

การพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่าง
กลุ่มด้วยเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร
สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี*

The Development of Instructional Model Using Cooperative with Team Game
Tournament Technique to Promote the Achievement of Learning Thai
Language for Communication for Undergraduate Students

ศศิพงษ์ ศรีสวัสดิ์

Sasipong Srisawat

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี อุดรธานี

Udon Thani Rajabhat University, Thailand.

Corresponding Author Email: penthai_88@windowslive.com



บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) ศึกษาสภาพปัญหาและแนวทางการพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร 2) พัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้ 3) ทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ และ 4) ประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ใช้รูปแบบการวิจัยและพัฒนา กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ปีการศึกษา 2563 จำนวน 1 ห้องเรียน มีจำนวน 50 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม วิเคราะห์ข้อมูลด้วย ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1. สภาพปัญหาความเข้าใจเนื้อหาการเรียนรู้นิยายวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร ผู้เรียนมีความเข้าใจในระดับปานกลาง แนวทางการพัฒนาการเรียนรู้นักเรียนและผู้สอนต้องการมากที่สุด ได้แก่ การปฏิบัติงานร่วมกัน การอภิปรายร่วมกัน การใช้เกมการแข่งขัน ตามลำดับ 2. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ มี 5 ขั้นตอน คือ 1) สร้างแรงบันดาลใจ 2) ร่วมมือค้นหาข้อมูล 3) วางแผนการเล่น 4) เล่นเกม และ 5) ตรวจสอบความเข้าใจ รูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด และแผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 3. ผลการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ พบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4. ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: รูปแบบการจัดการเรียนรู้; การเรียนรู้แบบร่วมมือ; แข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม

Abstract

The research article consisted of the following objectives: 1) to investigate problems and the guidelines for developing learning management model to promote learning achievement in Thai language for communication subject; 2) to develop the learning management model; 3) to experiment the learning management model; and 4) to survey the satisfaction of students toward the learning management model. The study used a research and development method with a sample group of 50 undergraduate students from one classroom at Udon Thani Rajabhat University in the academic year 2020, chosen through cluster sampling. The obtained data were analyzed by percentage, mean, and standard deviation.

From the study, the following results are found:

1) There are problems with students' understanding of learning content in Thai for communication subject where they have a moderate level of understanding. The most demanded guidelines for developing students by both teachers and students are cooperative operation, cooperative discussion, and the use of team games tournament. 2) The learning management model consists of five steps: (1) building motivation; (2) co-seeking for information; (3) planning the game; (4) playing the game; and (5) assessing one's understanding. The learning management model is of propriety at the highest level with efficiency according to the 80/80 criteria. 3) The results of experimenting with the learning management model show that students have higher posttest learning achievement than pretest with a statistical significance of 0.05 level. 4) Students have the highest level of satisfaction toward the learning management model.

Keywords: Learning Management Model; Cooperative Learning; Team Games Tournament Method

บทนำ

ภาษาไทยเป็นสิ่งที่แสดงถึงวัฒนธรรมและเอกลักษณ์ของความเป็นไทย เป็นเครื่องมือสำคัญในการดำรงชีวิตของคนไทย เป็นเครื่องมือในการเสริมสร้างเอกภาพของชาติ เป็นเครื่องมือที่ใช้พัฒนานคนในชาติทำให้เกิดความรู้สึกเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน การสื่อสารด้วยภาษาไทยนำไปสู่การศึกษาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การถ่ายทอดความคิด ศิลปะวิทยาการ จึงเป็นภารกิจที่สำคัญยิ่งในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ซึ่งการสอนภาษาไทยให้คนในชาติสามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพจะส่งผลต่อการพัฒนาความรู้ความสามารถและสืบทอดมรดกทางภาษาอันเป็นวัฒนธรรมของชาติ ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาไทยได้อย่างถูกต้องตามอักขรวิธีและมีเจตนาที่ดีต่อการใช้ภาษาไทย

จากสถิติของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ตั้งแต่ปีการศึกษา 2555-2560 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 67 ทั้งนี้เนื่องจาก รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ยังไม่ทันสมัย สื่อการสอนยังไม่เป็นที่น่าสนใจ ผู้สอนจัดการเรียนรู้อย่างแบบบรรยายเป็นส่วนใหญ่และยังขาดกิจกรรมที่ช่วยกระตุ้นความต้องการการเรียนรู้ ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความ



คิดเห็นเกี่ยวกับวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสารว่า เป็นวิชาที่ถูกบังคับให้เรียนตามหลักสูตรและเป็นภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวันอยู่แล้ว จึงไม่ได้ให้ความสำคัญกับรายวิชาดังกล่าวมากนัก (Udon Thani Rajabhat University, 2017) ซึ่งสอดคล้องกับความแนวคิดของ Suddee (2019) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ส่วนใหญ่ของผู้สอนไม่ได้กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนเท่าที่ควร ผู้สอนมักใช้รูปแบบวิธีการบรรยายและท่องจำ ทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายและเกิดความรู้สึกว่าการเรียนนั้นเป็นเรื่องยาก ก่อให้เกิดปัญหาและอุปสรรคในการเรียนรู้ จากปัญหาดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสารในปัจจุบันยังไม่สามารถกระตุ้นความสนใจและส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ได้เท่าที่ควร

การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติงานเป็นกลุ่มย่อย โดยมีสมาชิกในกลุ่มมีความสามารถที่แตกต่างกัน เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ของแต่ละคน สนับสนุนให้มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกันจนบรรลุตามเป้าหมายที่วางไว้ นอกจากนี้ยังเป็นการส่งเสริมการทำงานร่วมกันเป็นหมู่คณะตามระบอบประชาธิปไตยและเป็นการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ ทำให้สามารถปรับตัวอยู่กับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือจะส่งเสริมบรรยากาศทางการเรียนรู้ของผู้เรียนมีความสุข สนุกสนาน ทำทนายรวมถึงมีความเกื้อกูลกันมากยิ่งขึ้นและมีแนวโน้มที่จะส่งผลดีต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Slavin, 1995; Boonwas, and Chamnankit, 2015; Khemmani, 2017)

การเรียนรู้ที่อาศัยเกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เป็นแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ประเภทหนึ่ง ที่ประยุกต์รูปแบบของเกมมาใช้กับเนื้อหาที่ต้องการถ่ายทอด เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานตื่นตันทึ่งใจ อีกทั้งยังเป็นรูปแบบการสอนที่สามารถแทรกความรู้ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างหลากหลายการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบเกมจึงเป็นการจัดการเรียนการสอนที่มีความน่าสนใจทันสมัยและแปลกใหม่เหมาะสมที่จะนำมาพัฒนาเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและยังทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้นอีกด้วย การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานถือเป็นนวัตกรรมการศึกษาอย่างหนึ่งที่ผู้สอนส่วนมากยอมรับว่ากิจกรรมการเล่นเกมสามารถสร้างแรงจูงใจได้และสามารถนำไปใช้เพื่อให้เกิดกิจกรรมการสอนดำเนินไปถึงเป้าหมาย เป็นการจัดการเรียนรู้หนึ่งที่เราทำให้เกิดความสนุกสนานเป็นเครื่องมือฝึกทักษะเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้และความเข้าใจ (Sooksamlee, 2012; Wattanawong, 2014; Podpraboon, 2015; Jaito, 2016)

จากที่กล่าวมา ผู้วิจัยจึงเห็นถึงประโยชน์ของการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มแบบเกมที่สามารถเข้ามาช่วยแก้ปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวจะช่วยกระตุ้นผู้เรียน ให้เกิดการตื่นตัวในการเรียนรู้ตลอดเวลา ผู้เรียนกล้าแสดงออกและตอบคำถาม มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันในกลุ่มและในห้องเรียน ในกลุ่มมีสมาชิกความสามารถด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือ เก่ง ปานกลาง อ่อน ผู้วิจัยจึงมีความสนใจนำการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมมาพัฒนาเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับหลักสูตรชาติ พ.ศ. 2561-2580 (Office of the Secretary of the National Strategy Board, 2019) ที่มุ่งพัฒนาคนเชิงคุณภาพในทุกช่วงวัย เป็นคนไทยในศตวรรษที่ 21 และเป็นปัจจัยผลักดันสำคัญที่ส่งผลต่อคุณภาพการศึกษาของประเทศโดยรวม และผลของการวิจัยครั้งนี้จะเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร หน่วยงานทางการศึกษาที่เกี่ยวข้องหรือสนใจสามารถนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและแนวทางการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
3. เพื่อทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

วิธีดำเนินงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาสภาพปัญหาและแนวทางการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีการดำเนินงานดังนี้

1. ศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวกับวิธีการสร้างแบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพปัญหาและแนวทางการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม
2. สร้างแบบสอบถามผู้เรียนและแบบสัมภาษณ์ผู้สอนเกี่ยวกับสภาพปัญหาและแนวทางการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้
3. นำแบบสอบถามผู้เรียนและแบบสัมภาษณ์ผู้สอนไปตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และภาษาที่ใช้ โดยนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน
4. จัดพิมพ์แบบสอบถามผู้เรียนและแบบสัมภาษณ์ผู้สอนฉบับสมบูรณ์แล้วนำไปเก็บข้อมูลกับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 3 ห้องเรียน มีจำนวนห้องละ 50 คน รวมทั้งสิ้น 150 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster sampling) และผู้สอนวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร จำนวน 5 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling)

ขั้นตอนที่ 2 พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี การดำเนินงานดังนี้

1. นำข้อมูลสภาพและความต้องการรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ที่ได้จากการวิเคราะห์ในขั้นที่ 1 มาสร้างรูปแบบและกำหนดองค์ประกอบ กระบวนการเรียนรู้ โดยสังเคราะห์กรอบแนวคิดในการพัฒนาและจัดทำรายละเอียด แล้วจัดระบบความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ฉบับร่าง
2. พัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 3 ฉบับ ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น จำนวน 6 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร

แบบปรนัย 5 ตัวเลือก จำนวน 60 ข้อ และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ของ Likert (1967)

3. นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้และเครื่องมือที่สร้างขึ้นทั้งหมดไปตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และหาค่าความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน

4. นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้กับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี มีการเก็บข้อมูลดังนี้

4.1 ตรวจสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว (One to One Tryout) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 3 คน มีค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ $E_1/E_2 = 83.33/81.67$

4.2 ตรวจสอบประสิทธิภาพ แบบกลุ่มเล็ก (Small Group Tryout) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 10 คน มีค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ $E_1/E_2 = 83.28/81.67$

4.3 ตรวจสอบประสิทธิภาพภาคสนาม (Field Tryout) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 30 คน มีค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ $E_1/E_2 = 84.78/83.28$

ขั้นตอนที่ 3 ทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่ม ด้วยเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร มีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

1. ทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น จำนวน 6 แผน กับกลุ่มตัวอย่างจริง ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 1 ห้องเรียน มีจำนวน 50 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

2. เก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณ ได้แก่ คะแนนผลสัมฤทธิ์จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร

3. วิเคราะห์ข้อมูลและสถิติโดยวิเคราะห์ความแตกต่างเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เพื่อทำการสรุปลักษณะที่สำคัญของข้อมูล ด้วยค่าทางสถิติที่ใช้ คือ ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) วิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ t-test แบบ Dependent Samples

ขั้นตอนที่ 4 การประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

1. เมื่อสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจ

2. วิเคราะห์ค่าความความพึงพอใจ โดยใช้แบบประเมิน 5 ระดับ ของ Likert (1967)

ผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่า สภาพปัญหาและแนวทางการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ปัญหาที่พบคือ ผู้เรียนมีความเข้าใจเนื้อหาการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร ในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.02$, $SD = 0.16$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านโดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อยตามลำดับ ดังนี้ การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ($\bar{X} = 3.91$, $SD = 0.94$) ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสื่อสาร ($\bar{X} = 3.59$, $SD = 0.67$) การพูดเพื่อการสื่อสาร ($\bar{X} = 3.12$, $SD = 0.84$) การฟังและการดู ($\bar{X} = 2.81$, $SD = 0.79$) การเขียน ($\bar{X} = 2.49$, $SD = 0.94$) และการอ่าน ($\bar{X} = 2.21$, $SD = 0.55$) แนวทางการพัฒนาการเรียนรู้ที่ผู้เรียนและผู้สอน

ต้องการเรียงลำดับจากมากไปหาน้อยตามลำดับ ดังนี้ การปฏิบัติงานร่วมกัน ($\bar{X} = 4.68$, $SD = 0.69$) การอภิปรายร่วมกัน ($\bar{X} = 4.29$, $SD = 0.87$) การใช้เกมการแข่งขัน ($\bar{X} = 4.20$, $SD = 1.10$) คลิปวิดีโอ ($\bar{X} = 3.50$, $SD = 1.11$) ใบความรู้ ($\bar{X} = 3.26$, $SD = 1.021$) และ ใบงาน ($\bar{X} = 3.22$, $SD = 3.60$)

วัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีชื่อเรียกว่า ICPPC MODEL โดยมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเท่ากับ ($\bar{X} = 4.73$, $SD = 0.05$) มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างแรงบันดาลใจ (Inspire) เป็นบทบาทของผู้สอนที่จะต้องสร้างความหวังและแรงบันดาลใจให้แก่ผู้เรียน โดยใช้คำพูดหรือใช้สื่อต่าง ๆ ที่มีส่วนช่วยในการสร้างแรงบันดาลใจแก่ผู้เรียนให้ผู้เรียนเกิดความต้องการในการเรียนรู้ในวิชาที่สอนอย่างมีจุดหมาย

ขั้นที่ 2 ขั้นร่วมมือค้นหาข้อมูล (Collect information) เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนแจ้งกติกาการเล่นเกมนั้นให้ผู้เรียนได้รวมกลุ่ม โดยผู้สอนจะเป็นผู้กำหนดลักษณะของสมาชิกในกลุ่มโดยให้ผู้เรียน เก่ง กลาง อ่อน อยู่รวมกลุ่มด้วยกัน เพื่อร่วมมือกันค้นหาข้อมูลจากสื่อสารสนเทศต่าง ๆ ผู้เรียนแลกเปลี่ยนข้อมูลกัน ซึ่งข้อมูลอาจมาจากประสบการณ์ของผู้เรียนแต่ละคนและองค์ความรู้ใหม่จากการร่วมมือกันค้นหาข้อมูลสารสนเทศ

ขั้นที่ 3 ขั้นวางแผนการเล่น (Play Plan) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนแต่ละกลุ่มระดมสมองเพื่อเตรียมตัวเล่นเกม ซึ่งเกมในแต่ละบทเรียนจะมีกติกาแตกต่างกัน ดังนั้นผู้เรียนจะต้องร่วมมือกันวางแผนอย่างเป็นระบบ

ขั้นที่ 4 ขั้นเล่นเกม (Play Games) ผู้เรียนใช้ความรู้และข้อมูลที่ได้จากการร่วมมือกันค้นหาข้อมูลการระดมสมองจากเพื่อนในกลุ่ม และส่งตัวแทนกลุ่มเพื่อลงมือเล่นเกม โดยจะมีการเก็บคะแนนของแต่ละกลุ่มเพื่อนำมาเปรียบเทียบ กลุ่มที่มีคะแนนสูงสุดจะเป็นกลุ่มที่ชนะในเกมของบทเรียนนั้น

ขั้นที่ 5 ขั้นตรวจสอบความเข้าใจ (Check for Understanding) ใช้แบบทดสอบท้ายบทเรียนเพื่อตรวจสอบความเข้าใจเนื้อหาสาระทั้งหมดของผู้เรียน ผู้เรียนจะทราบผลการวัดและประเมินผลความรู้ความเข้าใจของตนเอง โดยผู้สอนและผู้เรียนจะอภิปรายตรวจคำตอบร่วมกัน

วัตถุประสงค์ที่ 3 พบว่า ผลการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (N=50) แสดงผลตามตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร

การประเมิน	N	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig.(2-tailed)
ก่อนเรียน	50	60	39.76	4.01	23.12	.000*
หลังเรียน	50	60	51.88	2.43		

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 ผลการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่าผู้เรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วัตถุประสงค์ที่ 4 พบว่า ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

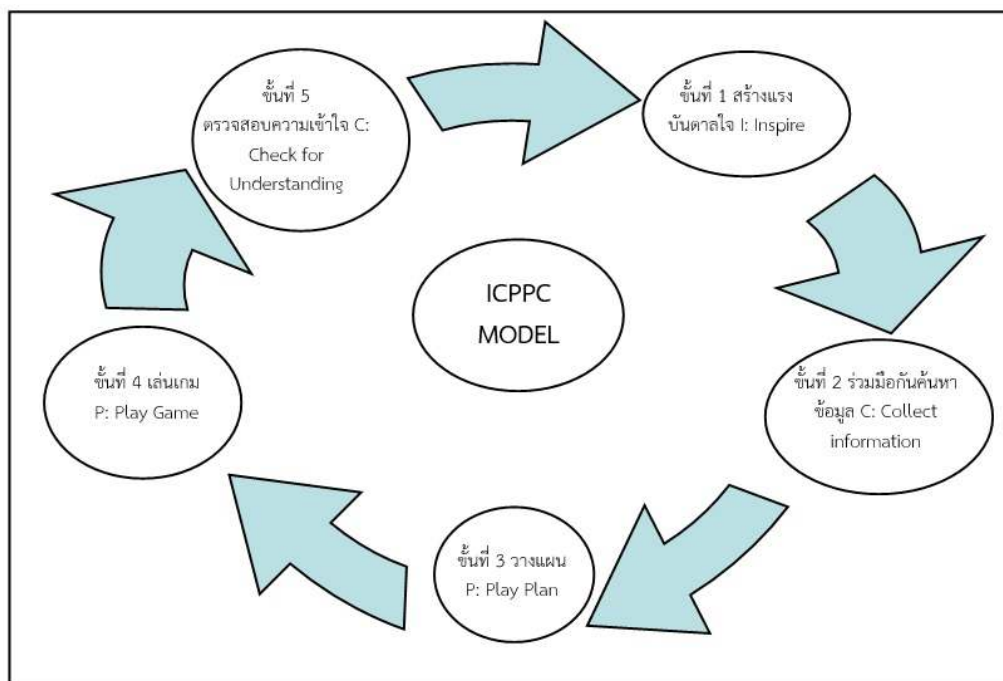
ตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี แสดงผลตามตารางที่ 2

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลความหมาย
ด้านผู้สอน	4.73	0.01	มากที่สุด
ด้านบรรยากาศการเรียนรู้	4.76	0.05	มากที่สุด
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	4.79	0.02	มากที่สุด
ด้านการวัดผลและประเมินผล	4.71	0.03	มากที่สุด
ด้านประโยชน์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้	4.78	0.02	มากที่สุด
รวม	4.75	0.02	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 การประเมินผลความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยภาพรวมมีระดับความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.75$, S.D. = 0.02) โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อยมีผลดังนี้ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.79$, S.D. = 0.02) ด้านประโยชน์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.78$, S.D. = 0.02) ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.76$, S.D. = 0.05) ด้านผู้สอน ($\bar{X} = 4.73$, S.D. = 0.01) และ ด้านการวัดผลและประเมินผล ($\bar{X} = 4.71$, S.D. = 0.03)

องค์ความรู้ใหม่

ผลการวิจัยครั้งนี้พบองค์ความรู้ใหม่ในแง่ของการพัฒนาขั้นตอนการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร ด้วยการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม ตามแผนภาพที่ 1



แผนภาพที่ 1: ICPPC MODEL : รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร

เมื่อผู้เรียนในระดับปริญญาตรีได้รับการเรียนรู้ตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นจำนวน 6 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 สร้างแรงบันดาลใจ (Inspire) ขั้นที่ 2 ร่วมมือกันค้นหาข้อมูล (Collect information) ขั้นที่ 3 วางแผนการเล่น (Play Plan) ขั้นที่ 4 เล่นเกม (Play Games) และ ขั้นที่ 5 ตรวจสอบความเข้าใจ (Check for Understanding) โดยใช้เนื้อหาการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสารที่สอดคล้องกับหลักสูตรของสำนักวิชาศึกษาทั่วไป ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการร่วมมือในรูปแบบการจัดกลุ่มที่มีสมาชิกความสามารถ ทำให้เกิดการช่วยกันหาความรู้และแบ่งปันความรู้ซึ่งกันและกัน และการวางแผนการเล่นทำให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มจะต้องมีการวางแผนเพื่อสามารถเล่นเกมเพื่อทำคะแนนแข่งกับเพื่อนในแต่ละกลุ่ม จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความรู้และความเข้าใจในเนื้อหาของรายวิชาไปในขณะปฏิบัติกิจกรรมและผู้เรียนยังได้รับความสนุกสนาน ตื่นเต้น และการระดมสมองเพื่อนวางแผนต่าง ๆ จากการปฏิบัติกิจกรรมดังกล่าว ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสารที่ดีขึ้น และสถาบันการศึกษาที่สนใจรูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวสามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของสถาบันได้

อภิปรายผลการวิจัย

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 พบว่า การศึกษาสภาพปัญหาและแนวทางการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยได้ศึกษา ข้อมูลพื้นฐาน จากเอกสาร ตำรา งานวิจัย บทความ ที่เกี่ยวข้อง และแบบสอบถามผู้เรียนและแบบสัมภาษณ์ผู้สอนรายวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร จากนั้นนำมาวิเคราะห์ข้อมูลและสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อออกแบบร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ สอดคล้องกับทฤษฎีการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของ Joyce, Weil, and Calhoun (2011) ที่กล่าวว่า การจัดทำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้วิจัยควรศึกษาข้อมูลพื้นฐาน จากเอกสาร และบุคคลที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้

เกิดการพัฒนาแบบการเรียนรู้อย่างเป็นระบบและมีความสัมพันธ์กัน จะส่งผลให้การเรียนการสอนบรรลุเป้าหมายที่กำหนด เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุดต่อผู้เรียน และสอดคล้องกับหลักการออกแบบการจัดการเรียนรู้ Addie Model ของ Kruse (2008) และ Khemmani (2017) กล่าวถึง ก่อนการออกแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยต้องศึกษาทำความเข้าใจปัญหาและเป้าหมายของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยกำหนดวัตถุประสงค์ที่จะสร้างขึ้นตลอดจนสภาพแวดล้อมการเรียนรู้และความรู้พื้นฐานของผู้เรียนที่จำเป็น สอดคล้องกับงานวิจัยของ Srivichai, and Thitavaddhano (2019) ได้พัฒนาการจัดการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา โดยศึกษาสภาพการจัดการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาตามมาตรฐานอุดมศึกษาของมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย จากนั้นนำข้อมูลไปวิเคราะห์และสังเคราะห์ออกมาเป็นร่างการจัดการเรียนรู้ เพื่อนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบในกระบวนการถัดไป และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Sarikul, Yongsorn, and Ponathong (2019) ได้ศึกษาทักษะภาษาไทยเพื่อการสื่อสารสำหรับนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา กลุ่มภาคใต้ตอนบน โดยได้มีการประเมินสภาพปัจจุบันและสภาพความคาดหวังของทักษะภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา กลุ่มภาคใต้ตอนบน โดยการเก็บข้อมูลจากอาจารย์ผู้สอนในรายวิชาที่เกี่ยวข้อง แล้วนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปพัฒนาเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พบว่า ผลการพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร รูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด และแผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้ออกแบบการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ และมีการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ จึงส่งผลให้รูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับมาก ผู้วิจัยยังได้นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองกับกลุ่มนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อศึกษาคำความยาก อำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ และปรับปรุงก่อนนำไปทดลองใช้เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ สอดคล้องกับแนวคิดของ Brahmawong (2013) ที่ได้กล่าวถึง การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน นั้นจะต้องมีการตรวจสอบคุณภาพและตรวจสอบประสิทธิภาพของสื่อหรือชุดการสอนก่อนที่จะนำไปใช้จริง สอดคล้องกับงานวิจัยของ Thaotho (2018) ได้นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิกซอร์และเทคนิค LT ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการทำงานกลุ่มและเทคนิค LT ไปทดลองใช้เพื่อหาความเหมาะสมและประสิทธิภาพ และปรับปรุงก่อนนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Jaito (2016) ได้พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมด้วยเทคนิคช่วยจำ โดยได้มีการแบบทดสอบไปหาค่าความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นนำไปหาค่าความยาก อำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ ปรับปรุงและนำไปทดลองใช้กับผู้เรียนเพื่อหาค่าประสิทธิภาพของแบบทดสอบก่อนนำไปทดลองใช้จริง

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 พบว่า ผลสัมฤทธิ์การใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจาก รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้ผ่านขั้นตอนการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาความเหมาะสม และได้มีการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อหาค่าประสิทธิภาพก่อนนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง รูปแบบเกมที่นำมาใช้ในบทเรียนเป็นเกมที่สนุกสนาน มีความท้าทาย และเหมาะสมกับผู้เรียน ผู้เรียนจะรู้สึกดีก่อนการเล่นเกม เพื่อระดมสมองร่วมมือกันค้นหาข้อมูลก่อนการเล่นเกมที่เป็นการทบทวนเนื้อหาและความเข้าใจในบทเรียนไปในเวลาเดียวกัน สีสันของอุปกรณ์การเล่นเกมที่แต่ละบทเรียนมีความสวยงาม เสียงที่ใช้ประกอบเหมาะสม

ตัวอักษรชัดเจน ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่รวดเร็วขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของ Boocock (1981) กล่าวว่าเกมเป็นกิจกรรมเล่นที่มีกติกาและวิธีเล่นที่ชัดเจน สามารถเล่นได้คนเดียวและเป็นกลุ่ม โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อความสนุกสนานและพัฒนาทักษะและส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความรู้และความจำ รู้จักการแก้ไขปัญหา รู้จักการยอมรับการพ่ายแพ้และการวางตัวอย่างเหมาะสมเมื่อเป็นฝ่ายชนะ นอกจากนี้ผู้วิจัยได้อาศัยหลักการในการสร้างและพัฒนาขบวนการเกมที่มีการบูรณาการการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเข้าด้วยกัน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการร่วมมือกันค้นหาข้อมูลจากสื่อออนไลน์และจากการปรึกษาหารือกันในกลุ่มเพื่อนำมาตอบคำถามในเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของ Posrie (2007) ที่กล่าวถึงขั้นตอนในการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ คือต้องวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการในการเรียนรู้ ออกแบบชุดกิจกรรม ตรวจสอบความถูกต้องของแบบทดสอบ การทดลองหาประสิทธิภาพ สอดคล้องกับแนวคิดของ Dechakupt, and Yindeesook (2014) กล่าวถึงการทฤษฎีการสร้างความรู้ใหม่ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิซึม (Constructivism) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะต้องสืบค้น เสาะหา สำรวจ ตรวจสอบ และค้นคว้าด้วยวิธีการต่าง ๆ จนทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและเกิดการรับรู้ได้ด้วยตัวเอง ผู้เรียนต้องใช้กระบวนการทางปัญญา สร้างความรู้โดยทำความเข้าใจความหมายกระบวนการสร้างความรู้และกระบวนการค้นหาความรู้และนอกจากนี้การพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมดังกล่าวยังคำนึงถึงหลักพัฒนาการของผู้เรียน ในด้านการพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม สติปัญญา สอดคล้องกับแนวคิดของ Bloom (1966) กล่าวถึง การจัดกิจกรรมที่จะช่วยส่งเสริมพัฒนาการผู้เรียนให้เกิดประสบการณ์และการเรียนรู้ของสมองและระบบประสาทเป็นพื้นฐานของการรับรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Junmai (2019) ได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือบนฐานการคิดออกแบบเกมที่สร้างเสริมความมุ่งมั่นแน่วแน่ของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้สามารถพัฒนาความมุ่งมั่นของผู้เรียนได้ เนื่องจากมีขั้นตอนที่ชัดเจน มีกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนผ่านการปฏิบัติจากกิจกรรมที่หลากหลาย มีการใช้คำถามกระตุ้นความคิด เน้นวิธีการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรม เพิ่มพูนความรู้ ทักษะ ความสามารถและทัศนคติที่จำเป็นต่อการเรียน สร้างความตระหนักต่อหน้าที่ตนเองเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ ส่งผลให้คะแนนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนเรียน และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Ponathong, Suvarnasara, and Patrawiwat (2019) ได้พัฒนาหลักสูตรอบรมเพื่อเสริมสร้างภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงสำหรับนักศึกษาสถาบันอุดมศึกษา ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการทำแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน พบว่า กลุ่มทดลองมีความรู้เรื่องคุณลักษณะภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลง มีคะแนนเฉลี่ยหลังการอบรมสูงกว่าก่อนการอบรม

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เนื่องมาจากการเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยสนับสนุนในด้านการร่วมมือกันค้นหาข้อมูลความรู้ของผู้เรียนจากการค้นหาด้วยตนเองและการปรึกษากับสมาชิกในกลุ่ม ประกอบกับการใช้กิจกรรมเกมของแต่ละบทเรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความท้าทาย ความสนุก ประกอบกับการสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ของผู้สอนทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีและผู้เรียนไม่เกิดความเครียดในขณะที่เรียน ทำให้การเรียนรู้ดำเนินไปอย่างรวดเร็ว ผู้เรียนเกิดความสนใจ ไม่เบื่อหน่าย ส่งผลให้บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ สอดคล้องกับแนวคิดของ Suwannatthachote (2014) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสเรียนได้ค้นร่วมมือกันค้นหาข้อมูลแล้วนำมาวิเคราะห์สังเคราะห์ร่วมกันเพื่อนำไปตอบโจทย์ที่ผู้สอนได้กำหนดไว้ ในรูปแบบของเกมการศึกษา จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจ และเกิดความสนุกสนานไปในตัว ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความสุขในการเรียนรู้ และมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Tuppadung, and Sattayaporn (2013) ได้ใช้ชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์เรื่องการสังเกตการจำแนกและการเปรียบเทียบโดยใช้เกม

การศึกษา พัฒนาอย่างมีลำดับขั้นตอนที่ชัดเจน เกมการศึกษามีความเร้าความสนใจ ซึ่งผู้เรียนพึงพอใจกับชุดกิจกรรม เนื่องด้วยชุดกิจกรรมสร้างความสนุกสนานเป็นกันเองกับเพื่อน วิธีการจัดแบ่งกลุ่ม จำนวนอุปกรณ์ การเล่นเกมมีเพียงพอกับจำนวนผู้เล่น ทำให้ผู้เรียนมีทักษะการสังเกต การจำแนกและการเปรียบเทียบมากขึ้น ส่งผลให้ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Butkanha, and Tanunchabuttra (2016) ที่พบว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นฐาน ที่มีการออกแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานและเกิดบรรยากาศในการเรียนที่สนุกและน่าสนใจ ส่งผลให้การประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก

สรุป

การพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนระดับปริญญตรี ผู้วิจัยได้เริ่มเก็บข้อมูลเกี่ยวกับสภาพปัญหาและแนวทางการพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้ จากการสอบถามผู้เรียนและการสัมภาษณ์ผู้สอนจากนั้นนำข้อมูลมาใช้ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ มีชื่อเรียกว่า “ICPPC MODEL” โดยมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างแรงบันดาลใจ (Inspire) ขั้นที่ 2 ขั้นร่วมมือค้นหาข้อมูล (Collect information) ขั้นที่ 3 ขั้นวางแผนการเล่น (Play Plan) ขั้นที่ 4 เล่นเกม (Play Games) ขั้นที่ 5 ขั้นตรวจสอบความเข้าใจ (Check for Understanding) ซึ่งรูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด และแผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 การทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้พบว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่อยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่า ผู้เรียนมีความเข้าใจเนื้อหาการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร อยู่ในระดับปานกลาง ผลจากการวิเคราะห์แบบสอบถามนักศึกษาและการสัมภาษณ์ผู้สอน รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาการเรียนรู้ได้ดีขึ้น ได้แก่ การปฏิบัติงานร่วมกัน และการใช้เกมเพื่อส่งเสริมความรู้ ดังนั้นหน่วยงานในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการสามารถนำแบบสอบถามสำหรับนักศึกษาและแบบสัมภาษณ์ผู้สอนไปประยุกต์ใช้เพื่อศึกษาแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษาและบริบทของผู้เรียน

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มีชื่อเรียกว่า ICPPC MODEL โดยใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมเป็นฐาน ซึ่งมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ดังนั้นหน่วยงานในสังกัดกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม สามารถนำเกณฑ์การประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้เพื่อการประเมินรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 3 พบว่า การทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ดังนั้นหน่วยงานทางการศึกษาทั้งใน

ระดับอุดมศึกษาและอาชีวศึกษา ที่มีจุดประสงค์ในการส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสารสามารถนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวไปประยุกต์ใช้จัดการเรียนรู้ได้

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 4 พบว่า การประเมินผลความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ มีระดับความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ดังนั้นหน่วยงานที่น่าำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นไปใช้ ควรปรับกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับวัฒนธรรม ค่านิยม และช่วงวัยของผู้เรียน เพราะกิจกรรมการเรียนรู้จะช่วยกระตุ้นความสนใจและส่งผลต่อความพึงพอใจของผู้เรียน

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

สำหรับประเด็นในการวิจัยครั้งต่อไปควรทำวิจัยในประเด็นเกี่ยวกับ

2.1 ควรมีการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม ที่มีต่อตัวแปรอื่น เช่น ความสามารถในการแก้ปัญหา ทักษะด้านการสื่อสาร สารสนเทศ การรู้เท่าทันสื่อ ทักษะด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรม เป็นต้น

2.2 ควรมีการศึกษากการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร จากการเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม กับการจัดการเรียนรู้แบบอื่น ๆ เพื่อศึกษาจุดเด่นและจุดด้อยของแต่ละรูปแบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อเป็นข้อมูลในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ต่อไป

2.3 ควรมีการศึกษากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม ในเชิงบูรณาการระหว่างรายวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสารกับรายวิชาอื่น ๆ ของรายวิชาในสำนักวิชาศึกษาทั่วไป เช่น รายวิชาวิถีโลก รายวิชาสุนทรียศาสตร์ รายวิชาหน้าที่พลเมือง เป็นต้น

References

- Bloom, B. S. (1996). *Taxonomy of Education Objective*. New York: David Makay.
- Boocock, S.D. (1981). *Simulation Games for Language Learning*. California: Sage publications.
- Boonwas, N., & Chamnankit, N. (2015). The Effect of Cooperative Learning with Teams Game Tournament Technique toward Mathematic Achievement and Mathematics Attitude of Prathomsuksa 6 Students. *Social Sciences Research and Academic Journal*, 10(30), 157-170.
- Brahmawong, C. (2013). Developmental Testing of Media and Instructional Package. *Silpakorn Educational Research Journal*, 5(1), 7-20.
- Butkanha, S., & Tanunchaitutra, P. (2016). The Development of French Writing Ability for Grade 11 Students Using Cooperative Learning Model (TGT) Together with Writing Game Activities. *Journal of Education Khon Kaen University (Graduate Studies Research)*, 10(Special), 161-165.
- Dechakupt, P., & Yindeesook, P. (2014). *Learning Management in the 21st Century*. Bangkok: Chulalongkorn University.
- Jaito, P. (2016). The Development of Computer Assisted Instruction Game Lesson with Memory Enhancement Techniques on the Topic of Thai Parts of Speech for Matthayomsuksa 1 Student Satbanhuawang School. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*, 9(1), 679-688.



- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2011). *Models of Teaching*. (9th ed.). Boston, MA: Pearson Education Inc.
- Junmai, L. (2019). The Development of Blended Learning Management Model Based on Gamification to Enhance Lower Secondary School Student. *Journal of Education Thaksin University*, 19(1), 56-65.
- Kruse, K. (2008). Introduction to Introduction Design and the ADDIE Model. Retrieved March 15, 2020, from <http://www.cognitivedesignsolutions.com/Instruction/LearningTheory>.
- Khemmani, T. (2017). *Science of Teaching: The Knowledge for Efficient Learning Management*. (21st Edition). Bangkok: Chulalongkorn University Printing House.
- Likert, R. (1967). "The Method of Constructing and Attitude Scale". In Reading in Fishbein, M. (Ed.). *Attitude Theory and Measurement*. New York: Wiley & Son.
- Office of the Secretary of the National Strategy Board. (2019). *National Strategy 2018 – 2037*. (2nd Edition). Bangkok: Office of the Secretary of the National Strategy Board Office of the National Economic and Social Development Board.
- Podpraboon, C. (2015). *The Effect of Teaching Using Science Game Show Activities on Renewable Energy and Its Utilization on Academic Achievement and Scientific Competence of Mathayom Suksa 3 Students at Ban Suan School*. (Master's Thesis). Burapha University. Chonburi.
- Ponathong, A. Suvarnasara, C., & Pattrawiwat, K. (2019). Development of Change Leadership Training Course for Students in Higher Education Institutions. *Journal of MCU Peace Studies*, 7(2), 332-347.
- Posrie, R. (2007). *Creating a Set of Learning Activities*. Uttaradit: Uttaradit Rajabhat University.
- Sarikul, B., Yongsorn, C., & Ponathong, C. (2019). A Study on Thai Language Skills for Communication for Students in Higher Education Institutions in the Upper South Region. *Suthipari Journal*, 33(108), 90-105.
- Slavin, E. R. (1986). Cooperative Learning and Cooperative School. *Educational Leadership*, 45(3), 7-13.
- Sooksamlee, W. (2012). The Effects of Using Cooperative Multimedia with Team Game Tournament Technique on Multiplication in Mathematics Subject for Prathomsuksa 3 Students, *Veridian E-Journal*, 5(2), 554-568.
- Srivichai, S., & Thitavaddhano, Y. (2019). Development Model of Graduate Program Educational Management to the Higher Education Standard of Mahachulalongkornrajavidyalaya University. *Journal of MCU Peace Studies*, 7(4), 554-568.
- Suddee, N. (2019). The Development of the Physical Education Department's Games by Flipped Classroom Idea Via Website for Student Teachers. *Veridian E-Journal*, 12(4), 1259-1272.

- Suwannatthachote, P. (2014). *Integrated Teaching and Learning Design with Network Technology Society to Expand Student Participation in Learning*. Bangkok: Chulalongkorn University.
- Thaoto, S. (2018). The Effect of Co-operative Learning Experiences Management by Jigsaw Techniques and Learning Together Technique on Learning Achievement and Group Working Skills in Design and Classroom Management Subject for Undergraduate Student in Nakhon Phanom University. *Silpakorn Educational Research Journal*, 10(1), 72-86.
- Tuppadung, K., & Sattayaporn, S. (2013). The Development of the Activity Package to Improve Mathematical Skills in Observation Classification and Comparison by Using Educational Games for Kindergarten 3 Students in Uttaradit Rajabhat University Demonstration School. *Journal of Graduate Studies in Northern Rajabhat Universities*, 3(4), 15-26.
- Udon thani Rajabhat University. (2017). Summary Report of Learning Results for the Academic Year 2012-2017. Udon thani: General Education Udon thani Rajabhat University.
- Wattanawong, W. (2014). A Study on a Calculation Skill Addition and Happiness of Prathomsuksa Four Students with Different Intelligence Quotient Using Mathematics Game and Exercises. *Srinakharinwirot Research and Development (Journal of Humanities and Social Sciences)*, 6(11), 163-174.