

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่ส่งผลต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

Development of a Learning Activity Package for English Vocabulary Based on Team Game Tournament (TGT) Affecting Attitudes and Learning Achievement of Prathomsuksa 5 Students

จุฑารัตน์ นนธิราช¹ ผกาพรรณ วนานาม² ฤทัยทรัพย์ ดอกคำ³
Chutharat Nonthirach¹, Pakapan Wananam² and Ruethaisap Dokkam³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่มีผลต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) ศึกษาเจตคติของนักเรียนที่ได้รับการสอนตามชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น และ 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนบ้านหนองปลิง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 18 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ และ 3) แบบสอบถามเพื่อวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 25 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test แบบ Dependent Samples)

ผลการวิจัยพบว่า

- ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.81/82.41 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80
- เจตคติของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่พัฒนาขึ้น มีอยู่ในระดับมาก
- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่พัฒนาขึ้น หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สำคัญ: ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม เจตคติ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

¹นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาการวิจัยและพัฒนาศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, Master of Education Degree Research and Education Development, Sakon Nakhon Rajabhat University

²อาจารย์ ดร. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, Lecturer Dr., of the Faculty of Education, Sakon Nakhon Rajabhat University

³อาจารย์ ดร. คณะครุศาสตร์ สาขาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, Lecturer Dr., of the Faculty of Education Administration Sakon Nakhon Rajabhat University

*ผู้ติดต่อ, อีเมล: จุฑารัตน์ นนธิราช, Chutharat.mint@gmail.com

วันที่รับบทความ (Received) 9 กรกฎาคม 2567 วันที่แก้ไขบทความ (Revised) 29 สิงหาคม 2567 วันที่ตอบรับบทความ (Accepted) 30 สิงหาคม 2567

ABSTRACT

The purposes of this study were 1) to develop a learning activity package on English vocabulary based on Team Game Tournament Learning (TGT) affecting Prathomsuksa 5 students' attitudes and learning achievement to meet the efficiency according to the 80/80 criteria, 2) to examine the students' attitudes after learning through the developed learning activity package, and 3) to compare the students' learning achievement before and after the intervention. A sample, obtained through cluster random sampling, consisted of Prathomsuksa 5 students enrolled in the first semester of the academic year 2023 at Choomchonbannongpling School under Sakon Nakhon Primary Educational Service Area Office 2. The instruments included 1) a learning activity package on English vocabulary based on TGT for Prathomsuksa 5 students, 2) a 30-item learning achievement test with four multiple-choice options, and 3) a 25-item attitude questionnaire. The statistics used for data analysis were mean, standard deviation, and t-test for Dependent Samples.

The findings were as follows:

1. The learning activity package on English vocabulary based on TGT achieved an efficiency of 80.81/82.41, which was higher than the established criteria of 80/80.
2. The students' attitudes after learning through the developed learning activity package were at a high level.
3. The students' learning achievement was significantly higher than that before the intervention at the .01 level of significance.

Keywords: Learning Activity Package, Team Game Tournament Learning, Attitudes, Learning Achievement

ภูมิหลัง

การศึกษาเป็นสิทธิขั้นพื้นฐานของคนไทยทุกคน ที่รัฐต้องจัดให้เพื่อพัฒนาคนไทยทุกช่วงวัยให้มีความเจริญงอกงามในทุกด้าน เพื่อเป็นต้นทุนทางปัญญาที่สำคัญในการพัฒนาทักษะคุณลักษณะและสมรรถนะในการประกอบสัมมาชีพ และการดำรงชีพร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างเป็นสุขอันจะนำไปสู่เสถียรภาพ และความมั่นคงของสังคมและประเทศชาติที่ต้องพัฒนาให้เจริญก้าวหน้าทัดเทียมนานาประเทศในเวทีโลกท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกศตวรรษที่ 21 ประเทศไทยได้ให้ความสำคัญในฐานะกลไกหลักในการพัฒนาประเทศมาโดยตลอด และเนื่องจากแผนการศึกษาแห่งชาติฉบับเดิมได้สิ้นสุดลง กระทรวงศึกษาธิการโดยสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาจึงได้จัดทำแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579 ขึ้น เพื่อวางกรอบเป้าหมายและทิศทางการจัดการศึกษาของประเทศ โดยมุ่งจัดการศึกษาให้คนไทยทุกคนสามารถเข้าถึงโอกาสและความเสมอภาคในการศึกษา

ที่มีคุณภาพ พัฒนาระบบการบริหารจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ พัฒนากำลังคนให้มีสมรรถนะในการทำงาน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560, หน้า ก) โดยได้กำหนดไว้ในจุดมุ่งหมายที่มุ่งพัฒนาเด็กให้มีความรู้ควบคู่กับความเป็นสากล และมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ บนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ ซึ่งการพัฒนาที่เรียนให้เท่าทันความเป็นสากลนั้นควรให้ความสำคัญกับทักษะความรู้ด้านภาษาที่ถูกกำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้กำหนดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทั้งหมด 8 กลุ่มสาระ คือ 1) ภาษาไทย 2) คณิตศาสตร์ 3) วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 4) สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม 5) สุขศึกษาและพลศึกษา 6) ศิลปะ 7) การงานอาชีพ และ 8) ภาษาต่างประเทศ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560, หน้า 224)

การเรียนรู้ภาษาอังกฤษจำเป็นต้องรู้คำศัพท์มากพอสมควร เพื่อให้สามารถนำมาใช้ได้ ดังที่ ซีร์วรา ปลาตะเพียนทอง (2562, หน้า 3) กล่าวว่า การเรียนภาษาที่สองต้องมีความรู้ด้านคำศัพท์ที่เพียงพอเพื่อให้การสื่อสารสามารถเข้าใจได้ ถึงแม้จะมีความรู้ด้านไวยากรณ์ที่จำกัด การเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้คำศัพท์ก็เป็นสิ่งสำคัญมาก เพราะคำศัพท์สามารถช่วยให้นักเรียนมีความรู้ เข้าใจข้อมูลเนื้อหาและสามารถนำไปใช้ได้ถูกต้อง อย่างไรก็ตามการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับศูนย์เครือข่ายการศึกษาที่ 2 อำเภอนิคมพัฒนา ยังมีปัจจัยสำคัญบางประการที่เป็นข้อจำกัดในผลสัมฤทธิ์ที่อยู่ในระดับไม่ถึงเกณฑ์มาตรฐาน ถึงแม้ว่าจะมีการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรอย่างครบถ้วนก็ตาม (โรงเรียนชุมชนบ้านหนองปลิง, 2566, หน้า 20)

จากสภาพปัญหาของการเรียนและความสำคัญของวิชาภาษาต่างประเทศ ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนชุมชนบ้านหนองปลิง พบว่า มีสาเหตุมาจากการขาดทักษะภาษาอังกฤษระดับเริ่มต้น นักเรียนไม่รู้จำคำศัพท์ ไม่สามารถอ่านและแปลความหมายของคำศัพท์ได้ แม้ว่าครูจะเคยจัดกิจกรรมการสอนไปแล้วก็ตาม ผู้วิจัยจึงเห็นว่า ถึงแม้ว่านักเรียนจะได้รับการถ่ายทอดคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากครูผู้สอนไป แต่ขาดกระบวนการนำคำศัพท์ไปใช้ ผู้เรียนก็ไม่สามารถจดจำคำศัพท์ได้ นอกจากนี้ครูที่จบการศึกษาในสาขาวิชาภาษาอังกฤษโดยตรง มีอย่างจำกัด เพียงโรงเรียนละ 1-2 อัตราเท่านั้น ซึ่งไม่เพียงพอกับจำนวนชั้นเรียนที่ต้องการครูสอนครบชั้นตามรายวิชาภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะในระดับชั้นประถมศึกษา ดังนั้น หากต้องการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษให้ทั่วถึงต่อนักเรียนทุกระดับชั้นควรมีชุดกิจกรรมที่ครบถ้วนในการจัดการเรียนการสอน ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง มีครูเป็นเพียงผู้ชี้แนะในการทำกิจกรรมเท่านั้น และผู้วิจัยยังมีความเห็นว่าการที่จะทำใหชุดกิจกรรมมีประสิทธิภาพมากขึ้นนอกจากเนื้อหาในชุดกิจกรรมแล้วควรนำเทคนิคการเรียนรู้ที่กระตุ้นความสนใจผู้เรียนให้มีความกระตือรือร้นเข้ามาสอดแทรกเพิ่มเติม

การจัดการเรียนการสอนมีมากมายหลายวิธีสำหรับเทคนิคการเรียนแบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนได้รวมกลุ่มเพื่อทำงานร่วมกัน และช่วยเหลือซึ่งกันและกัน สมาชิกในแต่ละทีมจะประกอบด้วยสมาชิกที่มีความสามารถแตกต่างกัน คือ ความสามารถสูงปานกลาง และอ่อน มารวมกลุ่มกัน ในอัตรา 1:2:1 ซึ่งสมาชิกของทีมจะได้แข่งขันในเกมเชิงวิชาการ โดยความสำเร็จของทีมจะขึ้นอยู่กับความสามารถของแต่ละบุคคลเป็นสำคัญและสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้

จากสภาพปัญหาและความสำคัญดังกล่าว แสดงให้เห็นถึงความสำเร็จในการแก้ปัญหาและพัฒนาการเรียนรู้อำนาจภาษาอังกฤษของผู้เรียนในด้านการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียน ผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนาชุดกิจกรรมคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนแบบแข่งขันเป็นทีมที่มีผลต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เนื่องจากการเรียนแบบแข่งขันเป็นทีม จะเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่สามารถพัฒนาเจตคติ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน และสร้างแรงจูงใจนั้นเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการนำคำศัพท์มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นทีมจนกระทั่งสามารถนำคำศัพท์ที่มีไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้

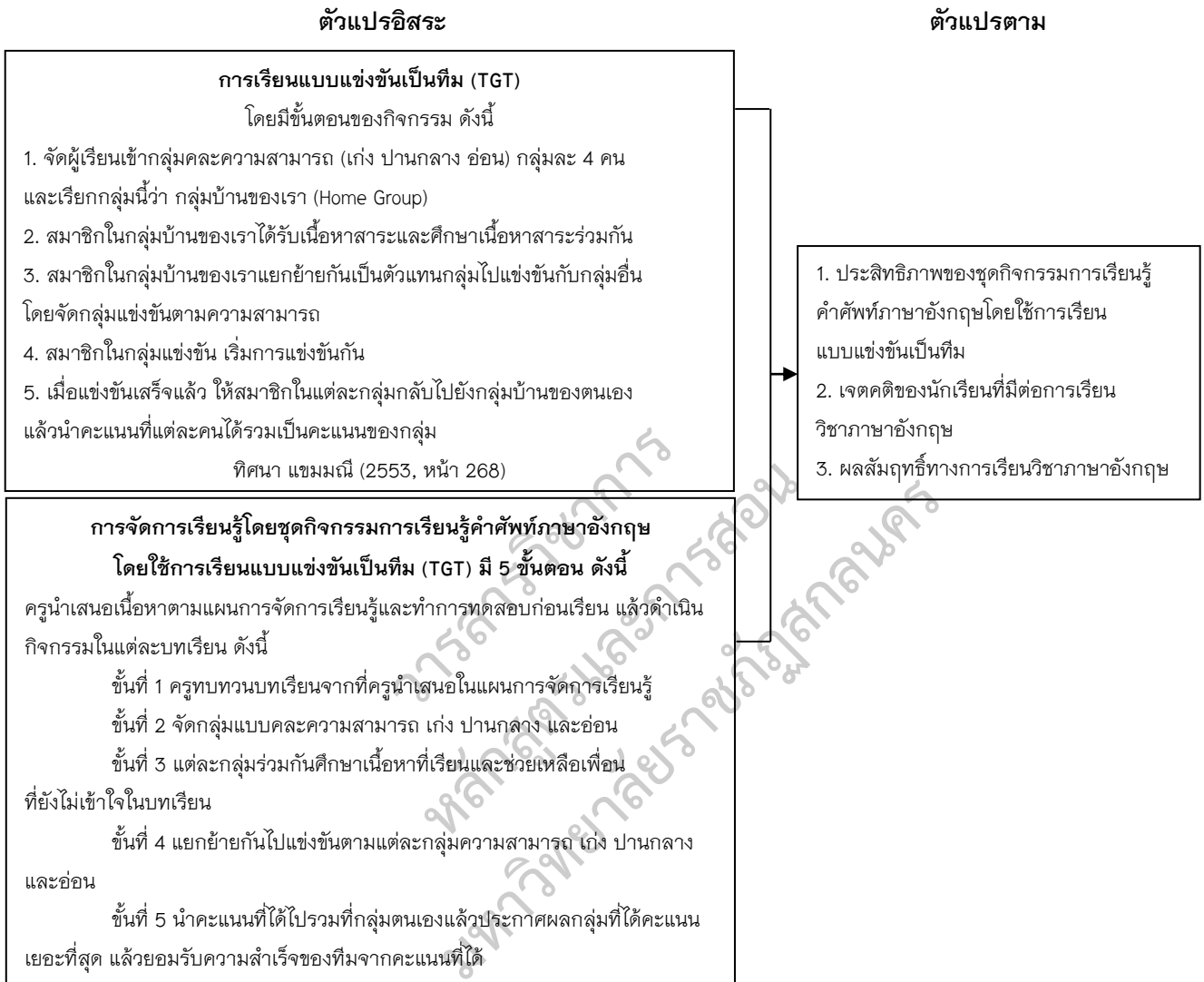
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์ของการวิจัยไว้ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนแบบแข่งขันเป็นทีม ที่มีผลต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อศึกษาเจตคติของนักเรียนที่ได้รับการสอนตามชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนแบบแข่งขันเป็นทีม
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนแบบแข่งขันเป็นทีม

กรอบแนวคิดของการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่มีผลต่อเจตคติ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดไว้ตามภาพประกอบดังต่อไปนี้



ภาพประกอบ กรอบแนวคิดของการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากร

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ศูนย์เครือข่ายการศึกษาที่ 2 อำเภอนิคมพัฒนา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ทั้งหมด 8 โรงเรียน รวมทั้งหมด 171 คน

กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนบ้านหนองปลิง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้องเรียน

นักเรียนจำนวน 18 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ที่มีผลต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีดังนี้

- ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 9 ชุด ใช้เวลา 21 ชั่วโมง ซึ่งความเหมาะสมของชุดกิจกรรม

จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.94$, S.D. = 0.09)

2. แบบสอบถามเพื่อวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นคำถามเชิงนิมิต จำนวน 22 ข้อ และคำถามเชิงนิเสธ จำนวน 3 ข้อ รวมทั้งสิ้น 25 ข้อ ดัชนีความสอดคล้องมีค่าตั้งแต่ 0.60–1.00 ขึ้นไปทุกข้อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.82 แสดงว่าแบบสอบถามฉบับนี้มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการใช้การเรียนแบบแข่งขันเป็นทีม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 แบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลาในการทำ 30 นาที โดยมีค่าความยากตั้งแต่ 0.25 ถึง 1.00 ค่าอำนาจจำแนก ระหว่าง 0.09–0.53 และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ 0.75

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้การเรียนแบบแข่งขันเป็นทีม ที่มีผลต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้วิจัยนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

2. ดำเนินการทดลองตามแผนการวิจัยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ทดสอบความคิดรวบยอดของนักเรียนด้วยแบบทดสอบก่อนเรียนแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

2.2 ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมตามขั้นตอนของชุดกิจกรรมคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้การเรียนแบบแข่งขันเป็นทีม ที่ส่งผลต่อเจตคติ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ตามเวลาดำเนินการในช่วงภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 9 ชุด ชุดละ 2–3 ชั่วโมง รวม 21 ชั่วโมง และมีการเก็บคะแนนระหว่างเรียน

3. เมื่อดำเนินการจัดกิจกรรมตามชุดกิจกรรมคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้การเรียนแบบแข่งขันเป็นทีม ที่ส่งผลต่อเจตคติ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 แล้วเสร็จ ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบที่เป็นฉบับเดียวกับก่อนทดลอง และทำแบบสอบถามวัดเจตคติที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 25 ข้อ โดยแบ่งเป็นคำถามเชิงนิมิต จำนวน 22 ข้อ และคำถามเชิงนิเสธ จำนวน 3 ข้อ

4. นำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมาวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติ t-test แบบ Dependent

5. นำแบบสอบถามเพื่อวัดเจตคติมาประเมินผลและแปลความหมายโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลการวิจัย

1. ผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้การเรียนแบบแข่งขันเป็นทีม และการหาประสิทธิผลทางการเรียนรู้ของผู้เรียน

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ข้อมูลที่นำมาวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้การเรียนแบบแข่งขันเป็นทีม ได้แก่ คะแนนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนและคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้การเรียนแบบแข่งขันเป็นทีม เป็นข้อสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ จากการดำเนินการทดลองได้ผลการวิจัย ดังแสดงในตาราง 1

ตาราง 1 การแสดงค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าร้อยละของคะแนนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน และคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม

| รายการ | จำนวนผู้เรียน | คะแนนเต็ม | คะแนนรวม | \bar{X} | S.D. | ร้อยละ |
|--|---------------|-----------|----------|-----------|-------|-------------------------|
| คะแนนจากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน | 18 | 100 | 1,454 | 80.81 | 18.61 | 80.81 (E ₁) |
| คะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน | 18 | 30 | 445 | 24.72 | 5.21 | 82.41 (E ₂) |

จากตาราง 1 พบว่า คะแนนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 80.81 คิดเป็นร้อยละ 80.81 และคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 24.72 คิดเป็นร้อยละ 82.41 แสดงว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม มีประสิทธิภาพของกระบวนการ (E₁) เท่ากับ 80.81 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E₂) เท่ากับ 82.41 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 ดังนั้น ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมสูงกว่าสมมติฐานที่ตั้งไว้

2. ผลการประเมินแบบสอบถามเพื่อวัดเจตคติของนักเรียนหลังจากเรียนด้วยชุดกิจกรรมที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.01$, S.D. = 0.40)

3. จากคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ก่อนเรียนและหลังเรียน ดังแสดงในตาราง 2

ตาราง 2 แสดงค่า t-test จากคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ก่อนเรียนและหลังเรียน

| การทดสอบ | n | \bar{X} | S.D. | t | df | Sig. (2-tailed) |
|-----------|----|-----------|------|---------|----|-----------------|
| หลังเรียน | 18 | 24.72 | 5.21 | 10.41** | 17 | 0.00 |
| ก่อนเรียน | 18 | 14.33 | 1.57 | | | |

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 2 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

อภิปรายผล

การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม พบว่า นักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ซึ่งสามารถอภิปรายได้ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.81/82.41 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80 เนื่องจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ได้ดำเนินการพัฒนาอย่างเป็นระบบ

และมีลำดับขั้นตอนในกระบวนการสร้าง มีการวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และเนื้อหาสาระตามมาตรฐานหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ให้เหมาะสมและสอดคล้องกับสภาพปัญหาและบริบทของนักเรียน มีการศึกษาเอกสารการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม และการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ จนสามารถทำความเข้าใจเนื้อหาได้เป็นอย่างดี จึงได้นำความรู้ความเข้าใจมาจัดทำเป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การแข่งขันเป็นทีม ซึ่งเป็นชุดกิจกรรมที่ต้องใช้ร่วมกันระหว่างนักเรียนกับครู ซึ่งจัดทำคู่มือออกเป็นชุดกิจกรรมละ 2 ฉบับ มีองค์ประกอบที่สำคัญ ดังนี้ 1) คำแนะนำสำหรับครู 2) บทบาทของครูในชั้นเรียน 3) แผนการจัดการเรียนรู้ และ 4) เฉลยแบบฝึกหัด เฉลยข้อสอบ เฉลยกิจกรรมการแข่งขัน นอกจากนี้ในคู่มือนักเรียน จะประกอบด้วย 1) ใบความรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบฝึกหัด

4) เฉลยกิจกรรมการแข่งขัน 5) แบบบันทึกผลคะแนน การทำกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ วรณพรรณ เลิศวัตรภานต์ (2556, หน้า 60) ได้ให้ความหมายชุดกิจกรรม คือ ชุดของสื่อประสมที่มีการนำสื่อและกิจกรรมหลาย ๆ อย่าง มาประกอบกันเพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยมีจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน มีความสมบูรณ์ในตนเอง ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ และงานวิจัย ครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ อภิญญา บุญหล้า (2565) ซึ่งได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ซึ่งนักเรียนสามารถสอบผ่านเกณฑ์การเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรม การเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT มากกว่าร้อยละ 80 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Lawrey (2009, p. 817-A) ได้ศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมทักษะกับนักเรียนระดับ 1 ถึงระดับ 3 จำนวน 87 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการฝึกโดยใช้ชุดกิจกรรมมีคะแนนการทดสอบหลังการทำชุด กิจกรรมมากกว่าคะแนนก่อนทำชุดกิจกรรม และนักเรียนทำ แบบทดสอบหลังจากฝึกทักษะแล้วได้ถูกต้องเฉลี่ยร้อยละ 89.8 นั่นคือ ชุดกิจกรรมเป็นเครื่องช่วยให้เกิดการเรียนรู้เพิ่มขึ้น

2. นักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนแบบแข่งขันเป็นทีม ที่ส่งผลต่อเจตคติ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า มีเจตคติอยู่ในระดับมาก เมื่อนำมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย และประเมินเจตคตินักเรียนหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนแบบแข่งขันเป็นทีม จากแบบสอบถามเพื่อวัดเจตคติแบบลิเคิร์ทสเกล พบว่า คะแนนเฉลี่ยเจตคติของนักเรียนต่อข้อคำถามส่วนใหญ่ทั้งฉบับ มีค่าเท่ากับ 4.01 แสดงว่านักเรียนมีเจตคติหลังจากเรียน ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียน แบบแข่งขันเป็นทีม อยู่ในระดับมาก เนื่องมาจากการเรียนด้วย ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เป็นกระบวนการเรียน การสอนที่คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ให้นักเรียน ทุกคนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น การทำงานเป็นทีม

และการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยที่มีครูเป็นผู้คอยให้คำแนะนำ ซึ่งจะสอดคล้องกับงานวิจัยของ เจนจิรา สีนวล (2560) ได้ทำวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการทำงานกลุ่มและเจตคติต่อวิทยาศาสตร์ เรื่อง ระบบ ประสาทและอวัยวะรับความรู้สึก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 4 ระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 7 ขั้น ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) กับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 7 ขั้น ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ แบบสืบเสาะหาความรู้ 7 ขั้น ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการทำงานกลุ่ม และเจตคติต่อวิทยาศาสตร์สูงกว่า ก่อนเรียน และสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ แบบสืบเสาะหาความรู้ 7 ขั้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Holguin (1997, p. 58) ได้ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับผลของการเรียน แบบร่วมมือต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองของ นักเรียนเกรด 3 ซึ่งได้รับการสอนโดยวิธีการเรียนแบบร่วมมือ ทุกวัน วันละ 1 ชั่วโมง 50 นาที ตลอดระยะเวลา 6 เดือน ผู้วิจัยศึกษาตามสมมติฐาน 3 ข้อ ได้แก่ ด้านทักษะการฟัง พูดภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง ด้านทักษะสังคม และ ด้านการยอมรับนับถือตนเอง โดยทำการเก็บรวบรวมข้อมูล จากคะแนนทดสอบก่อนและหลังสอน โดยใช้แบบทดสอบ IDEA Proficiency Test และศึกษาข้อมูลด้านทักษะสังคม และ การนับถือตนเองโดยใช้แบบวัดเจตคติต่อการเรียนแบบร่วมมือ และสิ่งแวดล้อมด้านการอ่าน (CARE) ผลการวิจัยพบว่า คะแนน หลังเรียนของกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนเรียน รวมทั้งมีเจตคติ ที่ดีขึ้น ส่วนคะแนนก่อนและหลังเรียนของกลุ่มควบคุม ไม่แตกต่างกัน

3. นักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนแบบแข่งขันเป็นทีม ที่ส่งผลต่อ เจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 พบว่า มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เนื่องมาจาก ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียน แบบแข่งขันเป็นทีม ให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น และ สนใจในเนื้อหาที่เรียนมากขึ้น นักเรียนต้องนำความรู้ที่เรียนไป

ใช้แข่งขันกับกลุ่มอื่น ๆ จึงทำให้นักเรียนมีผลการเรียนดีขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ Aulia Dzaky Valid (2020) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างการเรียนแบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) และการเรียนแบบร่วมมือ (STAD) ในการอ่านจับใจความ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองเท่ากับ 80.625 ซึ่งมากกว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียน เท่ากับ 74.625 และในการอ่านจับใจความระหว่างการสอนแบบร่วมมือ (STAD) และการสอนแบบทีมแข่งขัน (TGT) ปรากฏว่าการสอนแบบทีมแข่งขัน (TGT) มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าการสอนแบบร่วมมือ (STAD)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การจัดการเรียนการสอนในระดับชั้นอื่น ๆ หรือการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาอื่น ๆ ครูควรนำการเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ไปใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้ของผู้เรียนให้สูงขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *แผนการจัดการศึกษาแห่งชาติ 2560–2579*. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- เจนจิรา สีนวล. (2560). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการทำงานกลุ่มและเจตคติต่อวิทยาศาสตร์ เรื่อง ระบบประสาทและอวัยวะรับความรู้สึก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 7 ขั้น ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) กับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 7 ขั้น*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ทิศนา เขมมณี. (2553). *ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 13). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีรวิภา ปลายตะเพียนทอง. (2562). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านคำศัพท์และความคงทนโดยใช้เทคนิคช่วยจำร่วมกับสมุดภาพคำศัพท์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลนครปฐม*. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- โรงเรียนชุมชนบ้านหนองปลิง. (2566). *รายงานการดำเนินงานตามแผนปฏิบัติการประจำปีการศึกษา 2566 : ข้อมูลผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. สกลนคร: โรงเรียนชุมชนบ้านหนองปลิง.
- วรรณพรรณ เลิศวัตรกานต์. (2556). *การพัฒนาชุดกิจกรรมโดยเน้นงานปฏิบัติเพื่อฝึกทักษะการฟังและพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนมารีวิทยา*. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อภิญา บุญหล้า. (2565). *การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

2. ครูผู้สอนในรายวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบการแข่งขันเป็นทีม ควรศึกษาคู่มือครูในการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนแบบแข่งขันเป็นทีม ก่อนเริ่มจัดการเรียนการสอนในแต่ละหน่วยการเรียนรู้

3. ครูควรจัดกิจกรรมโดยคำนึงถึงความสามารถของนักเรียนแต่ละบุคคล ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ กล้าแสดงศักยภาพของตนเอง

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการวิจัยชุดกิจกรรมการสอนโดยใช้การเรียนแบบแข่งขันเป็นทีม กับนักเรียนที่มีความสามารถคละกัน เพื่อพัฒนากระบวนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2. ควรทำการวิจัยโดยศึกษาตัวแปรตามประเภทอื่น ๆ เช่น ความสามารถในการทำงานเป็นทีม ทักษะทางสังคม นอกเหนือจาก ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เจตคติ ในการวิจัย โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

- Aulia Dzaky. (2020). *A comparative study between team games tournament (TGT) and student teams achievement divisions (STAD) methods in teaching reading*. A Thesis Ed. Indonesia: Sebelas Maret University.
- Holguin, C. (1997). A Study of Cooperative Learning as an Organizational Design in the Acquisition of English as a Second Language in a Third Bilingual Classroom. *Dissertation Abstracts International*, 58(2), 9723757.
- Lawrey, E. B. Lane. (2009). The Effects of Four Skill and Practice Time Unit on the Decoding Performance of student with Specific Learning Disabilities (CD-ROM). *Dissertation Abstracts International*, 39(7), 817-A.

วารสารวิชาการ
หลักสูตรและการสอน
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร