ดีอันจะทำให้เด็กเรียนรู้จดหมายของภาษานั้นง่ายขึ้น ผู้วิจัยจึงได้สนใจถึงการนำ เนื้อหาเรื่องราวท้องถิ่น ชุมชนบ้านหัวเขา มาบรรจุในกิจกรรมเสริมหลักสูตร เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ และ นำเรื่องราวเกี่ยวกับสถานที่ทางประวัติศาสตร์ อาหารประจำท้องถิ่น และอาชีพที่สำคัญในชุมชนมาออกแบบกิจกรรมเสริม หลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน

ด้วยเหตุดังกล่าวผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมเสริมหลักสูตร ชื่อหน่วย เรื่อง มหัศจรรย์หัวเขา “Amazing Huakao” โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี โดยการปูพื้นฐานความเข้าใจทางภาษาเป้าหมาย สื่อต่างๆ ตลอดจนสื่อ จริงรอบตัวจะใช้เป็นเครื่องมือเข้าสู่บทเรียน และเสนอเนื้อหาการเรียนตามที่ได้กำหนดไว้เพื่อสร้างแรงจูงใจ สร้างความรู้ ความสนุกสนาน และการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรยังช่วยให้นักเรียนลดแรงต้านทานการเรียนรู้ภายใน กล้าที่จะลงมือปฏิบัติ จริง มีความกล้าที่จะใช้ภาษาและได้รับการฝึกฝนให้เกิดทักษะการใช้ภาษาผ่านเกมกระดาน ซึ่งเป็นเกมที่ต้องเล่น โดยมีปฏิสัมพันธ์อย่างเผชิญหน้าภายใต้จุดมุ่งหมาย ตลอดจนเกมกระดานยังเป็นสื่อการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนมีส่วนร่วม โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริงโดยส่งผลให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาความรู้ได้ยาวนานและสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน

จากความสำเร็จการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับ เกมกระดาน ดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยจึงเห็นว่าหากมีการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน ก็จะช่วยให้ผู้เรียนที่มีความแตกต่างกันได้ร่วมมือกันเรียนรู้ เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่าง กลุ่มผู้เรียนในการแลกเปลี่ยนความรู้ และการยอมรับความคิดเห็นซึ่งกันและกัน อีกทั้งได้นำเกมกระดานมาร่วมด้วย เพื่อพัฒนา



ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ กิจกรรมเสริมหลักสูตรดังกล่าวจะส่งผลต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน กับเกณฑ์ร้อยละ 70
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เป็นวิธีการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน โดยใช้ความรู้และประสบการณ์ของผู้เรียนร่วมกันสร้างชิ้นงาน เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มผู้เรียนในการแลกเปลี่ยนความรู้และทักษะการทำงานกลุ่มย่อย ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน (Tumtong, 2013) การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี (Student Teams and Achievement Division) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่แบ่งผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันออกเป็นกลุ่มๆ ละ 4-5 คน โดยทำงานเป็นกลุ่ม เป็นการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถแลกเปลี่ยนความรู้ การสร้างสรรค์ผลงานการทำงานและการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น เป็นผลทำให้สมาชิกภายในกลุ่มมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น (Khammani, 2020) ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี มีขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม 5 ขั้นตอนตามรูปแบบของ Slavin (1987) ประกอบด้วย 1) ขั้นการนำเสนอเนื้อหา เป็นขั้นที่ครูเป็นผู้นำเสนอสิ่งที่นักเรียนต้องเรียน แจ้งสาระการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ และข้อควรปฏิบัติในคาบเรียน เป็นต้น 2) ขั้นการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม เป็นขั้นที่ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ โดยแบ่งนักเรียนแบบคละความสามารถ ครูชี้แจงให้นักเรียนได้ทราบหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่มว่านักเรียนต้องช่วยเหลือกัน เรียนร่วมกันและตรวจสอบคำตอบของงานที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งระหว่างการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวครูผู้สอนจะสอดแทรกกระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกมกระดานเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและเอื้อต่อการพัฒนาการเรียนรู้เนื้อหาต่างๆ 3) ขั้นการทดสอบย่อย เป็นขั้นที่นักเรียนแต่ละกลุ่มทำงานเสร็จเรียบร้อยแล้ว ครูก็ทำการทดสอบย่อยโดยนักเรียนต่างคนต่างทำเพื่อประเมินความรู้นักเรียนได้มา 4) ขั้นการคิดคะแนนในการพัฒนา เป็นขั้นที่คิดคะแนนพัฒนาการของนักเรียน จะเป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนทำงานหนักขึ้น ซึ่งคะแนนพัฒนาการของนักเรียนแต่ละคนได้จากความแตกต่างระหว่างคะแนนพื้นฐานกับคะแนนที่นักเรียนสอบในการทดสอบย่อย ส่วนคะแนนของกลุ่ม ได้จากการรวมคะแนนพัฒนาการของนักเรียนทุกคนในกลุ่มเข้าด้วยกัน และ 5) ขั้นการรับคำชมเชย ประกาศคะแนนของกลุ่มแต่ละกลุ่มให้ทราบพร้อมกับให้คำชมเชย หรือรางวัลกับกลุ่มที่มีพัฒนาการของกลุ่มสูงสุด

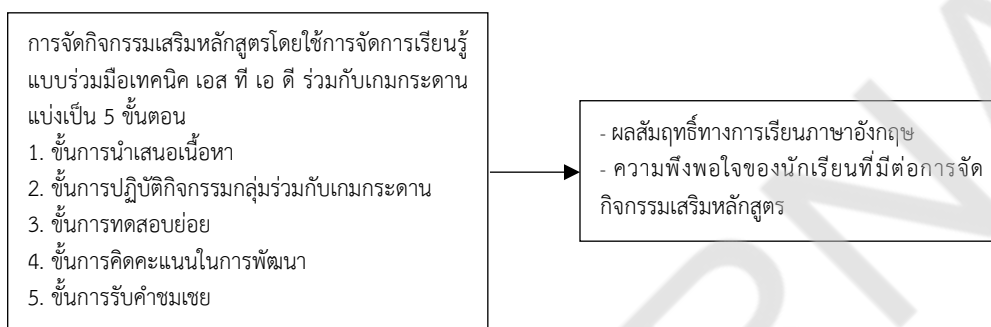
เกมกระดาน

แนวทางการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่ส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่น่าสนใจคือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกระดาน (Board Game) ซึ่งเป็นเกมที่เล่นบนกระดานหรือไม่ก็ได้ เป็นเกมที่ใช้การเดินหรือใช้ชิ้นส่วนหรือหมากวางบนพื้นที่เล่น มีทั้งแบบกติกาต่างๆ จนถึงเกมที่มีกติกาที่ซับซ้อน เป็นเกมที่ต้องเล่นโดยมีปฏิสัมพันธ์อย่างเผชิญหน้าภายใต้จุดมุ่งหมาย อีกทั้ง ยังช่วยให้นักเรียนได้ผ่อนคลายหรือช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสฝึกทักษะหลายอย่าง เช่น การพูด การให้เหตุผล การวิเคราะห์ การแก้ปัญหาแบบเดี่ยวหรือทีม ทักษะการสื่อสารภายในกลุ่ม เป็นต้น (Gardner, 2009) สอดคล้องกับ Sintapanon (2015) ได้อธิบายถึงประโยชน์ของเกมกระดานว่า สามารถช่วยให้ผู้เรียนที่มีปัญหาเป้าหมายการเรียนหันมาสนใจการเรียน เพราะเกมทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม กระตุ้นให้เกิดความร่วมมือการปรึกษาหารือตลอดจนเกมกระดานยังเป็นสื่อการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนมีส่วนร่วม ผู้สอนสามารถใช้เกมกระดานมาประกอบการจัดการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริงโดยส่งผลให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาความรู้ได้ยาวนานกว่าเรียนปกติ โดยงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกใช้เกมกระดาน ได้แก่

Bingo Game, Snakes and Ladders Games และ Matching Game ซึ่งเป็นเกมที่ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะความจำ เป็นกิจกรรมที่อยู่ในกระบวนการฝึกทักษะการอ่านออกเสียงและการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร เรื่อง “มหัศจรรย์หัวเขา” โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ทั้งนี้ได้อ้างอิงตามขั้นตอนของ Slavin (1987) ในการออกแบบขั้นตอนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70
3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในระดับพึงพอใจมาก

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนประถมศึกษาแห่งหนึ่งในจังหวัดสงขลา จำนวน 2 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งสิ้น 60 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนประถมศึกษาแห่งหนึ่งในจังหวัดสงขลา จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งสิ้น 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง มหัศจรรย์หัวเขา จำนวน 4 แผน แผนที่ 1 เรื่อง Place around me แผนที่ 2 เรื่อง The way back into Songkhla แผนที่ 3 My Local food และแผนที่ 4 My local food แต่ละแผนใช้เวลาดำเนินการกิจกรรม จำนวน 3 ชั่วโมง ใช้เวลารวมทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง ผลการประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรอยู่ในระดับความเหมาะสมมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.88 แสดงว่าแผนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา สามารถนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลได้



ตารางที่ 1 รายละเอียดแผนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับ เกมกระดาน

หน่วยการเรียนรู้	เรื่อง	ชื่อเกม	เวลา (ชั่วโมง)
มหัศจรรย์หัวเขา (Amazing Huakao)	Place around me	Snakes and ladders Game	3
	The way back into Songkhla	Snakes and ladders Game	3
	My Local food	Bingo Game	3
	My jobs	Matching Game	3
รวม			12

ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน เรื่อง “มหัศจรรย์หัวเขา” เป็นหน่วยการเรียนรู้เพิ่มเติมหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ทั้งนี้ในด้าน ผลการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับบริบทท้องถิ่น บริบทของสถานศึกษา และศักยภาพทางด้านการเรียนรู้ตามช่วยวัย สอดคล้อง กับพระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ.2562 กล่าวไว้ในมาตรา 5 ว่า การจัดสาระการเรียนรู้รายวิชา ให้มีความหลากหลายและสอดคล้องกับความสามารถ ความสนใจของผู้เรียน เพราะมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะทำให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้เรื่องราวของตนเอง

ผู้วิจัยได้ดำเนินกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน เรื่อง “มหัศจรรย์หัวเขา” โดยมีขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม 5 ขั้นตอนตามรูปแบบของ Slavin (1987) ประกอบด้วย

ขั้นที่ 1 ขั้นการนำเสนอเนื้อหา

1. คุณครูแจ้งวัตถุประสงค์การเรียนรู้และกระบวนการเรียนรู้กิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน ให้นักเรียนทราบ

2. คุณครูดำเนินการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยทำการสอนในเนื้อหาที่เตรียมไว้

ขั้นที่ 2 ขั้นการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มร่วมกับเกมกระดาน

3. แบ่งกลุ่มนักเรียนเพื่อเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน โดยแต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่มีผลการเรียนระดับ สูง ปานกลาง อ่อน โดยอ้างอิงจากคะแนนเฉลี่ยทางการเรียน (GPA) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565

4. คุณครูผู้สอนจะแนะวิธีการเรียนรู้ให้กับนักเรียน ซึ่งนักเรียนจะต้องช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่มโดยแบ่งภาระหน้าที่ซึ่งกันและกัน ซึ่งขั้นตอนนี้คุณครูจะสอดแทรกกระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกมกระดานเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนานและเอื้อต่อการพัฒนาการเรียนรู้เนื้อหาต่างๆ

ขั้นที่ 3 ขั้นการทดสอบย่อย

5. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบย่อยในแต่ละครั้ง โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบด้วยตนเอง ไม่มีการปรึกษา

ขั้นที่ 4 ขั้นการคิดคะแนนในการพัฒนา

6. ครูและนักเรียนแต่ละคนร่วมกันตรวจให้คะแนนแบบทดสอบ และนำคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบมาปรับเป็นคะแนนรายบุคคลและนำมาเฉลี่ยเป็นคะแนนของกลุ่ม จากนั้นนำคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบของนักเรียนแต่ละคนไปรวมกับคะแนนฐานเดิมและเฉลี่ยเป็นคะแนนฐานครั้งต่อไป

ขั้นที่ 5 ขั้นการรับคำชมเชย

7. ครูยกย่องกลุ่มที่ประสบความสำเร็จ ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียนและนำคะแนนพัฒนาของสมาชิกทุกคนมาเฉลี่ยเพื่อนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์การกำหนดกลุ่มที่ได้รับรางวัล ด้วยแสดมปีดาว

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง มหัศจรรย์หัวเขา เป็นแบบปรนัย 3 ตัวเลือก เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด จำนวน 20 ข้อ ผลจากการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญพบว่าค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ มีค่าเท่ากับ 0.66-1.00 มีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.57-0.80 มีค่าอำนาจจำแนก 0.20-0.45 และมีค่าความเชื่อมั่น (KR-20) เท่ากับ 0.86

ตารางที่ 2 วิเคราะห์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

ผลการเรียนรู้	Place around me	The way back into Songkhla	My Local food	My jobs	รวม
	จำนวนข้อ				
1. สามารถบอกความหมายของคำศัพท์ได้	2	2	2	3	10
2. ตอบคำถามจากการฟังเรื่องที่เรียนได้	2	2	1	1	7
3. สามารถใช้บทสนทนาขั้นพื้นฐานได้	1	1	2	1	3
รวม	5	5	5	5	20

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร เรื่อง มหัตศรรย์หัวเขา จำนวน 10 ข้อ กำหนดรายการประเมิน ได้แก่ 1) ด้านเนื้อหา 2) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ 3) ด้านสื่อการเรียนรู้ 4) ด้านการวัดและประเมินผล และสร้างแบบประเมินความพึงพอใจตามโครงสร้างของแบบประเมินชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ ได้แก่ มาก ปานกลาง และน้อย

กำหนดเกณฑ์ให้คะแนนการประเมินผลดังนี้

- 3 หมายถึง พึงพอใจอยู่ในระดับมาก
- 2 หมายถึง พึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
- 1 หมายถึง พึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

ซึ่งผลจากการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญ พบว่าค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินความพึงพอใจเท่ากับ 1.00 และมีค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) เท่ากับ 0.86

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างวันที่ 14 สิงหาคม พ.ศ.2566 ถึง 31 สิงหาคม พ.ศ.2566 มีขั้นตอนในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ชี้แจงอธิบายวิธีการเรียนกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน ให้นักเรียนเข้าใจ
2. ทดสอบก่อนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร (Pre-test) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 20 ข้อ ใช้เวลาทดสอบ 45 นาที
3. ดำเนินการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
4. ทดสอบหลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร (Post-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ฉบับเดียวกันกับการทดสอบก่อนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร (Pre-test) เพื่อนำคะแนนที่ได้มาคำนวณหาประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ใช้เวลาทดสอบ 45 นาที
5. ดำเนินการให้นักเรียนตอบแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติการทดสอบที่ แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test Dependent Sample)
2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน กับเกณฑ์ร้อยละ 70 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติการทดสอบที่ แบบค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว (t-test for one Sample)
3. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยใช้แบบประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)



เกณฑ์ที่ใช้ในการแปลความหมายค่าคะแนนความพึงพอใจ แบ่งออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.34 - 3.00 หมายถึง พึงพอใจอยู่ในระดับมาก

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.68 - 2.33 หมายถึง พึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00 - 1.67 หมายถึง พึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

ผลการวิจัยและอภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน โดยใช้การทดสอบค่าที (t-test Dependent Samples) พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน โดยคะแนนก่อนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.77 และคะแนนหลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.17 สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 ผลการวิเคราะห์แสดงดังตารางที่ 3

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ผลการวิเคราะห์แสดงดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน (n = 30)

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig
ก่อนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร	20	7.77	2.06	23.50**	38.85
หลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร	20	16.17	1.95		80.85

**มีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01

จากตารางที่ 3 พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน โดยคะแนนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.77/16.17 คิดเป็นร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม เท่ากับ 14.00 เมื่อเปรียบเทียบกันพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน สูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ ดึงดูดความสนใจจากนักเรียนเป็นอย่างมาก เช่น เกมกระดาน บัตรคำ เป็นต้น และเนื้อหาที่นำมาสอนเป็นเรื่องในชุมชนของนักเรียนเป็นสถานที่คุ้นตา ซึ่งทำให้นักเรียนมีความพร้อมในการเรียนรู้เกิดความตั้งใจกับทุกขั้นตอน โดยเฉพาะในขั้นที่ 2 ขั้นการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มร่วมกับเกมกระดาน ขึ้นดังกล่าวเป็นวิธีการสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้เรียน ซึ่งเป็นการเรียนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดร่วมกัน แลกเปลี่ยนประสบการณ์ความคิดเห็น เหตุผลซึ่งกันและกัน อีกทั้งยังมีเกมกระดานช่วยเสริมทักษะให้กับผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาด้วยตนเอง และเป็นวิธีการที่ทำให้ผู้เรียนได้ทบทวนคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านการเล่น เกมกระดาน ส่งผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น

จากการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน เรื่อง “มหัศจรรย์หัวเขา” ซึ่งเป็นการจัดกิจกรรมโดยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมและฝึกให้นักเรียนได้แสดงออก ได้ฝึกปฏิบัติ จึงเกิดการเรียนรู้เป็นทีม ทำให้นักเรียนเกิดการช่วยเหลือซึ่งกันและกันภายในกลุ่ม อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาด้วยตนเอง และเป็นวิธีการที่ทำให้ผู้เรียนได้ทบทวนคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านการเล่น เกมกระดาน ซึ่งแผนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรเป็นเรื่องราวท้องถิ่นของชุมชนของนักเรียนจึงส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สูงขึ้นตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ซึ่งสามารถทำให้นักเรียนมีความมั่นใจที่จะใช้ภาษาและมีเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ โดยการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน โดยมี 5 ขั้นตอน ดังนี้ ในขั้นที่ 1 ขั้นการนำเสนอเนื้อหา เป็นขั้นที่ครูผู้สอนเป็นผู้นำเสนอสิ่งที่นักเรียน

ต้องเรียน แจ้งสาระการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ เป็นต้น ขั้นที่ 2 ขั้นการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มร่วมกับเกมกระดาน ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนแบบละความสามารถ ครูชี้แจงให้นักเรียนได้ทราบหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่ม ช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม และตรวจสอบ คำตอบของงานที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งระหว่างการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวครูผู้สอนจะสอดแทรกกระบวนการเรียนรู้ โดยใช้เกมกระดานเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนานและเอื้อต่อการพัฒนาการเรียนรู้เนื้อหาต่างๆ ครูจัดกิจกรรมให้อยู่ในรูปแบบของการใช้เกมกระดาน เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ทางภาษา อีกทั้งทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมด้วยความผ่อนคลาย ส่งผลให้ครูผู้สอนสามารถดึงความสนใจของนักเรียนตลอดทั้งกิจกรรม ขั้นที่ 3 ขั้นการทดสอบย่อย เป็นขั้นที่ครูทำการสอบย่อยนักเรียนโดยนักเรียนต่างคนต่างทำเพื่อประเมินความรู้ที่นักเรียนได้มา ขั้นที่ 4 ขั้นการคิดคะแนนในการพัฒนาในขั้นตอนนี้เป็นขั้นคิดคะแนนพัฒนาการของนักเรียน และขั้นที่ 5 ขั้นการรับคำชมเชย เป็นขั้นตอนที่ครูสรุปบทเรียนกับนักเรียน จัดอันดับคะแนนกลุ่มและชี้แจงข้อควรปรับปรุงในแต่ละกลุ่ม มอบรางวัลและชื่นชมกับกลุ่มที่ทำคะแนนได้ดี อีกทั้งยังกล่าวชื่นชมและให้กำลังใจกับกลุ่มที่ต้องปรับปรุงคะแนน ในขั้นตอนนี้จะส่งผลให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำคะแนน ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของครูผู้สอน ซึ่งในแต่ละขั้นตอนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรนักเรียนได้เรียนรู้และฝึกการทำงานกลุ่ม แสวงหาความรู้ด้วยตนเองและแลกเปลี่ยนความรู้ ช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม ผ่านกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานซึ่งสอดคล้องกับ Mulkham (2007) สรุปไว้ว่าการเรียนรู้แบบ เอส ที เอ ดี เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีความสามารถแตกต่างกันทำงานร่วมกัน กลุ่มละ 4-5 คน โดยกำหนดให้สมาชิกในกลุ่มได้เรียนรู้เนื้อหาสาระที่ครูเตรียมให้แล้วทำการทดลองความรู้คะแนนที่ได้จากการทดสอบของสมาชิกแต่ละคนนำเอามาวกกัน เป็นคะแนนรวมของกลุ่ม ครูจะต้องใช้เทคนิคในการเสริมแรง เช่น ดังนั้น สมาชิกในกลุ่มจะมีเป้าหมายร่วมกันคือการปฏิบัติงานให้เสร็จ เพื่อความสำเร็จของกลุ่ม จากขั้นตอนดังกล่าวส่งผลให้นักเรียนสามารถสร้างบรรยากาศให้เกิดการเรียนรู้ และครูได้นำเนื้อหาท้องถิ่นมาใช้ในการกิจกรรมเสริมหลักสูตร เป็นการจัดกิจกรรมที่มุ่งเน้นพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับ Apikeart และ Sartearnkeaw (2020) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและสังเกตการณ์การทำงานและร่วมแบ่งปันประสบการณ์ค้นพบด้วยกัน ผู้เรียนก็จะสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปปรับเปลี่ยนให้เข้ากับวิถีแห่งการดำเนินชีวิต จึงเกิดกระบวนการสร้างความรู้ เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่คำนึงถึงความรู้ และประสบการณ์เดิมของผู้เรียนได้สังเกตสิ่งที่ตนเองสนใจ อยากเรียนรู้ แล้วจึงศึกษาค้นคว้าแสวงหาความรู้เพิ่มเติม นำไปเชื่อมโยงต่อยอดกับความรู้ และประสบการณ์เดิมที่มีอยู่ เกิดเป็นความรู้ใหม่ ของผู้เรียนเองแล้วเกิดความใคร่ที่จะค้นคว้าศึกษาจนกว่าจะได้คำตอบ และครูใช้สื่อเกมกระดานช่วยเสริมทักษะให้กับผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาด้วยตนเอง และเป็นวิธีการที่ทำให้ผู้เรียนได้ทบทวนคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านการเล่นเกมกระดาน สอดคล้องกับคำกล่าวของ Sintapanon (2015) ที่กล่าวว่า เกมมีประโยชน์ในการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจเรียนมากยิ่งขึ้น ทำให้นักเรียนเพลิดเพลินกับการเล่นเกมส์ และยังช่วยทบทวนบทเรียน และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Intornsomjai (2021) ทำวิจัยเรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์หลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน (n = 30)

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
1. ด้านเนื้อหา	2.68	0.56	มาก
2. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	2.67	0.60	มาก
3. ด้านสื่อการสอน	2.54	0.66	มาก
4. ด้านการวัดและประเมินผล	2.64	0.60	มาก
ค่าเฉลี่ยโดยรวม	2.64	0.60	มาก



จากตารางที่ 4 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานโดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.64 เมื่อพิจารณาารายด้านพบว่าด้านเนื้อหาที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ $\bar{X} = 2.68$, S.D. = 0.56 อยู่ในระดับมาก รองลงมา ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ $\bar{X} = 2.67$, S.D. = 0.60 อยู่ในระดับมาก ด้านการวัดและประเมินผล มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ $\bar{X} = 2.64$, S.D. = 0.60 อยู่ในระดับมาก และด้านสื่อการสอนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ $\bar{X} = 2.54$, S.D. = 0.66 อยู่ในระดับมาก

ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้เนื่องจากการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน เป็นการจัดกิจกรรมที่เน้นการทำงานกลุ่มมีการปรึกษาหารือ พูดคุย ซักถามและอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ก่อให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีและมีเกมกระดานมาร่วมในกิจกรรมเสริมสูตรทำให้มีเนื้อหาที่น่าสนใจสามารถเข้าใจได้ง่าย การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานสามารถทำให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้มากขึ้น เนื่องจากเกมกระดานช่วยให้นักเรียนสนุกกับการเรียน ช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียน สอดคล้องกับ Kotwanit (2003) ที่ได้กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อให้งานหรือกิจกรรมต่างๆ ที่กระตุ้นให้สิ่งที่ทำนั้นประสบความสำเร็จโดยตอบสนองความต้องการในการเรียนรู้ที่เกิดจากการสร้างความสัมพันธ์บางอย่างระหว่างสิ่งเร้ากับพฤติกรรมการตอบสนอง ซึ่งบุคคลจะเลือกพฤติกรรมตอบสนองที่พอใจที่สุดไปเชื่อมโยงสิ่งเร้าหรือปัญหานั้นเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์เดิม ซึ่งประสบการณ์จะมีอิทธิพลต่อการรับรู้สถานการณ์และเกิดแรงจูงใจสู่เป้าหมาย เมื่อถึงเป้าหมายแล้วจะเกิดความพึงพอใจ ดังนั้นเมื่อพิจารณาถึงผลการวิจัยที่พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรเรื่อง มหัศจรรย์หัวใจ ก็สามารถอธิบายได้ว่า เมื่อนักเรียนได้รับการตอบสนองความต้องการของร่างกายและจิตใจจนเป็นที่พึงพอใจแล้วเกิดความต้องการในการเรียนรู้ที่เกิดจากแรงจูงใจเพื่อสนองความต้องการสิ่งใหม่เพิ่มขึ้นไม่ซ้ำสิ่งเดิม อันเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นอกจากนี้การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน มีการเสริมแรงโดยการให้รางวัลแก่กลุ่มที่ชนะ จึงทำให้นักเรียนร่วมมือและช่วยเหลือกันอย่างเต็มที่เพื่อให้กลุ่มประสบความสำเร็จจึงส่งผลให้ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ซึ่งผลการวิจัยสอดคล้องกับงานวิจัยของ Kanthason (2021) ที่ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับเทคนิค STAD สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า แบบฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับเทคนิค STAD สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ประกอบด้วยแบบฝึกทักษะ มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 83.56/82.81 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลวิจัยของ Buapan (2022) ที่ได้ทำวิจัยเรื่อง ผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า 1) ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานสูงกว่าก่อนเรียน และ 2) ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมกระดานอยู่ในระดับมาก

สรุปผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษหลังได้รับการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษหลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ได้เกมกระดานที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในบริบทท้องถิ่นของตนเอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และนักเรียนที่สนใจ
2. โรงเรียนมีแนวทางการพัฒนาและส่งเสริมให้ครูผู้สอนค้นคว้าและพัฒนาความรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ ที่เหมาะสมกับสภาพและบริบทของท้องถิ่นต่อไป
3. ได้ทราบถึงความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมกระดาน เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างและพัฒนาวัฒนธรรมเกมกระดานในประเด็นอื่นๆ

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน ในขั้นที่ 2 ขั้นการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มร่วมกับเกมกระดาน ซึ่งเป็นขั้นที่นักเรียนทำงานเป็นกลุ่มในขั้นตอนนี้ครูผู้สอนจะต้องอธิบายและชี้แจงข้อควรปฏิบัติในการทำงานร่วมกัน และในขั้นตอนนี้ดังกล่าว ครูควรใส่ใจและระมัดระวัง รวมถึงคอยชี้แนะแนวทางในการลงมือปฏิบัติ เนื่องจากเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อาจมีการเล่นตามช่วงวัย จึงส่งผลให้การทำกิจกรรมอาจไม่ทันกับเวลาที่กำหนด

2. การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน ในขั้นที่ 5 ขั้นการรับคำชมเชย ซึ่งเป็นขั้นตอนหลังทำกิจกรรมเสริมหลักสูตรเสร็จสิ้นลง จะมีกลุ่มที่ได้คะแนนสูงสุดและคะแนนต่ำสุดในแต่ละกลุ่มการแข่งขัน ซึ่งอาจทำให้นักเรียนเสียใจ เสียความรู้สึก ดังนั้น ครูผู้สอนจึงควรหาวิธีการแก้ไขโดยการให้กำลังใจ ให้คำชมทุกกลุ่มและจะต้องสอนให้นักเรียนรู้จักการยอมรับความจริง

3. ในการสร้างเกมกระดาน ครูผู้สอนควรคำนึงถึงความเหมาะสมของเนื้อหาและวิธีการเล่นที่ไม่ซับซ้อน เพื่อให้เหมาะสมกับช่วงวัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายและทันสมัย โดยเฉพาะเกมกระดานประเภทออนไลน์ เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างเสรี

2. ควรมีการวิจัยเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้ร่วมกับเทคนิคอื่นๆ เช่น การเรียนรู้เป็นกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อนเป็นรายบุคคล (Team Assisted Individualization หรือ TAI) การเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิด (Think Pair Share) เป็นต้น ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษให้ดีขึ้น

3. ในการวิจัยครั้งต่อไปควรนำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน ควรพัฒนาตัวแปรตามอื่นๆ ได้แก่ ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน เป็นต้น

4. ควรนำกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน ไปทดลองใช้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาอื่นๆ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้ดีขึ้น

ข้อจำกัดการวิจัย

การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเอส ที เอ ดี ในบางชั้นตอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ไม่สามารถทำด้วยตนเองได้ ต้องอาศัยความช่วยเหลือและคำแนะนำจากครูผู้สอนอย่างใกล้ชิด

References

- Apikeart, K. and Sarteankew, T. (2020). *Kānsoṇ bāp̄ thansamai læ theknik withi sōṇ nāo mai [Guide to Teaching Methods for Modern Day]*. Retrieved October 2023, from https://regis.skru.ac.th/RegisWeb/webpage/addnews/data/2017-07-24_078.pdf
- Buapan, P. (2022). Phon kānchai kitchakam kēm kradān phūā songsoēm thaksa kān phut phasā Angkrit radap namat yom suksā pī thī 1 [The effects of using board games to enhance English speaking skills of 7th grade students]. *Journal of Education Silpakorn University*. 20(2),230-241.
- Culture and Natural Environment Management Bureau. (2023). *Office of Natural Resources and Environmental Policy and Planning (ONEP)*. Retrieved July 2023, from <https://naturalsite.onep.go.th/index.php/site/detail/755>.
- Foithong, K. (2010). *Kānchatkān rīan kānsoṇ bāp̄ būn nā kān rūāng læng rīanrū nai thoṅgthin [The Local Learning Management]*. Retrieved October 2023, from <https://portal.in.th/English/pages/13204/-Cached>



- Gardner, H. (2009). *Five Minds for the future*. Boston : Harvard Business School
- Intornsomjai, N. (2021). Kānchai kēm kham sap phāsā Angkrit phūā phatthana khwāmsāmāī nai kān sakot kham læ čotčam kham sap khōṅg nak rīan namat yom suksā pī thī 3 [Using Word Games for Development of English Vocabulary Learning of Grade 9 students]. *Naraesuan University*. 6(3),233-241.
- Ministry of Education.(2008). *Laksūt kēn klāṅg kānsuksā Khanhuān thān [The Basic Education Core Curriculum]*. Bangkok : Agricultural cooperative printing demonstrations of Thai, Ltd.
- Mulkham, S. (2007). *Konlayut kānsōṅ khit wikhro [Analytical Thinking]*. Bangkok : Pappim.
- National Institute of Educational Testing Service. (2019). *Ordinary National Educational Test (O-NET) 2019*. Retrieved January 2023, from <http://www.newonetresult.niets.or.th/AnnouncementWeb/Login.aspx>.
- Sintapanon, S. (2015). *Kānčhatkān rīanrū khōṅg khru yuk mai phūā phatthana thaksa khōṅg phū rīan nai satawat thī 21 [21st Century Skills: Learning Skills to become the Professional Teacher]*. Bangkok : Technic Printing.
- Slavin, R. E. (1987). Cooperative learning and the cooperative school, *Educational leadership*. 45(3),7-13. doi:10.4236/ce.2015.63039
- Kanthasorn, M. (2021). *Gaan pāt-tā-naa bàep fēuk ták-sà gaan àan paa-sāa ang-grit dùuay grà-buuan gaan jāt gaan rīan rōo bàep nēn paa-rá ngaan bpen tǎan rūuam gòp ték-ník STAD sām-ràp nāk rīan chán māt-tá-yom sēuk-sāa bpee tē sŏṅ [Development of English Reading Lesson through Task-Based Approach and STAD Technique for Grade Eighth students (Unpublished Doctoral Dissertation)]*. Uttaradit University, Uttaradit, Thailand.
- Kotwanit, T. (2003). *jit wīt-tá-yaa tūua bpai [General Psychology]*. Bangkok : Se-education Public Company Limited.
- Khammani, T. (2020). *Sāt kānsōṅ [The Science of Teaching]*. Bangkok : Chulalongkorn University Press.
- Tumtong, B. (2013). *Thritsadi læ kānphatthana rūpbæp kānčhatkān rīanrū [Theories and development instructional model]*. Bangkok : S.printing Factory Thailand.
- Warunkul, S. (1999). *Kit kan maruām laksūt [Co-curricular activities]*. *Curriculum and Instruction, Faculty of Education*. Chiang Mai Rajabhat University.