การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ศาสนพิธีของศาสนาสากลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/6 โรงเรียนโยธินบูรณะ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ประกอบเกมการสอน

The Development of Learning Achievement of Ordinances of Universal Religion for Matayomsuksa 2/6 Students at Yothinburana School by Using Cooperative Learning Management TGT Technique Assemble the Didactic Game

ธัญญาเรศ หมื่นไกร[1],
กรรณิการ์ ภิรมย์รัตน์[2] และ ภาสชัย แถบกำปัง[3]
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา[1,2]
โรงเรียนโยธินบูรณะ[3]
Thanyaret Muenkai,[1]
Kannika Bhiromrat [2] and Pasachai Thabkumpang[3]
Suen Sunanda Rajabhat, Thailand[1,2]
Yothinburana School[3]
Corresponding Author, E-mail: kannika.bh@ssru.ac.th

****

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน เรื่อง ศาสนพิธีของศาสนาสากล โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ประกอบเกมการสอน และ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนเรื่อง ศาสนพิธีของศาสนาสากล โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ประกอบเกมการสอน เป็นงานวิจัยเชิงทดลอง กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/6 จำนวน 8 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) เครื่องมือที่ใช้สำหรับวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ชนิด คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT 2) เกมประกอบการสอน 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับการวิจัย คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนทั้งหมดมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ประกอบเกมการสอน โดยรวมการพัฒนาอยู่ในระดับดีมาก ($\overline{X}$ = 13.30, S.D. = 1.77) 2) นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\overline{X}$ = 13.30, S.D. = 1.77) สูงกว่าคะแนนก่อนเรียน ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ

* วันที่รับบทความ: 4 พฤษภาคม 2564; วันแก้ไขบทความ 29 พฤษภาคม 2564; วันตอบรับบทความ: 30 พฤษภาคม 2564
Received: May 4, 2021; Revised: May 29, 2021; Accepted: May 30, 2021

($\overline{X}$ = 6.60, S.D.=2.26) จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคล พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับผ่านเกณฑ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: ศาสนพิธี; ศาสนาสากล; ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน; การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT; เกมประกอบการสอน

Abstract

The purpose of this research was to develop learning achievement of Universal religion ordinances for Matayomsuksa 2 student at Yothinburana School by using TGT Cooperative learning Assemble the didactic game. The target was 8 students in Matayomsuksa 2/6 students at Yothinburana School who were studying in the second semester of the academic year 2020 with purposive selection. The research instruments were 1) a learning management plan for Universal religion ordinances on TGT Cooperative learning Assemble the didactic game with content validity of the test and 2) an achievement test as a tool for pretest and post-test with content validity of the test. The analyzed data is present in mean and standard deviation.

The results showed that

1 . The results of the development of learning achievement of Universal religion ordinances was higher than the established criterion. The average score in learning achievement that for the post-test was 13.30 (S.D. = 1.77) and the results compares score in the learning achievement post-test is higher than pre-test.

2. The results of the comparison of learning achievement of Universal religion ordinances was found that after the study the mean was 13.30 (S.D. = 1.77) higher than before studying. The mean is 6.60 (S.D. = 2.26)

Keywords: Study of Academic Achievement; Cooperative Learning Management; Team Game Tournament; Teaching Assembly Game; Ordinances; Universal Religion

บทนำ

การที่ประเทศชาติจะมีความเจริญก้าวหน้าและยั่งยืน จะต้องมีการพัฒนาในหลาย ๆ ด้านโดยเฉพาะทรัพยากรมนุษย์ เพื่อให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสภาพสังคมปัจจุบัน ภายใต้สังคมแห่งการเรียนรู้และพื้นฐานของข้อมูลสื่อสารที่ไร้ผมแดน ส่งผลให้เกิดกระแสการปฏิรูปการศึกษาขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ได้รับการพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพ เป็นผู้ที่มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ รู้จักแก้ปัญหา มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ รู้จักแสวงหาความรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต มีคุณธรรม จริยธรรมและสามารถดำรงตนอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข (ธรินธร นามวรรณ, 2548 : 1) ปัจจุบันระบบการศึกษาได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาคุณภาพของเด็กไทย เป็นการจัดการศึกษาอย่างต่อเนื่อง กระทรวงศึกษาธิการมุ่งเน้นให้ผู้เรียนนำความรู้ ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มาใช้ประโยชน์และมีเป้าหมายที่จะพัฒนาทักษะความรู้และความสามารถของผู้เรียน 3 ด้าน คือ ความฉลาดทางปัญญา ความ

ฉลาดทางอารมณ์และความฉลาดทางสังคมควบคู่กันไป การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและสติปัญญา ความรู้ คุณธรรม และวัฒนธรรมในการดำรงชีวิตสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข โดยต้องมีทัศนคติที่ดี ต่อการเรียนและยึดหลักผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการเรียนการสอนต้องส่งเสริม ให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ มีกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายตลอดจน จัดเนื้อหาสาระและกระบวนการที่สอดคล้องกับความสนใจ (สมหวัง พิธิยานุวัฒน์, 2551 : 51)

ศาสนามีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ เป็นที่พึ่งทางใจและช่วยขัดเกลาพัฒนาจิตใจของมนุษย์ให้เป็นคนดี คิดดี ทำดี ศาสนาจึงทำหน้าที่เสมือนเป็นกรอบระเบียบทางศีลธรรม ช่วยควบคุมสังคมให้สงบสุข การเรียนรู้เรื่องราวเกี่ยวกับศาสนาต่าง ๆ ถ้าจะให้ได้ผลดีจะต้องเรียนรู้โดยการปฏิบัติ ซึ่งจะเกิดผลดีตามขั้นตอนของหลักการทางศาสนา การปฏิบัติในกิจกรรมต่าง ๆ ทางศาสนาจึงเป็นสิ่งจำเป็นต่อศาสนิกชนอันเปรียบเสมือนการสืบทอดศาสนาให้ดำรงต่อไปควบคู่กับสังคมมนุษย์ พิธีกรรมเป็นการทำกิจกรรมทางศาสนาต่าง ๆ ตามที่ได้บัญญัติเอาไว้เพื่อให้บรรลุเป้าหมายความดีงามสูงสุดแก่บุคคลและส่วนรวม (นงเยาว์ ชาญณรงค์ และวิชาญ ชูช่วย, 2554 : 68) ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ได้กำหนดการจัดการศึกษาของไทย ไว้ว่า การศึกษาต้องมุ่งพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ มีศักยภาพในการศึกษาอย่างเท่าเทียม ซึ่งเป็นมาตรฐานการเรียนรู้ให้เกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เห็นคุณค่าในตนเองและมีวินัยในตนเอง ปฏิบัติตามหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถืออย่างมีศีลธรรม จริยธรรมและมีความรู้ อันเป็นสากลเท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เป็นสาระการเรียนรู้ที่มุ่งศึกษาความประพฤติของพลเมืองและการยกระดับภาวะทางจิต ซึ่งผู้เรียนต้องมีความรู้ ประสบการณ์ และทักษะที่เกี่ยวกับจริยธรรม คุณธรรม ที่ว่าด้วยหลักความประพฤติของคนดีและอุดมคติตามแนวทางความเชื่อของศาสนาที่ตนนับถือ ซึ่งสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่ได้ระบุถึงความสำคัญของรายวิชาศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม ได้กำหนดมาตรฐาน ส 1.2 เข้าใจ ตระหนักและปฏิบัติตนเป็นศาสนิกชนที่ดีและธำรงรักษาพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 132)

โรงเรียนโยธินบูรณะ เป็นโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ จัดการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จากการเข้าฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ศาสนพิธี พิธีกรรม ตามแนวปฏิบัติของศาสนาสากลไม่ผ่านเกณฑ์ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ โดยสังเกตจากการทำแบบทดสอบ การตอบคำถามและร่วมแสดงความคิดเห็นภายในชั้นเรียน นักเรียนขาดความกระตือรือร้นในการเรียน เนื่องจากเห็นว่าเป็นเรื่อง

ไกลตัวและไม่ใช่วิชาหลักที่ทำให้นักเรียนสอบเข้าแข่งขันเพื่อเรียนต่อในระดับชั้นที่สูงขึ้น รวมถึงเนื้อหาของวิชาต้องใช้ความจำ ความเข้าใจ ซึ่งการเรียนรู้ของของนักเรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกัน นักเรียนบางส่วนสามารถเข้าใจเนื้อหาในครั้งแรกที่ครูสอน แต่ยังมีนักเรียนอีกบางส่วนที่ยังไม่สามารถเข้าใจได้ทั้งหมด จนกว่าจะได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายขึ้น และอาจเพราะการเรียนการสอนขาดเทคนิคการสอนที่ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย ประกอบกับการสอนส่วนใหญ่มีรูปแบบที่เน้นการบรรยาย จึงอาจทำให้นักเรียนเห็นวิชาพระพุทธศาสนาเป็นเรื่องที่น่าเบื่อหน่าย นักเรียนขาดความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่มและการช่วยเหลือซึ่งกันและกันในชั้นเรียน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงค้นคว้าหาเทคนิคหรือนวัตกรรมที่จะช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้สูงขึ้นและผ่านตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า นวัตกรรมที่สามารถแก้ไขปัญหาในชั้นเรียนดังกล่าว คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ซึ่ง ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2559 : 212) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ไว้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนได้รวมกลุ่มเพื่อทำงานร่วมกันและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน สมาชิกในทีมจะประกอบด้วยสมาชิกที่มีความสามารถแตกต่างกัน คือ ความสามารถสูง ปานกลาง และต่ำ มารวมกลุ่มกัน ซึ่งสมาชิกของทีมจะได้แข่งขันกันในเกมเชิงวิชาการ โดยความสำเร็จของทีม จะขึ้นอยู่กับความสามารถของแต่ละบุคคลเป็นสำคัญ ทิศนา แขมมณี (2555 : 98-106) ได้ให้ความหมายการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ หมายถึง การเรียนที่มีวัตถุประสงค์ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในเรื่องที่ศึกษาอย่างมากที่สุด โดยอาศัยการร่วมมือกันช่วยเหลือกัน และแลกเปลี่ยนความรู้กันระหว่างกลุ่มผู้เรียนด้วยกัน ความแตกต่างของรูปแบบแต่ละรูปแบบจะอยู่ที่เทคนิคในการศึกษา เนื้อหาสาระและวิธีการเสริมแรงและการให้รางวัลเป็นประการสำคัญ ซึ่งงานวิจัยของ นบชุลี ตะกลมทอง (2555 : 32) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ไว้ว่า การที่ผู้เรียนได้เรียนร่วมกันและเล่นเกมแข่งขันทางวิชาการร่วมกัน จะทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของการเรียนและจะช่วยพัฒนาการเรียนในเรื่องที่เรียนได้ดียิ่งขึ้น

นวัตกรรมที่นำมาใช้ร่วมกับเทคนิค TGT คือ เกมประกอบการสอน ซึ่ง สุคนธ์ สินธพานนท์ (2561 : 226) ได้ให้ความหมายของเกม หมายถึง เป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและความสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่ายและพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวดเร็ว อีกทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักทำงานร่วมกันมีกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกัน ในเกมแต่ละเกมนั้นอาจมีผู้เล่นคนเดียวหรือหลายคนแข่งขันกันหรือร่วมมือกันทำกิจกรรมตามกติกาที่ตกลงกัน มีการกำหนดระบบการให้คะแนนหรือวิธีการตัดสินให้ชนะหรือแพ้ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการใช้เกมประกอบการสอนของ สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2560 : 90) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอน ให้ผู้เรียนเล่นเกมที่มีกฎเกณฑ์ กติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ทำให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริง เป็นการออกกำลังกาย เพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีโอกาสแลกเปลี่ยน

ความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น โดยมีการนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นเกมมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปผลการเรียนรู้ งานวิจัยของ กฤษดา มาสพรพัฒน์ (2559 : 43-44) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอน สาระที่ 5 ภูมิศาสตร์ เรื่อง องค์กรที่มีบทบาทในการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนราษฎร์นิยม พบว่า 1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน เรื่อง องค์กรที่มีบทบาทในการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม โดยใช้เกมประกอบการสอน อยู่ในระดับผ่านเกณฑ์ คิดเป็นค่าเฉลี่ย 11.8 (S.D.=1.47) 2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน เรื่อง องค์กรที่มีบทบาทในการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้เกมประกอบการสอน พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะทำการศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ รายวิชาศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/6 โรงเรียนโยธินบูรณะ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค TGT ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ร่วมกับการใช้นวัตกรรมการ์ดเกมประกอบการสอน ว่าจะสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ให้กับนักเรียนได้หรือไม่อย่างไร เพื่อจะนำผลการวิจัยไปพัฒนาการจัดการเรียนการสอน ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีคุณภาพยิ่งขึ้นและดึงดูดความสนใจในรายวิชาศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ศาสนพิธีของศาสนาสากล โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ประกอบเกมการสอน

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ศาสนพิธีของศาสนาสากล ทั้งก่อนและหลังการใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ประกอบเกมการสอน

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน เรื่อง ศาสนพิธีของศาสนาสากล โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ประกอบเกมการสอน ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/6 ที่กำลังศึกษา ในภาคเรียน ที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 8 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง เนื่องจากนักเรียนกลุ่มนี้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม ไม่ผ่านเกณฑ์ตามตัวชี้วัดและจุดประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งประเมินได้จากแบบทดสอบที่คุณครูมอบหมายให้นักเรียนทำ

2. เครื่องมือการวิจัย

ผู้วิจัยสร้างเครื่องมือเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วยเครื่องมือ 3 ประเภท ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิค TGT เรื่อง ศาสนพิธีของศาสนาสากล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/6 จำนวน 6 แผน เวลา 3 คาบ 6 ชั่วโมง 2) เกมประกอบการสอน 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ศาสนพิธีของศาสนาสากล เป็นชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ผู้วิจัยมีขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือทั้ง 3 ประเภท ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิค TGT ประกอบเกมการสอน จำนวน 6 ชั่วโมง โดยผู้วิจัยได้มีขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพของแผนการสอน ดังนี้ 1. ศึกษาทฤษฎีและหลักการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้เทคนิค TGT ประกอบเกมการสอน 2. ศึกษาจุดมุ่งหมายของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และ วัฒนธรรม มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้ จากหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และศึกษารายละเอียดเนื้อหาจากหนังสือเรียน สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ โดยนำเนื้อหาสาระการเรียนรู้วิชาศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม เรื่อง ศาสนพิธี พิธีกรรม ตามแนวปฏิบัติของศาสนาอื่น ๆ มาจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ 3. จัดลำดับเนื้อหา และส่วนประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ศาสนพิธีของศาสนาสากล 4. นำแผนการจัดการเรียนการสอน ที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบจำนวน 3 คน โดยใช้แบบประเมินค่า 5 ระดับ (Rating Scale) โดยมีความเหมาะสมอยู่อยู่ในระดับเหมาะสมมาก ($X = 4.50$, $S.D. = 0.22$) 5. นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ตรวจสอบแล้วมาแก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ 6. จัดพิมพ์แผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนต่อไป

2. เกมประกอบการสอน เรื่อง ศาสนพิธีของศาสนาสากล มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้ 1. ศึกษาทฤษฎีและหลักการสร้างเกมการสอน จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 2. ศึกษาเนื้อหา และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม เพื่อนำมาใช้ประกอบกับเกมประกอบการสอน 3. จัดทำชุดเกมประกอบการสอนและสอดแทรกเนื้อหา เรื่อง องค์ประกอบของศาสนา ศาสนพิธี พิธีกรรม และหลักปฏิบัติของศาสนาผ่านตัวการ์ดลงในเกมด้วย ผู้วิจัยได้จัดทำเกมประกอบการสอนจำนวน 1 เกม ซึ่งมีลักษณะดังนี้ เกมศาสนพิธีของศาสนาสากล เป็นเกมที่มีรูปแบบเหมือนกับการจับคู่องค์ประกอบของศาสนา ศาสนพิธี พิธีกรรมต่าง ๆ ของศาสนาสากล หรือจับคู่บัตรคำและภาพให้ตรงกันกับหมวดหมู่ โดยนอกจากผู้เล่นจะต้องใช้ความรู้แล้ว ยังต้องอาศัยดวงในการหยิบการ์ดของเพื่อน และเลือกที่จะตัดสินใจทิ้งการ์ดของตัวเองลงไป เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน ที่สอดแทรกเนื้อหาองค์ประกอบของศาสนา ศาสนพิธี พิธีกรรม และหลักปฏิบัติของศาสนาผ่านตัวการ์ด การเล่นเกมจะแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มละ 5 - 6 คน ผู้เล่นจะได้รับการ์ดคนละ 6 ใบ ผู้เล่นกำหนดกันภายในกลุ่มว่าใครจะเป็นผู้เริ่มเล่นก่อน และจะเวียนการเล่นแบบใด จากนั้นกำหนดกัน

ภายในวงว่าใครจะเลือกสร้างศาสนาใด (คนละ 1 ศาสนา) โดยบทบาทในการเล่นเกมของแต่ละคนจะมีดังนี้ คือ 1) เลือกสิทธิ์ว่าจะเลือกหยิบมณี 3 ชิ้น หรือ หยิบการ์ดศาสนา 1 การ์ด 2) แลกเปลี่ยนการ์ดกับเพื่อนคนอื่น โดยใช้ความสมัครใจหรือยินยอมได้ 1 การ์ด 3) ทำการสร้างศาสนาของตนเอง โดยจ่ายมณีศาสนาลงไปในกองกลางตามจำนวนและสีที่การ์ดกำหนด 4) หากเหลือการ์ดที่ไม่ใช่ศาสนาของตนเอง สามารถทิ้งลงกองกลางแล้วหยิบมณีศาสนาได้ 3 ชิ้น โดยจะเล่นแบบนี้ไปเรื่อย ๆ จนมีคนสร้างการ์ดศาสนาครบ 6 ใบก่อน ถือว่าคนนั้นเป็นผู้ชนะ

ทั้งนี้นวัตกรรมเกมประกอบการสอน มีคุณภาพอยู่ในระดับเหมาะสมมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.44 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.53

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง ศาสนาและหลักปฏิบัติของศาสนา จำนวน 1 ฉบับ โดยใช้วัดก่อนเรียนและ หลังเรียนเป็นฉบับเดียวกัน เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

ทั้งนี้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 ซึ่งมีคุณภาพอยู่ในระดับเหมาะสมมาก

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) กับนักเรียน จำนวน 20 ข้อ

2. ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยการใช้เทคนิค TGT ประกอบเกมการสอน กับนักเรียน ทั้งหมด 3 สัปดาห์ แบ่งเป็นสัปดาห์ละ 50 นาที

3. เมื่อทำการจัดการเรียนการสอนเสร็จแล้ว จากนั้นให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ หลังเรียน (Post-test) โดยแบบทดสอบหลังเรียนเป็นชุดเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียน

4. เมื่อเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบทดสอบเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้นำข้อมูลไปวิเคราะห์ผลต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

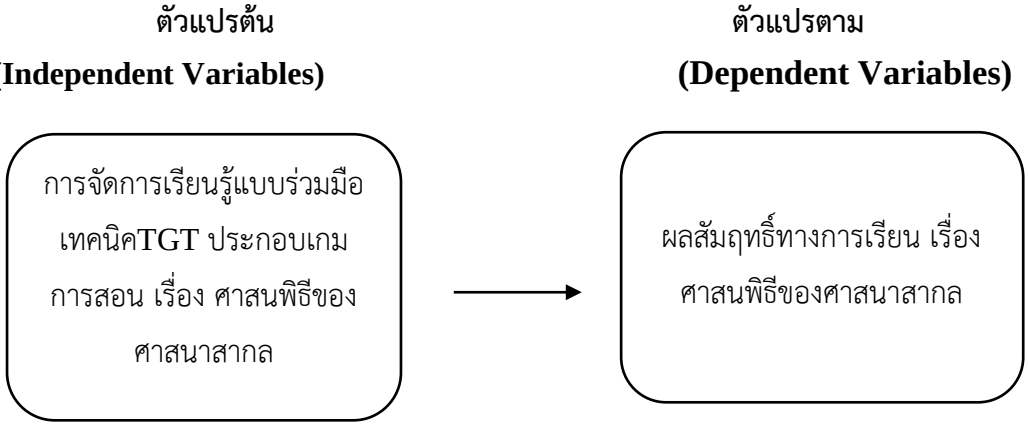
ผู้วิจัยนำผลการทดสอบมาดำเนินการวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ตามลำดับต่อไปนี้

1. วิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สูตรดัชนีความสอดคล้อง IOC

2. วิเคราะห์หาค่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ศาสนพิธีของศาสนาสากล โดยใช้สถิติ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้รับจากผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ศาสนพิธีของศาสนาสกล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/6 โรงเรียนโยธินบูรณะ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ประกอบเกมการสอน จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยนำมากำหนดเป็นกรอบแนวคิดการวิจัย ดังนี้



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ศาสศาสนพิธีของศาสนาสากล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/6 โรงเรียนโยธินบูรณะ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ประกอบเกมการสอน ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/6 เรื่อง ศาสนพิธีของศาสนาสากล หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ประกอบเกมการสอน โดยมีค่าเฉลี่ย 13.30 (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.77)

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/6 เรื่อง ศาสนพิธีของศาสนาสากล โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิค TGT ประกอบเกมการสอน พบว่า นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 13.30 (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.77) สูงกว่าคะแนนก่อนเรียน ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.60 (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.26)

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ประกอบเกมการสอน จำแนกเป็นรายบุคคล

นักเรียนคนที่	หลังเรียน (20 คะแนน)
คนที่ 1	12
คนที่ 2	13
คนที่ 3	16
คนที่ 4	15
คนที่ 5	13
คนที่ 6	16
คนที่ 7	14
คนที่ 8	17
$\overline{X}$	13.30
S.D.	1.77

จากตารางที่ 1 พบว่านักเรียนทั้งหมดมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ประกอบเกมการสอน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 13.30 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.77

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ประกอบเกมการสอน

นักเรียนคนที่	ก่อนเรียน (20 คะแนน)	หลังเรียน (20 คะแนน)
คนที่ 1	6	12
คนที่ 2	5	13
คนที่ 3	7	16
คนที่ 4	4	15
คนที่ 5	10	13
คนที่ 6	8	16
คนที่ 7	9	14
คนที่ 8	4	17
$\overline{X}$	6.60	13.30
S.D.	2.26	1.77

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 13.30 (S.D.=1.77) สูงกว่าคะแนนก่อนเรียน ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.60 (S.D.=2.26) จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคล พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับผ่านเกณฑ์

อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม เรื่อง ศาสนพิธีของศาสนาสากล โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ประกอบเกมการสอน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/6 โรงเรียนโยธินบูรณะ ผู้วิจัยขออภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน เรื่อง ศาสนพิธีของศาสนาสากล โดยการสอนแบบการจัดการเรียนรู้เทคนิค TGT ประกอบเกมการสอน พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เท่ากับ 6.70 และค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 13.30 จากการทำแบบทดสอบก่อนเรียน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 6.60 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.26 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน

ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก ผู้วิจัยได้สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการของเทคนิค TGT เป็นเทคนิครูปแบบหนึ่งในการสอนแบบร่วมมือที่เพิ่มเกมและการแข่งขันขึ้นมาด้วย โดยผู้วิจัยได้ออกแบบและจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ ซึ่งเริ่มจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนแบบร่วมมือเทคนิค TGT รวมถึงการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมประกอบการสอนเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ พร้อมทั้งได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ ที่ให้คำแนะนำในการปรับปรุงและแก้ไขข้อบกพร่อง เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ในการนำไปใช้จัดการเรียนการสอนให้กับนักเรียน รวมทั้งการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ประกอบเกมการสอนเป็นเทคนิคและนวัตกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และยังเป็นเทคนิคที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียน การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เป็นเทคนิคที่สามารถนำมาใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนผ่านกระบวนการกลุ่มในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ และเกิดการสร้างองค์ความรู้ให้แก่นักเรียน โดยนักเรียนมีการรวมกลุ่มกันในระดับความสามารถที่แตกต่างกัน ซึ่งมีการถ่ายทอดความรู้จากนักเรียนระดับเก่งสู่นักเรียนระดับปานกลาง และอ่อน หลังจากนั้นส่งนักเรียนในระดับเดียวกันไปแข่งขันเพื่อทำคะแนนของแต่ละคนมารวมกันเป็นคะแนนของทีม นอกจากนี้การแข่งขันยังทำให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนรู้มากขึ้น และทำให้นักเรียนมีความสนุกสนานในการทำกิจกรรมผ่านกระบวนการกลุ่มประกอบกับการใช้เกมประกอบการสอน โดยเกมประกอบการสอนจะมีลักษณะเป็นการประยุกต์ใช้โปรแกรมเกมการศึกษาต่าง ๆ เช่น โปรแกรม Vonder Go เพื่อสร้างคำถามที่สอดคล้องกับบทเรียนที่นักเรียนได้เรียนรู้ไป ซึ่งนักเรียนจะตั้งใจฟังบทเรียนที่ครูสอนเพื่อนำความรู้ที่ได้มาใช้ตอบคำถามในเกมนี้ นอกจากนี้ผู้สอนได้จัดทำการ์ดเกมเกี่ยวกับองค์ประกอบของศาสนาสากล เป็นเกมประกอบการสอนที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้มีส่วนร่วม ได้เล่นเกมการแข่งขัน อีกทั้งช่วยให้นักเรียนสนุกกับการ

เรียน และเป็นการทบทวนความรู้ที่ได้เรียนไปผ่านเกมประกอบการสอน จึงทำให้มีส่วนช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน เรื่อง ศาสนพิธีของศาสนาสากล ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ซึ่ง ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2559 : 212) ได้ให้ความหมายว่า การเรียนแบบทีมแข่งขัน (Team games tournament: TGT) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้นักเรียนได้รวมกลุ่มเพื่อทำงานร่วมกันและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน สมาชิกในแต่ละทีมจะประกอบด้วยสมาชิกที่มีความสามารถแตกต่างกัน คือความสามารถสูง ปานกลาง และต่ำมารวมกันในอัตราส่วน 1:2:1 ซึ่งสมาชิกของทีมจะได้แข่งขันกันในเกมเชิงวิชาการโดยความสำเร็จของทีมจะขึ้นอยู่กับความสามารถของแต่ละบุคคลเป็นสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปิยนาถ สุทธิประภา (2560 : 94-97) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเศรษฐศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT มีประสิทธิภาพ E_1/E_2 เท่ากับ 85.10/82.88 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ค่าดัชนีประสิทธิผลร้อยละ 73.38 นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยที่ระดับ .05 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.13) ด้วยเหตุนี้เองการสอนแบบการจัดการเรียนรู้ร่วมมือเทคนิค TGT ประกอบเกมการสอน จึงเป็นนวัตกรรมที่เหมาะสมที่จะเป็นตัวช่วยในการนำมาใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนผ่านกระบวนการกลุ่ม

2. ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน เรื่อง ศาสนพิธีของศาสนาสากล ทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการสอนแบบการจัดการเรียนรู้เทคนิค TGT ประกอบเกมการสอน พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่ากว่าเรียน จากการทำแบบทดสอบก่อนเรียน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 6.60 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.26 อาจเนื่องจากนักเรียนขาดพื้นฐานทางด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับศาสนพิธี พิธีกรรม และหลักปฏิบัติต่าง ๆ ของศาสนาสากล ที่เป็นศาสนาสำคัญในประเทศไทยประกอบกับการสอนที่เน้นการบรรยาย จึงทำให้เกิดความเบื่อหน่าย ไม่อยากที่จะเรียนรู้และเกิดพฤติกรรมการก่อกวนชั้นเรียน ไม่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ภายในห้องเรียน ส่งผลต่อชั้นเรียนทำให้เมื่อมีการสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชานี้ นักเรียนได้ผลคะแนนการเรียนรู้ที่คาดหวังไม่ผ่านเกณฑ์การเรียนรู้ตามที่กลุ่มสาระได้กำหนดไว้ แต่หลังจากได้ใช้เทคนิคและนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน และให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน นักเรียนมีคะแนนค่าเฉลี่ย เท่ากับ 13.30 ซึ่งนักเรียนมีผลการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการนำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ประกอบเกมการสอนมาใช้ในชั้นเรียน ส่งผลให้นักเรียนเกิดความสนใจและให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนมากขึ้น ทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและมีนักเรียนส่วนน้อยที่ไม่ผ่านเกณฑ์ เนื่องจากระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีไม่เพียงพอ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ สลาวิน (Slavin,1987: 8 อ้างถึงใน

ลักขณา สริวัฒน์, 2557 : 194) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือ คือการสอนแบบหนึ่ง ซึ่งนักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ และการจัดกลุ่มต้องคำนึงถึงความสามารถของนักเรียน เช่น นักเรียนที่มีความสามารถสูง 1 คน ความสามารถปานกลาง 2 คน ความสามารถต่ำ 1 คน หน้าที่ของนักเรียนในกลุ่มคือต้องช่วยกันทำงาน รับผิดชอบและช่วยเหลือเกี่ยวกับการเรียนซึ่งกันและกัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของนบชุลี ตะกลมทอง (2555 : 121) ได้ทำการศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการเรียนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค TGT กับการเรียนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค JIGSAW พบว่า (1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค TGT และแผนการจัดการเรียนรู้แบบ JIGSAW วิชาประวัติศาสตร์ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 86.68/86.53 และ ร่วมมือโดยใช้เทคนิค 85.44/82.36 ตามลำดับ (2) ดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค TGT และแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค JIGSAW วิชาประวัติศาสตร์ มีค่าเท่ากับ 0.7891 และ 0.7278 (3) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค TGT มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มที่ได้รับแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค JIGSAW อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค TGT มีการคิด อย่างมีวิจารณญาณสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค JIGSAW อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อเสนอแนะ

จากผลการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยมีแนวคิดที่อาจจะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้าและการวิจัยดังต่อไปนี้

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

จากการศึกษาวิจัยการสอนแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ประกอบเกมการสอนจะสามารถนำไปใช้ในการประกอบการสอนอย่างมีประสิทธิภาพนั้น ครูผู้สอนควรปฏิบัติ ดังนี้

1. ครูผู้สอนควรปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับเนื้อหาและวัยของนักเรียน ควรมีการทำคู่มือหรือคำอธิบายเกมให้ชัดเจน เพื่อสร้างความเข้าใจให้กับนักเรียนและการดำเนินกิจกรรมอย่างราบรื่น

2. ครูผู้สอนควรจัดการวางแผนเวลาในการทำงานกลุ่มของนักเรียนสำหรับกิจกรรมการเรียนรู้ตามความเหมาะสม และครูผู้สอนควรมีการเตรียมความพร้อมในการชี้แจงบทบาทการทำหน้าที่ของสมาชิกแต่ละคนในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอนเทคนิค TGT ให้เข้าใจง่ายและชัดเจนก่อนทำกิจกรรมการเรียนรู้

3. ครูผู้สอนควรกำหนดกติกาการเล่มเกมประกอบการสอน หรือโปรแกรมเกมต่าง ๆ ที่นำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน ชี้แจงคะแนน ลำดับการแข่งขัน ลำดับคะแนนของผู้ชนะ กติกาต่าง ๆ ให้ละเอียดและชัดเจน

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

จากการศึกษาวิจัยการสอนแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ประกอบเกมการสอน จะสามารถนำไปใช้ในการประกอบการสอนอย่างมีประสิทธิภาพนั้น ครูผู้สอนควรปฏิบัติ ดังนี้

1. ควรมีการศึกษาการเปรียบเทียบความเหมาะสมการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT กับการเรียนรู้ในรูปแบบอื่น ๆ เช่น สื่อประสม บทเรียนสำเร็จรูป ชุดการสอน ฯลฯ ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์และทักษะการคิดวิเคราะห์

2. ควรทำการศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ประกอบเกมการสอน ที่นำไปใช้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ เช่นคณิตศาสตร์ หรือภายในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม กับผู้เรียนในระดับอื่น เพื่อพัฒนาผู้เรียนด้านกระบวนการคิด การทำงานกลุ่ม

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว

กฤษดา มาสพรพัฒน์. (2559). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนสาระที่ 5 ภูมิศาสตร์ เรื่อง องค์กรที่มีบทบาทในการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนราษฎร์นิยม*. วิจัยในชั้นเรียน. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2553). *80 นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ.* กรุงเทพมหานคร: แดน็กซ์อินเตอร์คอร์ปอเรชั่น.

ทิศนา แขมณี.(2559). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.* กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธรินธร นามวรรณ. (2548). *หลักการบริหารการศึกษา*. มหสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

นงเยาว์ ชาญณรงค์. (2554). *วัฒนธรรมและศาสนา*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

นบชุลี ตะกลมทอง. (2555). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการ เรียนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค TGT กับการเรียนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค JIGSAW*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ปิยนาถ สุทธิประภา. (2560). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาเศรษฐศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT.* วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ลักขณา สริวัฒน์. (2557). *จิตวิทยาสำหรับครู.* กรุงเทพมหานคร: โอ.เอส. พริ้นติ้ง เฮ้าส์.

สุคนธ์ สินธพานนท์. (2561). *นวัตกรรมการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21.* กรุงเทพมหานคร: 9119 เทคนิคพริ้นติ้ง.

สมหวัง พิธิยานุวัฒน์. (2551). *วิธีวิทยาการประเมิน ศาสตร์แห่งคุณค่า.* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพมมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2560). *19 วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด.* กรุงเทพมหานคร: ดวงกมลสมัย.