

ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขันเพื่อพัฒนา
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

The Effects of Team Game Tournament Technique for Enhancing English
Learning Achievement of Grade 9 Students at Demonstration School of
Suan Sunandha Rajabhat University

สหรัฐ ลักษณะสุต

Saharat Laksanasut

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Faculty of Education, Suan Sunandha Rajabhat University, Thailand.

Email: laksanasutsaharat@gmail.com

Received November 4, 2020; Revised December 5, 2020; Accepted December 18, 2020

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษระหว่างผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขันกับผู้เรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติ รูปแบบการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 ซึ่งได้มาจากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม จำนวน 72 คน กลุ่มทดลองได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน กลุ่มควบคุมได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ โดยใช้ระยะเวลา 16 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน 2) แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ และ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การทดสอบทีแบบ Matched-pairs และ Independent samples ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษหลังเรียนของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษหลังเรียนของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มทดลองสูงกว่าผู้เรียนกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อค้นพบจากงานวิจัยนี้จะเป็นแนวทางเพื่อการประยุกต์ใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขันในการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้ดียิ่งขึ้น

คำสำคัญ: การเรียนรู้แบบร่วมมือ; เทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน; ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Abstract

This article aimed to 1) compare the English learning achievement between the pre-test and post-test results of grade 9 students learning with team game tournament technique (TGT) and 2) compare the English learning achievement of the experimental group taught by using team game tournament technique (TGT) and the controlled group taught by using traditional learning management. The cluster random sampling was employed in this study and the participants were seventy-two grade 9 students studying in the 1st semester academic year 2020 at Demonstration School of Suan Sunandha Rajabhat University. The experiment took sixteen hours. The study instruments included 1) the team game tournament technique (TGT) lesson plans, 2) traditional learning management lesson plans, and 3) an English learning achievement test. The statistical treatments to test the hypothesis were matched-pairs t-test and t-test for the independent sample. The study revealed that:

1. The experimental group's achievement from the post-test results was higher than the pre-test results at .05 level of statistical significance.

2. The experimental group's achievement from the post-test results was higher than the achievement of the controlled group at .05 level of statistical significance.

The findings would be the guidelines for employing the team game tournament technique (TGT) to improve the instruction of foreign language area as well as developing students' learning achievement.

Keywords: Cooperative Learning; Team Game Tournament; Learning Achievement

บทนำ

ในปัจจุบันโลกมีความเจริญก้าวหน้าไปอย่างมาก ภาษาอังกฤษเป็นอีกหนึ่งภาษาเพื่อการสื่อสารที่มีความสำคัญและมีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับผู้เรียนในยุคปัจจุบัน เพราะเป็นภาษาที่ได้รับการยอมรับในระดับสากลและใช้ในการดำเนินกิจกรรมทางสังคมในมิติต่าง ๆ (เกศนีย์ มากช่วย, 2561) นอกจากนี้ภาษาอังกฤษยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้และพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2559) แต่ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของประเทศไทยที่ผ่านมาจนถึงปัจจุบันยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร อันจะเห็นได้จากผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินั้นพื้นฐาน (O-NET) วิชาภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 ย้อนหลัง 4 ปีการศึกษา ตั้งแต่ปีการศึกษา 2559-2562 ที่มีคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ 31.80 30.45 29.45 และ 33.25 คะแนนตามลำดับ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษของผู้เรียนที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับที่ต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานมาโดยตลอด (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2563) โดยปัญหาด้านการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยดังกล่าว เกิดขึ้นจากปัจจัยหลายประการ เช่น แรงจูงใจในการเรียน ทักษะคิด สภาวะแวดล้อมในการเรียนรู้ และรูปแบบการจัดการเรียนรู้ เป็นต้น (จงพล พรหมสาขา, 2559: 12) ซึ่งรูปแบบการจัดการเรียนรู้ถือเป็นปัจจัยที่สำคัญประการหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนเป็นอย่างมาก รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมและเอื้ออำนวยให้เกิดการเรียนรู้ อย่างแท้จริงจะส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน มีความกระตือรือร้น มีความพยายาม ตลอดจนมีความตั้งใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ (ยิ่งศักดิ์ ไกรพิณิจ และประสพชัย พสุนนท์, 2558) การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนจึงควรเริ่มจากการปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้มีความน่าสนใจ ดึงดูด และตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน (สุพิชญ์กฤตา พักโพธิ์เย็น, 2560) ซึ่งหากผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมและเอื้อต่อการเรียนรู้ ผู้เรียนก็มีแนวโน้มที่จะเกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ที่พึงประสงค์ และจะนำมาซึ่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เพิ่มสูงขึ้น (จิรนนท์ กุญชรโมรินทร์, 2558)

จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษย้อนหลังของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นพบว่า ร้อยละ 70 ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในระดับที่ต่ำกว่าเกณฑ์การวัดและตัดสินผลการเรียนของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา (พิชัย นิยมธรรม, 2561) จากสภาพปัญหาด้านระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นดังกล่าว ผู้วิจัยจึงใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการเป็นรายบุคคลกับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ปีการศึกษา 2563 จำนวน 27 คน เพื่อศึกษาสาเหตุของปัญหา รวมถึงสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของโรงเรียนในปัจจุบัน จากการสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบไม่เป็นทางการสะท้อนให้ผู้วิจัยเห็นว่าผู้เรียนมีความรู้สึกเบื่อหน่ายกับรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบปกติทั่วไปที่ไม่มีความสนุกสนาน ไม่น่าสนใจ และไม่มีความท้าทาย ผู้เรียนมีความต้องการที่จะเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีสภาพแวดล้อมที่แปลกใหม่ มีความสนุกสนาน และมีกิจกรรมกลุ่มอย่างต่อเนื่อง

ซึ่งสอดคล้องกับ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2560) ที่กล่าวถึงผู้เรียนในยุคปัจจุบันว่ามีลักษณะนิสัยที่ชื่นชอบการทำกิจกรรมแบบกลุ่มที่มีการแข่งขัน มีความท้าทาย รวมถึงมีความสนุกสนาน เนื่องจากผู้เรียนจะมีโอกาสในการพูดคุย แลกเปลี่ยน รวมถึงให้ข้อมูลป้อนกลับและช่วยเหลือซึ่งกันและกันในเรื่องต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว ซึ่งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมกับลักษณะนิสัยของผู้เรียนจะช่วยส่งเสริมให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative learning) เทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (Team game tournament: TGT) จึงถือเป็นอีกหนึ่งแนวทางสำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อลักษณะนิสัยและความต้องการของผู้เรียนในปัจจุบัน เพราะสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เกิดจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือจะส่งเสริมกระบวนการกลุ่มของผู้เรียน อันจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน ทำกิจกรรมร่วมกัน รวมถึงช่วยเหลือซึ่งกันและกัน (เฉลิม เพ็ญนาม, 2562: 73) ซึ่งจากงานวิจัยของ มัลลิกา มานันท์ (2559) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) ดีกว่าผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ โดยมีความแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผู้วิจัยจึงเชื่อมั่นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) จะสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนได้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันและช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกันและกันในการเรียนรู้ โดยทั่วไปมักแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มย่อย โดยแต่ละกลุ่มย่อยจะประกอบด้วยผู้เรียนที่มีระดับความสามารถแตกต่างกันจำนวน 4-5 คน ซึ่งผู้เรียนแต่ละคนในกลุ่มจะมีโอกาสได้เข้าร่วมการแข่งขันในเกมเชิงวิชาการกับผู้เรียนจากกลุ่มอื่น ๆ ซึ่งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) จะกำหนดให้ความสำเร็จของผู้เรียนแต่ละคนคือความสำเร็จของกลุ่ม และความสำเร็จของกลุ่มคือความสำเร็จของทุกคน ดังนั้นผู้เรียนแต่ละคนในกลุ่มจะต้องร่วมมือกันทำงาน และทำกิจกรรมการเรียนรู้ให้ประสบความสำเร็จมากที่สุด เพื่อให้กลุ่มของตนเองได้รับคะแนนที่สูงที่สุดและเป็นผู้คว้าชัยชนะในการแข่งขัน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) จะทำให้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ของผู้เรียนมีความท้าทาย สนุกสนาน รวมถึงมีความเกื้อกูลกันมากยิ่งขึ้น และมีแนวโน้มที่จะส่งผลดีต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน (Slavin, 1995)

จากหลักการและเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะประยุกต์ใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา โดยบทความวิจัยนี้นำเสนอผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนของผู้เรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) และผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษระหว่างผู้เรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) กับผู้เรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติ ซึ่งผลการวิจัยในครั้งนี้จะเป็นแนวทางเพื่อการประยุกต์ใช้ในการพัฒนา

กระบวนการจัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้ดียิ่งขึ้น

การทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยเรื่องผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ผู้วิจัยมีการทบทวนวรรณกรรมดังนี้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT)

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) หมายถึง การจัดการเรียนรู้โดยการแบ่งกลุ่มผู้เรียนออกเป็นย่อยขนาดเล็กที่ประกอบด้วยผู้เรียนที่มีระดับความสามารถต่างกันจำนวน 4-5 คน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มร่วมแรงร่วมใจกันทำกิจกรรมหรือภาระงานที่ได้รับมอบหมายร่วมกัน ซึ่งจะมีกิจกรรมการแข่งขันทางวิชาการระหว่างกลุ่มเกิดขึ้นในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยความสำเร็จของผู้เรียนแต่ละคนในกลุ่มถือเป็นความสำเร็จของกลุ่มและกลุ่มที่มีคะแนนสะสมมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) มีองค์ประกอบที่สำคัญจำนวน 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การนำเสนอเนื้อหาหรือบทเรียนเพื่อเตรียมผู้เรียนให้พร้อมสำหรับการแข่งขันในชั้นเรียน 2) การจัดทีมที่ประกอบด้วยผู้เรียนที่มีระดับความสามารถแตกต่างกัน 3) การแข่งขันที่อาจจัดขึ้นทุก ๆ ปลายสัปดาห์หรือท้ายบทเรียน และ 4) การประกาศยกย่องและชมเชยความสำเร็จของผู้เรียนแต่ละกลุ่ม (ธนพร ดวงพรกษกร, 2559; Slavin, 1995)

การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคือสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงความสำเร็จอันเกิดจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมประสบการณ์และพัฒนาศักยภาพทางวิชาการของผู้เรียนทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านพุทธิพิสัย คือ ความรู้และความเข้าใจ ด้านจิตพิสัย คือ เจตคติและทัศนคติ และด้านทักษะพิสัย คือ การประยุกต์ใช้ความรู้ ในสถานการณ์ที่ซับซ้อนมากยิ่งขึ้นหรือการปฏิบัติงานต่าง ๆ ที่สามารถสังเกตเห็นได้ ซึ่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนี้สามารถประเมินได้ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนประเภทต่าง ๆ ได้แก่ 1) แบบทดสอบประเภทอัตนัย (Subjective test) 2) แบบทดสอบประเภทเลือกถูก-ผิด (True-false test) 3) แบบทดสอบประเภทเติมคำ (Completion test) 4) แบบทดสอบประเภทจับคู่ (Matching Test) และ 5) แบบทดสอบประเภทเลือกตอบ (Multiple choice test) ทั้งนี้การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสามารถดำเนินการได้ใน 3 ช่วงเวลา ได้แก่ 1) การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเริ่มต้นการจัดการเรียนรู้ เพื่อประเมินความรู้และทักษะพื้นฐานของผู้เรียน 2) การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระหว่างการจัดการเรียนรู้ เพื่อติดตามความก้าวหน้าหรือพัฒนาการในการเรียนรู้ของผู้เรียน และ 3) การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้ เพื่อสรุปผลการเรียนรู้ หรือผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน (Good, 1973; ทิศนา ขัมมณี, 2560; ผดุงชัย ภูพัฒน์, 2548)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

มัลลิกา มานันท์ (2559) ได้ศึกษาถึงความแตกต่างระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ โดยใช้กระบวนการวิจัยแบบกึ่งทดลองและดำเนินการทดลองโดยใช้แผนการทดลองแบบกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม (Pretest posttest control group design) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยนี้ ได้แก่ ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 60 คน ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 โรงเรียนนาเพียงสว่างวิทยานุกูล ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง วัฒนธรรมประเทศตะวันตก ที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) จำนวน 4 แผน รวม 12 ชั่วโมง แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ จำนวน 4 แผน รวม 12 ชั่วโมง และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษมีลักษณะเป็นแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) ดีกว่าผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ โดยมีความแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

Luo (2020) ได้ศึกษาผลของการประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) ที่มีต่อการพัฒนาทักษะการเรียนรู้และแรงจูงใจในการเรียนของผู้เรียน โดยใช้กระบวนการวิจัยแบบกึ่งทดลองและดำเนินการทดลองโดยใช้แผนการทดลองแบบกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม (Pretest posttest control group design) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยนี้ ได้แก่ ผู้เรียนจำนวน 108 คนที่กำลังศึกษาในมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในประเทศไต้หวัน โดยมีระยะเวลาที่ใช้ในการทดลองจำนวน 12 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ แบบวัดระดับทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน และแบบวัดแรงจูงใจในการเรียน ผลการวิจัยพบว่า ระดับทักษะการเรียนรู้และแรงจูงใจในการเรียนของผู้เรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) สูงกว่าผู้เรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT)
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษระหว่างผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) กับผู้เรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติ

สมมติฐานการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT)
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) สูงกว่าผู้เรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติ

ระเบียบวิธีวิจัย

1) รูปแบบการวิจัย คือ การวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental research) กับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา โดยมีรูปแบบการวิจัยแบบกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม (Pretest posttest control group design) ประกอบด้วยกลุ่มตัวอย่างจำนวน 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มทดลอง คือ กลุ่มผู้เรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) และกลุ่มควบคุม คือ กลุ่มผู้เรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติ ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster random sampling)

2) ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 5 ห้องเรียน รวม 169 คน

3) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 2 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 72 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) จากนั้นเลือกตัวอย่างเข้ากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยกลุ่มทดลองซึ่งประกอบด้วยผู้เรียนจำนวน 37 คน ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) และกลุ่มควบคุมที่ประกอบด้วยผู้เรียนจำนวน 35 คน ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติ

4) ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ 1) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT)
2) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติ

ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ

5) ระยะเวลาที่ดำเนินการวิจัย คือ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โดยผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง ใช้เวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูลจำนวน 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ เป็นระยะเวลา 6 สัปดาห์ รวมทั้งสิ้น 18 ชั่วโมง ซึ่งแบ่งออกเป็นระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) และแบบปกติจำนวน 16 ชั่วโมง ระยะเวลาในการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จำนวน 1 ชั่วโมง และหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อีกจำนวน 1 ชั่วโมง

6) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

(1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 8 แผน เพื่อดำเนินการจัดการเรียนรู้จำนวน 16 ชั่วโมง ซึ่งประกอบด้วย กิจกรรมการเรียนรู้ที่มีลักษณะเป็นกลุ่มย่อยและมีระบบการแข่งขันระหว่างกลุ่มภายในชั้นเรียน ซึ่งมีคะแนนเป็นเกณฑ์ในการตัดสินผลการแข่งขันระหว่างกลุ่ม โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ และนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศจำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความสอดคล้องของจุดประสงค์กับกระบวนการจัดการเรียนรู้ พบว่าค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00

(2) แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 8 แผน เพื่อดำเนินการจัดการเรียนรู้จำนวน 16 ชั่วโมง โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ และนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ จำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความสอดคล้องของจุดประสงค์กับกระบวนการจัดการเรียนรู้ พบว่าค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00

(3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ เป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ โดยผู้วิจัยกำหนดจุดประสงค์ รูปแบบ และโครงสร้างแบบทดสอบ (Test specifications) ดังแสดงในตาราง 1 และนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิจัยและนำเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม หลังจากนั้นผู้วิจัยนำเสนอแบบทดสอบที่ได้รับการแก้ไขในเบื้องต้นต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลกลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ จำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินคุณภาพความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) และนำแบบทดสอบไปทดสอบกับผู้เรียนซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ นำมาคัดเลือกข้อคำถามเพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง โดยจากการวิเคราะห์คุณภาพของแบบทดสอบ พบว่า ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 ค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.53 – 0.80 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.42 – 0.64 และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเท่ากับ 0.84

ตาราง 1 โครงสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ (Test specifications)

ความสามารถทางภาษา (Language proficiency)	จำนวน (ข้อ)	คะแนน (40)
การสนทนา (Conversation)	10	10
ไวยากรณ์และโครงสร้างประโยค (Grammar and structure)	10	10
การอ่านเพื่อความเข้าใจ (Reading Comprehension)	10	10
คำศัพท์ (Vocabulary)	10	10

7) การเก็บรวบรวมข้อมูล

(1) ชี้แจงให้ผู้เรียนที่เป็นกลุ่มทดลองทราบถึงแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) รวมถึงชี้แจงให้ผู้เรียนที่เป็นกลุ่มควบคุมทราบถึงแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติ เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจและสามารถปฏิบัติตามได้อย่างถูกต้อง

(2) ก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (Pre-test) ให้ผู้เรียนที่เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมทำ โดยใช้เวลาจำนวน 1 ชั่วโมง พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) กับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติ ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงดำเนินการในขั้นต่อไป

(3) ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนที่เป็นกลุ่มทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) จำนวน 8 แผน ดำเนินการสอนจำนวน 16 ชั่วโมง และดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติให้กับผู้เรียนที่เป็นกลุ่มควบคุม จำนวน 8 แผน ดำเนินการสอนจำนวน 16 ชั่วโมง

(4) เมื่อการดำเนินการสอนเสร็จสิ้น ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (Post-test) ให้ผู้เรียนที่เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมทำอีกครั้ง โดยใช้เวลาจำนวน 1 ชั่วโมง

(5) ผู้วิจัยนำข้อมูลของผู้เรียนที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ไปวิเคราะห์โดยใช้วิธีการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน

(6) สรุปผลการศึกษาวิจัย และข้อเสนอแนะ

8) การวิเคราะห์ข้อมูล

(1) วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) โดยการใช้การทดสอบที่แบบ Matched-pairs t-test

(2) วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษระหว่างผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) กับผู้เรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติ โดยการใช้การทดสอบที่แบบ Independent samples t-test

ผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ที่ 1 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) ผลการวิจัยแสดงดังตาราง 2

ตาราง 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนของผู้เรียนกลุ่มทดลอง

กลุ่มทดลอง		n	$\bar{X}$	S.D.	t-test	p-value
ผลสัมฤทธิ์ทางการ	ก่อนเรียน	37	16.30	3.83	20.83*	0.000
เรียนภาษาอังกฤษ	หลังเรียน	37	27.30	3.73		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษหลังเรียนของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน ($\bar{X}$ = 27.30, S.D. = 3.73) สูงกว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 16.30, S.D. = 3.83) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วัตถุประสงค์ที่ 2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษระหว่างผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) กับผู้เรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติ ผลการวิจัยแสดงดังตาราง 3

ตาราง 3 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนระหว่างผู้เรียนกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม

กลุ่ม (คะแนนหลังเรียน)		n	$\bar{X}$	S.D.	t-test	p-value
ผลสัมฤทธิ์ทางการ	กลุ่มทดลอง	37	27.30	3.73	5.024*	0.000
เรียนภาษาอังกฤษ	กลุ่มควบคุม	35	20.95	4.16		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษหลังเรียนของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน ($\bar{X}$ = 27.30, S.D. = 3.73) สูงกว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษหลังเรียนของผู้เรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติ ($\bar{X}$ = 20.95, S.D. = 4.16) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

จากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 และสูงกว่าผู้เรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากปัจจัย 3 ประการ ได้แก่ 1) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบกลุ่ม 2) การแข่งขัน และ 3) การเสริมแรง

ประการที่ 1 สภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบกลุ่ม ผู้วิจัยได้จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบกลุ่มย่อย โดยแต่ละกลุ่มจะประกอบไปด้วยผู้เรียนที่มีความสามารถทางการเรียนรู้แตกต่างกัน เพื่อให้ผู้เรียนแต่ละคนได้ช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกันและกัน ซึ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) ผู้วิจัยได้จัดให้มีกิจกรรมกลุ่มอย่างต่อเนื่องเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มได้ร่วมกันเรียนรู้ ทำกิจกรรม ทบทวนความรู้ รวมถึงแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน โดยกระบวนการกลุ่มเช่นนี้จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้ง่ายมากยิ่งขึ้น เนื่องจากผู้เรียนแต่ละคนอยู่ในวัยที่ค่อนข้างใกล้เคียงกัน จึงทำให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายในการสื่อสารและการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับ สลาบิน (Slavin, 1995) ที่กล่าวว่า การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบกลุ่มย่อยที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนที่มีศักยภาพการเรียนรู้ในระดับที่แตกต่างกันได้มาอยู่ร่วมกัน จะทำให้ผู้เรียนช่วยกันเรียนรู้ ร่วมกันทำกิจกรรมในชั้นเรียน รวมถึงแบ่งปันทรัพยากรการเรียนรู้ เป็นกำลังใจให้กันและกันอย่างต่อเนื่อง และเกิดความตระหนักว่าความสำเร็จของผู้เรียนแต่ละคนในกลุ่มถือเป็นความสำเร็จของกลุ่มด้วย อันจะนำมาซึ่งความสัมพันธ์กันในทางบวกภายในกลุ่ม

ประการที่ 2 การแข่งขัน ผู้วิจัยได้จัดให้มีการแข่งขันระหว่างกลุ่มย่อยแต่ละกลุ่มในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) ซึ่งการแข่งขันนี้ จะจัดเป็นรอบ ๆ โดยแต่ละรอบการแข่งขันผู้สอนจะให้ผู้เรียนที่มีระดับความสามารถในการเรียนรู้ระดับใกล้เคียงกันจากแต่ละกลุ่มออกมาเข้าร่วมการแข่งขัน โดยมีคะแนนสะสมเป็นรางวัลให้กับผู้เข้าแข่งขันตามเกณฑ์การแข่งขันในแต่ละครั้ง เมื่อผู้เรียนแต่ละคนแข่งขันเสร็จสิ้น ก็จะได้รับคะแนนและนำไปรวมเป็นคะแนนสะสมในกลุ่มของตนต่อไป กระบวนการแข่งขันดังกล่าวนี้ถือเป็นแรงกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความพยายาม ความตั้งใจในการทำหน้าที่ของตนเองให้ดีที่สุด รวมถึงเป็นแรงผลักดันให้ผู้เรียนแต่ละคนพัฒนาตนเองและเตรียมตนเองให้มีความพร้อมที่จะเข้าแข่งขันในรอบต่อไป เพื่อที่จะทำคะแนนให้ได้มากที่สุดและนำพากลุ่มของตนเองสู่ชัยชนะในการแข่งขันได้ ซึ่งความมุ่งมั่น ความพยายามของผู้เรียนแต่ละคนนี้จะนำมาซึ่งผลสัมฤทธิ์ทางการ

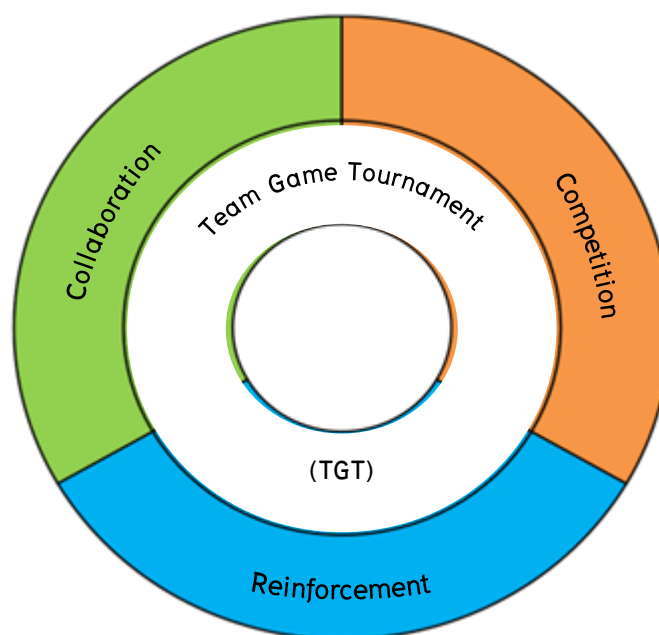
เรียนที่สูงมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับ แนวคิดการพึ่งพากันทางสังคม (Social interdependence) ของจอห์นสัน และจอห์นสัน (Johnson & Johnson, 1987) ที่กล่าวว่าพฤติกรรมของบุคคลจะถูกกำหนดด้วยผลประโยชน์หรือผลกระทบของการกระทำหรือกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายในสังคม โดยหากการกระทำหรือผลงานของแต่ละบุคคลส่งผลกระทบต่อบุคคลอื่น ๆ ในสังคม บุคคลที่อยู่ในสังคมนั้น ๆ ก็มีแนวโน้มที่จะสร้างความร่วมมือระหว่างกัน อันจะนำไปสู่การช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกันและกันเพื่อไปสู่เป้าหมายหรือความสำเร็จเดียวกัน

ประการที่ 3 การเสริมแรง ในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) ผู้วิจัยได้เสริมแรงผู้เรียนในแต่ละกลุ่มผ่านการยกย่องความสำเร็จที่ผู้เรียนแต่ละกลุ่มได้รับ รวมถึงมีการมอบรางวัลให้กับกลุ่มของผู้เรียนที่ได้รับคะแนนสะสมหรือค่าเฉลี่ยสูงสุด ซึ่งรางวัลที่ผู้วิจัยมอบให้ผู้เรียนนี้จะเป็นแรงกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความพยายามและมีความกระตือรือร้นในการเรียน การพัฒนาตนเอง และการแข่งขันระหว่างกลุ่มในชั้นเรียนมากยิ่งขึ้น โดยการยกย่องความสำเร็จดังกล่าวจะทำให้ผู้เรียนแต่ละคนมีความพึงพอใจ เพราะได้รับการตอบสนองความต้องการของตนเองในชั้นเรียนได้รับการยอมรับและยกย่องจากสังคม (Esteem needs) ซึ่งเป็นไปตามทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของ มาสโลว์ (Maslow, 1970 อ้างถึงใน ทิศนา แคมมณี, 2558: 69) ที่กล่าวว่ามนุษย์ทุกคนล้วนมีความต้องการขั้นพื้นฐานตามลำดับขั้นโดยธรรมชาติ การที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถในการเรียนรู้ที่ดีและมีประสิทธิภาพมากขึ้น ผู้เรียนจำเป็นต้องได้รับการตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐานที่ผู้เรียนต้องการเสียก่อน ซึ่งหากผู้สอนสามารถใช้ความต้องการขั้นพื้นฐานของผู้เรียนเป็นแรงจูงใจหรือแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ได้ ก็จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้นและจะทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนด้วย ซึ่งผลการวิจัยในครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ เกศรา อินทะนนท์ (2556) ที่ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) ที่มีต่อการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ มัลลิกา มานันท์ (2559) ที่ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค กลุ่มแข่งขัน (TGT) กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) ดีกว่าผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ โดยมีความแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

จากการวิจัยทำให้เกิดองค์ความรู้ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาเทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) ด้วยหลักการ 2C1R Model ดังแผนภาพ

2C1R Model



C-Collaboration (การทำงานร่วมกัน): การจัดบรรยากาศการเรียนรู้ควรเอื้อให้ผู้เรียนเกิดความร่วมมือกันในการดำเนินกิจกรรมหรือทำภาระงานที่ได้รับมอบหมายในระหว่าง การเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) จากผลการวิจัยในครั้งนี้พบว่า การที่ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนในชั้นเรียนได้ร่วมกันเรียนรู้ ทำกิจกรรม ทบทวนความรู้ รวมถึงแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ผ่านกิจกรรมคู่หรือกิจกรรมกลุ่มย่อยขนาดเล็กที่ประกอบไปด้วยผู้เรียนที่มีระดับความสามารถแตกต่างกัน จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้ง่ายมากยิ่งขึ้น

C-Competition (การแข่งขัน): การจัดให้มีการแข่งขันระหว่างผู้เรียนในชั้นเรียนถือได้ว่าเป็นหัวใจสำคัญของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) โดยกิจกรรมการแข่งขันอาจจัดขึ้นได้หลากหลายรูปแบบ เช่น การแข่งขันระหว่างคู่ของผู้เรียน การแข่งขันระหว่างกลุ่ม การแข่งขันระหว่างห้องเรียน เป็นต้น ซึ่งผลการวิจัยในครั้งนี้แสดงให้เห็นว่าการจัดการแข่งขันในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนจะส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความพยายาม ความตั้งใจ ตลอดจนความมุ่งมั่นในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง อันจะส่งผลดีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่สูงมากยิ่งขึ้น

R-Reinforcement (การเสริมแรง): การเสริมแรงให้กับผู้เรียนเป็นหนึ่งในวิธีการคงสภาพและส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้อันพึงประสงค์ของผู้เรียน ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) ที่ประกอบไปด้วย การแข่งขัน การทำงานร่วมกันเป็นคู่หรือกลุ่ม การเสริมแรงสามารถทำได้ผ่านการชมเชยและการยกย่องความสำเร็จของผู้เรียน ซึ่งจากผลการวิจัยในครั้งนี้พบว่า การ

เสริมแรงมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียน การพัฒนาตนเอง และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดขึ้นในชั้นเรียน ซึ่งมีแนวโน้มที่จะทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนมากยิ่งขึ้น

สรุป

จากการศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษหลังเรียนของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสูงกว่าผู้เรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย โดยมีปัจจัยสนับสนุนจำนวน 3 ประการ ได้แก่ 1) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบกลุ่ม 2) การแข่งขัน และ 3) การเสริมแรง ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) ผลการวิจัยในครั้งนี้จะเป็นแนวทางเพื่อการประยุกต์ใช้ในการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ รวมถึงยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1.1 จากผลการวิจัยพบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ดังนั้นผู้สอนอาจนำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) ไปใช้ในรายวิชาอื่น ๆ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เช่น ภาษาจีน ภาษาฝรั่งเศส เป็นต้น

1.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) ผู้สอนจำเป็นต้องวางแผนการจัดการเรียนรู้อย่างระมัดระวัง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของการจัดสรรเวลาให้เพียงพอและเหมาะสม เพื่อให้ผู้เรียนได้รับเนื้อหาสาระที่ครบถ้วน เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) จะใช้ระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้นานกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

1.3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) ในช่วงแรกผู้สอนอาจพบปัญหาว่าผู้เรียนในกลุ่มไม่ยอมรับผู้เรียนที่มีความสามารถในการเรียนที่ต่ำกว่า เนื่องจากมีความคิดว่าผู้เรียนที่มีความสามารถในการเรียนที่ต่ำกว่าจะทำให้กลุ่มของตนเองมีคะแนนที่น้อย ดังนั้นผู้สอน

จำเป็นต้องทำให้ผู้เรียนเล็งเห็นถึงประโยชน์และความสำคัญของกระบวนการกลุ่ม อันประกอบไปด้วยการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน การร่วมมือกันในกลุ่ม และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน เป็นต้น

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) ด้วยหลักการ 2C1R Model ที่มีต่อการพัฒนาทักษะการปฏิบัติอื่น ๆ ของผู้เรียน เช่น ทักษะการทำงาน ทักษะการแก้ไขปัญหา เป็นต้น

2.2 ควรมีการศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคอื่น ๆ ด้วยหลักการ 2C1R Model เช่น เทคนิคกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อนเป็นรายบุคคล (TAI) เทคนิคการแบ่งกลุ่มตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (STAD) เป็นต้น

2.3 ควรมีการศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคอื่น ๆ ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ทางไกลผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ (ICT)

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2559). *แผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการฉบับที่สิบสอง พ.ศ. 2560-2564*. กรุงเทพมหานคร: กระทรวง.
- เกศนีย์ มากช่วย. (2561). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อความวิตกกังวลในการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท)*. มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.
- เกศรา อินทนนท์. (2556). ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ TGT. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 36(4), 18-25.
- จิรนนท์ ฤกษ์ชะโมรินทร์. (2558). *การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการอ่านออกเสียงและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ประกอบเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท)*. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- เฉลิม เพิ่มนาม. (2562). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำและทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับแบบฝึก. *วารสารสังคมศาสตร์วิจัย*, 10(1), 69-84.
- ทิตนา แหมมณี. (2560). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. (พิมพ์ครั้งที่ 21). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธงพล พรหมสาขา. (2559). *โครงการการพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในสามจังหวัดชายแดนใต้ (รายงานการวิจัย)*. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.

- ธนพร ดวงพรกษกร. (2559). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับแบบฝึก* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ผดุงชัย ภูพัฒน์. (2548). *การวิเคราะห์ความสอดคล้องโดยวิธีการประชุมอภิปรายแบบ Multi – Attribute Consensus Reaching: MACR*. กรุงเทพฯ: ม.ป.พ.
- พิชัย นิยมธรรม. (2561). *การศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา* (รายงานการวิจัย). มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- มัลลิกา มานันท์. (2559). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี*, 4(2), 49–55.
- ยิ่งศักดิ์ ไกรพิณิจ และประสพชัย พสุนนท์. (2558). ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ขององค์กระดบบุคคลในหน่วยงานสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี*, 23(3), 385–395.
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2563). *สรุปผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติดั้งพื้นฐาน (O-NET) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2562*. กรุงเทพฯ: สถาบัน.
- สุพิชญ์กฤตดา พักโพธิ์เย็น. (2560). *การศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์(วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา)*. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *โครงการวิจัยเรื่องกำหนดแนวทางการพัฒนาการศึกษาไทยกับการเตรียมความพร้อมสู่ศตวรรษที่ 21* (รายงานการวิจัย). กระทรวงศึกษาธิการ.
- Good, C. V. (1973). *Dictionary of Education*. (3rd ed). New York: McGraw–Hill co.
- Johnson, D.W. & Johnson, R.T. (1987). *Learning Together and Alone: Cooperative and Individualistic Learning*. (4th ed). New Jersey: Prentice–Hall.
- Slavin, Robert E. (1995). *Cooperative Learning. Theory Research, and Practice*. (2nd ed). New Jersey: Prentice–Hall.
- Yu–Jy Luo. (2020). The Effects of Team–Game–Tournaments Application towards Learning Motivation and Motor Skills in College Physical Education. *Sustainability* 2020, 12(15), 1–12.