

กระบวนการจัดการเรียนรู้รายวิชาหน้าที่พลเมือง เรื่อง วัฒนธรรม โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ
ด้วยเทคนิคทีจีที เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนสระโบสถ์วิทยาการ จังหวัดลพบุรี

The Learning Management Process in the Civics Course on Culture Using
Cooperative Learning with the TGT Technique to Enhance Learning
Achievement for Matthayom 3 Students at SabotWitthayakarn School,
Lopburi Province

วีรวิทย์ บุญส่ง¹, ธนพร อยู่กระทุ่ม²

Veeravit Boonsong¹, Thanaphon Yookratoom²

Corresponding Author E-mail: veeravit.b@lawasri.tru.ac.th

Received: 2024-12-01; Revised: 2025-03-09; Accepted: 2025-03-15

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคทีจีที สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนกับหลังเรียนหลังการใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคทีจีที สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังการใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคทีจีที สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาหน้าที่พลเมือง ภาคเรียนที่ 1/2567 โรงเรียนสระโบสถ์วิทยาการ อำเภอสระโบสถ์ จังหวัดลพบุรี จำนวน 33 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่ายโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือที่ใช้วิจัยคือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 12 แผน 2) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นแบบปรนัย 30 ข้อ 3) แบบสอบถามพึงพอใจเป็นแบบประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่า t-test แบบ Dependent ผลการวิจัยพบว่า

1) การพัฒนาแผนการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีจีที เรื่องวัฒนธรรม พบว่า ได้แผนการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จำนวน 12 แผน มีผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ ภาพรวมอยู่ในระดับมาก 2) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อน – หลังเรียน พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังการใช้เทคนิคทีจีที สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่าภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การเรียนรู้แบบร่วมมือ, เทคนิค TGT, รายวิชาหน้าที่พลเมือง

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., สาขาวิชาสังคมศึกษา, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

¹ Asst.Prof., Department of Social Education, Faculty of Humanities and Social sciences, Thepsatri Rajabhat University

² ผู้ช่วยนักวิจัย., สาขาวิชาสังคมศึกษา, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

² Research Assistant., Department of Social Education, Faculty of Humanities and Social sciences, Thepsatri Rajabhat University

Abstract

This study aimed to 1) develop a learning activity plan using cooperative learning with the TGT technique for Matthayom 3 students 2) compare students' learning achievement before and after implementing the TGT technique; and 3) examine students' satisfaction with the use of the TGT technique. The sample consisted of 33 Matthayom 3/1 students enrolled in the Civics course during the first semester of the academic year 2567 at SabotWitthayakarn School, Sabot District, Lopburi Province. The sample was selected using simple random sampling with the classroom as the sampling unit. The research instruments included 1) 12 lesson plans 2) a 30-item multiple-choice learning achievement test and 3) 15-item, 5-point Likert scale student satisfaction questionnaire. Data were analyzed using mean, standard deviation, and a dependent t-test. The results of the study were as follows:

1) the development of the learning activity plan using the TGT technique on the topic of culture resulted in 12 lesson plans, which were evaluated by experts and received an overall high rating 2) the comparison of pre-test and post-test learning achievement showed that students' post-learning achievement scores were significantly higher than their pre-learning scores at the .05 level of significance; and 3) the analysis of students' satisfaction after using the TGT technique indicated that overall, students exhibited the highest level of satisfaction.

Keywords: Cooperative Learning, TGT Technique, The Civic Education Course

บทนำ

ศตวรรษที่ 21 เป็นยุคแห่งการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในทุกมิติ ทั้งด้านสังคม เศรษฐกิจ การเมือง สิ่งแวดล้อม และเทคโนโลยี โลกของเรากำลังก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัลที่ข้อมูลเชื่อมโยงถึงกันอย่างทันทีทันใดด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศที่พัฒนาอย่างไม่หยุดยั้ง ทำให้แต่ละประเทศต้องเตรียมพร้อมและกำหนดแนวทางการพัฒนารองรับการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัลนี้ โดยมุ่งเน้นการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพและผลสำเร็จภายในประเทศ พร้อมทั้งส่งเสริมสมรรถนะของประชาชน ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และวัฒนธรรมของประเทศให้ก้าวไปข้างหน้าอย่างมั่นคงและยั่งยืน (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. 2560: 5) การศึกษาไทยในปัจจุบันก้าวเข้าสู่ยุคของสังคมแห่งการเรียนรู้ที่เปิดกว้าง ผู้เรียนสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ได้อย่างหลากหลายและรวดเร็ว ผ่านเทคโนโลยีที่ล้ำสมัยซึ่งช่วยเสริมสร้างศักยภาพด้านการศึกษาให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย การเรียนรู้ไม่ได้จำกัดเพียงในห้องเรียนอีกต่อไป แต่สามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ ทุกเวลา กลายเป็นส่วนสำคัญในชีวิตของทุกคน การแสวงหาความรู้จึงเป็นสิ่งที่ผู้คนให้ความสำคัญ ทั้งเพื่อการดำรงชีวิต การทำงาน และการก้าวสู่ความสำเร็จในเป้าหมายต่าง ๆ ในโลกปัจจุบัน การศึกษากลายเป็นปัจจัยสำคัญที่ทรงอิทธิพลต่อการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงสังคม ผู้คนต่างมุ่งค้นหาหลักสูตร สถาบัน หรือแหล่งความรู้ที่สามารถตอบโจทย์ความต้องการและนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อเสริมสร้างคุณค่าให้กับตนเองและสังคมโดยรวม (เอกกวีร์ พิทักษ์ธนชกุล. 2557: 1-2) การสอนเรื่องวัฒนธรรมมักถูกมองว่าเป็นเนื้อหาที่ไม่น่าสนใจและห่างไกลจากชีวิตประจำวัน โดยทั่วไปการสอนเน้นบรรยาย ทำให้ขาดความดึงดูดใจและความเกี่ยวข้องที่ชัดเจน

จากที่กล่าวมาจะเห็นว่ารายวิชาหน้าที่พลเมืองมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นพลเมืองที่ดี มีคุณธรรม จริยธรรม เคารพกฎหมาย และตระหนักถึงสิทธิและหน้าที่ของตนเอง การจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพควรใช้กิจกรรมเชิงปฏิบัติการ เช่น การอภิปราย การโต้วาที การจำลองสถานการณ์ทางสังคม การเรียนรู้แบบร่วมมือรวมถึงการบูรณาการเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ นอกจากนี้ ควรส่งเสริมการเรียนรู้นอกห้องเรียน เช่น การทัศนศึกษาและกิจกรรมอาสาสมัคร พร้อมทั้งประเมินผลที่หลากหลาย เช่น โครงการและการนำเสนอ อย่างไรก็ตาม ปัญหาที่พบในปีการศึกษาที่ผ่านมา คือ ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ ขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ และการมีส่วนร่วม ซึ่งสามารถแก้ไขได้โดยปรับเนื้อหาให้ทันสมัย ใช้การเรียนรู้แบบ Active Learning และการเรียนรู้แบบร่วมมือ เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน

การจัดการเรียนการสอนที่ดีไม่เพียงช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ที่ดีขึ้น แต่ยังส่งเสริมให้มีจิตสำนึกความเป็นพลเมืองที่ดี มีความรับผิดชอบ และสามารถใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างมีคุณภาพ

การจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคทีจีที (Teams-Games-Tournaments) เป็นวิธีเรียนแบบร่วมมือที่เน้นการทำงานเป็นทีมและการแข่งขันผ่านเกม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางสังคมของผู้เรียน (Slavin, 1987: 23-26) ซึ่งขั้นตอนการจัดกิจกรรมมีขั้นตอนและกระบวนการ 5 ขั้นตอนตามแนวทางของ วัฒนาพร ระจพบทุก (2542: 37) ดังนี้ ขั้นนำ ขั้นสอน ขั้นจัดการแข่งขัน ขั้นการวัดประเมินผล ขั้นสรุป โดยในขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบกลุ่มเล็ก โดยสมาชิกแต่ละคนมีความรู้และความสามารถต่างกัน ผู้สอนควรนำเทคนิคการเสริมแรงมาใช้ เช่น การมอบรางวัลหรือคำชมเชย เพื่อสร้างแรงจูงใจและกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน นอกจากนี้ สมาชิกในกลุ่มควรกำหนดเป้าหมายร่วมกัน พร้อมทั้งส่งเสริมการสนับสนุนและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เพื่อมุ่งสู่ความสำเร็จของกลุ่มอย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับการวิจัยของ ธัญชนก สิงห์ทอง (2562: 19-31) ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีจีที เรื่อง ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีจีที เรื่อง ทวีปเอเชีย 2. ศึกษาพฤติกรรมการทำงานกลุ่มในการเรียนของนักเรียน และ 3. ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรม การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีจีที เรื่องทวีปเอเชีย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีจีที นักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ .05 พฤติกรรมการทำงานกลุ่มในกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีจีที อยู่ในระดับมาก และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีจีที โดยรวมอยู่ในระดับมาก

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า เทคนิคทีจีที เป็นเทคนิคที่ช่วยให้นักเรียน เกิดความกระตือรือร้น ในการเรียนรู้ และค้นคว้า ฝึกทักษะการสื่อสารความสามัคคีและช่วยเหลือกัน ประกอบกับผู้วิจัยในฐานะผู้สอนเรื่อง วัฒนธรรม ปัญหาที่พบคือ นักเรียนขาดแรงจูงใจในการเรียน ขาดการมีส่วนร่วม ขาดทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะการสื่อสาร ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือเทคนิคทีจีที ซึ่งเป็นเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือที่ใช้เกมและการแข่งขันเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ผ่านการทำงานเป็นทีมและการแข่งขัน เสริมสร้างทักษะการสื่อสาร ความร่วมมือ และการแก้ปัญหา ผู้เรียนมีแรงจูงใจและมีส่วนร่วมมากขึ้น ลดความเครียดจากการเรียนแบบดั้งเดิม ทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องสนุกและมีความหมาย นอกจากนี้ เทคนิคนี้ยังช่วยพัฒนาทักษะทางสังคม ส่งเสริมความสามัคคี และลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมอย่างเท่าเทียม ซึ่งส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการพัฒนาสังคมในระยะยาว

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค ทีจีที สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนกับหลังเรียน หลังการใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค ทีจีทีสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังการใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค ทีจีที สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

การทบทวนวรรณกรรม

ความหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

Slavin (1987: 8) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือคือการสอนแบบหนึ่ง ซึ่งนักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเล็กปกติ 4 คน และการจัดกลุ่มต้องคำนึงถึงความสามารถของ นักเรียนเช่นนักเรียนที่มีความสามารถสูง 1 คน ความสามารถปานกลาง 2 คน และความสามารถต่ำ 1 คนหน้าที่ของนักเรียนในกลุ่มจะต้องช่วยกันทำงานรับผิดชอบและช่วยเหลือเกี่ยวกับการเรียนซึ่ง กันและกัน

Johnson, & Johnson (1994: 5) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการจัดการเรียนรู้ที่จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนเป็นกลุ่มเล็กกลุ่มละประมาณ 3-5 คน โดยที่สมาชิกในกลุ่มมีความแตกต่างกันทางด้านเพศเชื้อชาติ

ความสามารถทางการเรียน ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันช่วยเหลือซึ่งกันและกันรับผิดชอบการทำงานของสมาชิกแต่ละคนในกลุ่มร่วมกัน

Artat, & Newman (1990: 448-449) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือว่าเป็นแนวทางการที่เกี่ยวกับการที่ผู้เรียนทำการแก้ปัญหาด้วยกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ซึ่งสมาชิก ทุกคนในกลุ่มประสบผลสำเร็จหรือบรรลุเป้าหมายร่วมกันสมาชิกทุกคนต้องระลึกเสมอว่าเขาเป็นส่วนสำคัญของกลุ่มความสำเร็จหรือความล้มเหลวของกลุ่มเป็นความสำเร็จหรือความล้มเหลวของทุกคนในกลุ่มเพื่อให้บรรลุเป้าหมายสมาชิกทุกคนต้องพูดอธิบายแนวคิดกันและช่วยเหลือกันให้เกิดการเรียนรู้ในแก้ปัญหาครูไม่ใช่เป็นแหล่งความรู้ที่คอยป้อนแก่นักเรียนแต่จะมีบทบาทเป็นผู้คอยให้ความช่วยเหลือจัดหาและชี้แนะแหล่งข้อมูลในการเรียนรู้ของนักเรียนตัวนักเรียนเองจะเป็นแหล่งความรู้ซึ่งกันและกันในกระบวนการเรียนรู้

กรมวิชาการ (2545: 116) ได้กล่าวถึง การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือว่า หมายถึง การ จัดการเรียนการสอนที่แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มย่อย ๆ ส่งเสริมผู้เรียนให้ทำงานร่วมกันเพื่อให้ตนเองและสมาชิกในกลุ่มประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนดเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เหมาะสมตามสภาพวัฒนธรรมนั้นคือให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ใช้หลักประชาธิปไตยและมีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

ทิตินา ขมมณี (2560) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในกลุ่มย่อยที่มีความสามารถหลากหลาย โดยสมาชิกแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ช่วยเหลือกัน และรับผิดชอบทั้งงานของตนเองและงานของกลุ่มร่วมกัน

สรุปได้ว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันในกลุ่มที่มีความสามารถหลากหลาย โดยผู้สอนจัดกลุ่มให้สมดุล ผู้เรียนช่วยเหลือกัน เรียนรู้ร่วมกัน และรับผิดชอบทั้งงานของตนเองและของกลุ่ม ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความรับผิดชอบทั้งในส่วนงานที่ตนเองได้รับมอบหมาย และงานส่วนรวมของกลุ่ม ซึ่งเป็นการฝึกให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการทำงานเป็นทีมและการพึ่งพาอาศัยกัน ทักษะเหล่านี้ช่วยพัฒนาการสื่อสาร การแก้ปัญหา และการคิดเชิงวิเคราะห์ อีกทั้งยังปลูกฝังทัศนคติที่ดีต่อการทำงานร่วมกับผู้อื่นซึ่งช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางสังคมในเวลาเดียวกัน

ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทิจิตี

Slavin (1987) ได้ให้ความหมายของการเรียนแบบทิจิตี (Team - Games Tournament: TGT) ไว้ว่า เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนได้รวมกลุ่ม เพื่อทำงานร่วมกันและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน สมาชิกในแต่ละทีมจะประกอบด้วยสมาชิกที่มีความสามารถแตกต่างกัน คือ ความสามารถสูง ปานกลาง และต่ำมารวมกลุ่มกันในอัตราส่วน 1:2:1 ซึ่งสมาชิกของทีมจะได้แข่งขันกันในเกมเชิงวิชาการ โดยความสำเร็จของทีมจะขึ้นอยู่กับความสามารถของแต่ละบุคคลเป็นสำคัญ

วัฒนาพร ระบุทุกซ์ (2543) กล่าวว่า เทคนิคกลุ่มร่วมมือแข่งขันเป็นกิจกรรมที่สมาชิกในกลุ่มเรียนรู้เนื้อหาสาระจากผู้สอนด้วยกัน แล้วแต่ละคนแยกย้ายไปแข่งขันทดสอบความรู้ คะแนนที่ได้ ของแต่ละคนจะนำมารวมกันเป็นคะแนนของกลุ่ม โดยกลุ่มที่ได้คะแนนรวมสูงสุดได้รับรางวัล

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2553) กล่าวถึงกลุ่มร่วมมือแข่งขัน (Teams Games- Tournaments: TGT) ไว้ว่า เทคนิคกลุ่มร่วมมือแข่งขัน เป็นกิจกรรมที่สมาชิกในกลุ่มเรียนรู้เนื้อหาสาระจากผู้สอน ด้วยกัน แล้วแต่ละคนแยกย้ายไปแข่งขันทดสอบความรู้คะแนนที่ได้ของแต่ละคนจะนำมารวมกันเป็น คะแนนของกลุ่ม กลุ่มที่ได้คะแนนรวมสูงสุดได้รับรางวัล

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค ทิจิตี เป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่มีเป้าหมายหลักในการส่งเสริมการเรียนรู้แบบกลุ่ม โดยเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านกระบวนการที่สนุกสนาน มีโครงสร้างชัดเจน และสอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ เทคนิคนี้มุ่งพัฒนาทักษะที่สำคัญในหลายด้าน ซึ่งล้วนเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเรียนรู้และการดำเนินชีวิตประจำวันอย่างมีประสิทธิภาพ รูปแบบการเรียนรู้ไม่เพียงแต่ส่งเสริมการพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกัน การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการสนับสนุนซึ่งกันและกัน แต่ยังปลูกฝังความรับผิดชอบต่อส่วนบุคคลและความสามัคคีในกลุ่ม ทำให้ผู้เรียนได้สัมผัสกับความภาคภูมิใจในความสำเร็จที่เกิดขึ้นจากความร่วมมือและความพยายามของทุกคนในกลุ่มอย่างแท้จริง

แนวคิดเบื้องต้นเกี่ยวกับวิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT

เกศรา อินทนนท์ (2556: 20) ได้กล่าวถึงเทคนิคการแข่งขันเป็นทีม (Team Game Tournament: TGT) เป็นรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือที่ผสมผสานเกมเข้ากับการสอน โดยใช้เกมภาษาเป็นเครื่องมือเสริมกระบวนการสอนของครู การนำเกมมาช่วยสร้างความสนุกสนานและเป็นการฝึกทักษะภาษาอย่างมีประสิทธิภาพ เกมการสอนช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีความพยายามในการเรียนรู้และใช้ภาษาได้รวดเร็ว พร้อมทั้งส่งเสริมความกระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ อีกทั้งยังช่วยให้ครูสร้างบริบท (Context) ที่ทำให้การใช้ภาษามีความหมายมากขึ้น ซึ่งส่งผลให้นักเรียนตอบสนองได้ดีในด้านการฟัง พูด และเขียน ทำให้เข้าใจและจดจำได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กฤษกร สุขอนันต์ (2558: 14) ความหมายของการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิค ทีจีที เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นการทำงานร่วมกัน โดยให้นักเรียนช่วยเหลือกันในกลุ่มย่อยที่มีความสามารถหลากหลาย สมาชิกในกลุ่มร่วมมือกันเพื่อบรรลุเป้าหมายของกลุ่ม มีปฏิสัมพันธ์เชิงสนับสนุนและรับผิดชอบต่องานของตนเองและของกลุ่มโดยรวม ความสำเร็จของกลุ่มขึ้นอยู่กับผลงานของสมาชิกแต่ละคน

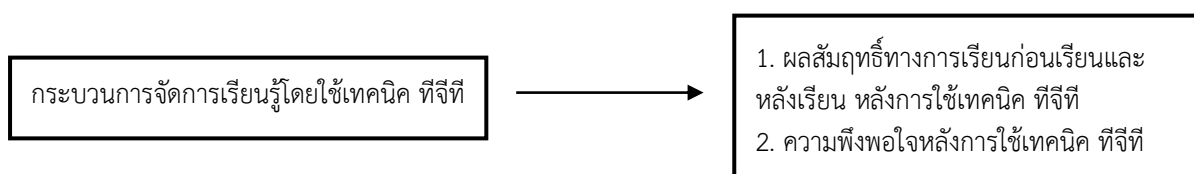
สรุปได้ว่า การสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคทีจีที คือรูปแบบการเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นเครื่องมือเสริมการแข่งขันในทีม โดยเน้นการทำงานเป็นทีมและความร่วมมือในกลุ่มย่อย เพื่อกำหนดความพยายามในการเรียนรู้และสร้างความสนุกสนานในกระบวนการเรียนรู้ ผู้เรียนจะถูกจัดกลุ่มย่อย กลุ่มละ 4 คน โดยแต่ละเพศและความสามารถทางการเรียนในสัดส่วน เก่ง 1 คน ปานกลาง 2 คน และอ่อน 1 คน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยเรื่องกระบวนการจัดการเรียนรู้รายวิชาหน้าที่พลเมือง เรื่อง วัฒนธรรม โดยใช้เทคนิคทีจีที เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสระโบสถ์วิทยาการ จังหวัดลพบุรี มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาแผนการจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีจีที สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนกับหลังเรียน หลังการใช้เทคนิคทีจีทีสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังการใช้เทคนิคทีจีที สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ งานวิจัยและกำหนดเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้

ตัวแปรอิสระ

ตัวแปรตาม



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Designs) โดยใช้วิธีการ ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสระโบสถ์วิทยาการ อำเภอสระโบสถ์จังหวัดลพบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 3 ห้องเรียน รวมจำนวนนักเรียน 74 คน
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนสระโบสถ์วิทยาการ อำเภอสระโบสถ์ จังหวัดลพบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 33 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องวัฒนธรรม จำนวน 12 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง หลังจากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสังคมศึกษา ด้านการวัดและประเมินผล ด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 3 คน ประเมินพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรม สื่อการเรียน การสอน การวัดและประเมินผล ที่ใช้ในแต่ละชั่วโมง แล้วนำมาคำนวณค่าความเหมาะสม ได้ค่าระหว่าง 4.00 ถึง 5.00 หลังจากนั้นนำไปปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อใช้ในการวิจัยต่อไป

2. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวัฒนธรรม เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ มี 2 ชุด แบ่งเป็นก่อนเรียน 1 ชุด และหลังเรียน 1 ชุด โดยแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมีข้อคำถามเหมือนกัน แต่มีการสลับข้อคำถามและตัวเลือก หลังจากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประเมินความสอดคล้องแล้วนำมาคำนวณหาค่า IOC ได้เฉลี่ยอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 แล้วนำไป ทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 24 คน แล้วนำมาคำนวณหาความยากง่ายได้ค่าระหว่าง 0.40 - 0.80 ค่าอำนาจจำแนกได้ค่าระหว่าง 0.60 - 0.79 แล้วนำมาคำนวณหาความเชื่อมั่น โดยสูตร KR-20 ของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson, 1973: 151-160) มีค่าความเชื่อมั่นแบบทดสอบเท่ากับ 0.88

3. แบบสอบถามความพึงพอใจสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 หลังเรียน โดยใช้เทคนิคที่จิต เรื่องวัฒนธรรม เป็นแบบมาตรประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ประกอบด้วย มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด จำนวน 3 ด้าน ประกอบด้วย ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านวัดและประเมินผล และด้านภาระ/ชิ้นงาน รวม 15 ข้อ หลังจากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประเมิน แล้วนำมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องและได้ค่าระหว่าง 0.67 - 1.00 แล้วนำไปใช้ทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 24 คน แล้วนำมาหาค่าความเชื่อมั่น โดยวิธีการหาสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient: 1970) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .903

วิธีรวบรวมข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

1. ทำบันทึกข้อความขอดำเนินการวิจัยต่อผู้อำนวยการโรงเรียนสระโบสถ์วิทยาการ
2. ขี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัยให้นักเรียนพร้อมทั้งอธิบายการดำเนินกิจกรรมเพื่อปฏิบัติให้ถูกต้อง
3. ก่อนการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชุดที่ 1 จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลา 25 นาที
4. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค ที่จิต เรื่องวัฒนธรรม จำนวน 12 ครั้ง รวม 12 ชั่วโมง
5. หลังการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชุดที่ 2 จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลา 25 นาที แล้วให้นักเรียนทำแบบสอบถาม ความพึงพอใจจำนวน 15 ข้อ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

1. คะแนนที่ได้จากการประเมินแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค ที่จิต นำมาหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์การแปลผล ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.50-5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด
ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.50-4.49 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก
ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.50-3.49 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง
ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.50-2.49 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย
ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00-1.49 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

2. คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตรวจให้คะแนน แล้วนำมาหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่า t-test แบบ Dependent

3. คะแนนที่ได้จากการทำแบบสอบถามความพึงพอใจ นำมาหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์การแปลผลของ บุญชม ศรีสะอาด (2560: 121) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00–1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องกระบวนการจัดการเรียนรู้รายวิชาหน้าที่พลเมือง เรื่อง วัฒนธรรม โดยใช้เทคนิคที่จีที เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสระโบสถ์วิทยาการ จังหวัดลพบุรี ปรากฏผลดังนี้

1. ผลการพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคที่จีที เรื่องวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปรากฏผลดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคที่จีที เรื่องวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

แผนที่	ชื่อเรื่อง	กิจกรรม	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล
1	ความหมายของวัฒนธรรม	- ครูอธิบายความหมายของวัฒนธรรมไทยและสากล - นักเรียนจับคู่แลกเปลี่ยนตัวอย่างวัฒนธรรมในชีวิตประจำวัน	4.25	0.47	มาก
2	องค์ประกอบของวัฒนธรรม	- แบ่งกลุ่มเพื่อศึกษาวัฒนธรรม 5 ด้าน (ภาษา, ศิลปะ, ความเชื่อ, ประเพณี, ค่านิยม) - นำเสนอผ่านโปสเตอร์หรืออินโฟกราฟิก	4.66	0.47	มากที่สุด
3	วัฒนธรรมไทยในชีวิตประจำวัน	- นักเรียนสังเกตและบันทึกวัฒนธรรมไทยในครอบครัว/ชุมชน - อภิปรายว่ามีการเปลี่ยนแปลงอย่างไรบ้าง	4.33	0.00	มาก
4	วัฒนธรรมสากลที่พบในสังคมไทย	- ศึกษาตัวอย่างวัฒนธรรมสากล เช่น อาหาร, เทศกาล, แฟชั่น - จัดนิทรรศการกลุ่ม	4.00	0.00	มาก
5	เปรียบเทียบวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมสากล	- จับคู่แลกเปลี่ยนตัวอย่างวัฒนธรรมที่คล้ายและแตกต่างกัน - นำเสนอผ่าน Mind Map	5.00	0.47	มากที่สุด
6	อิทธิพลของวัฒนธรรมสากลต่อเยาวชนไทย	- อภิปรายว่าพฤติกรรมใดได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมสากล - ทำแบบสำรวจภายในห้องเรียน	4.66	0.47	มากที่สุด
7	การอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย	- นักเรียนเสนอไอเดียอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยผ่านโซเชียลมีเดีย - ออกแบบสื่อรณรงค์	4.33	0.00	มาก
8	การแต่งกายไทยและสากล	- ครูแบ่งนักเรียนเป็นทีมแบบผสมความสามารถ - กำหนดกติกาการเล่นและการแข่งขัน	4.00	0.00	มาก
9	เกมความรู้วัฒนธรรม	- ใช้เกม เช่น Kahoot! หรือบอร์ดเกมเพื่อทบทวนเนื้อหา - แต่ละทีมสะสมคะแนน	5.00	0.47	มากที่สุด

ตารางที่ 1 (ต่อ)

แผนที่	ชื่อเรื่อง	กิจกรรม	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล
10	Tournament แข่งขันตอบ คำถาม	- จัดการแข่งขันตอบคำถามแบบ TGT - ใช้การหมุนเวียนกลุ่มเพื่อให้ทุกคนได้ แข่งขันกัน	4.66	0.47	มากที่สุด
11	การเรียนรู้จาก การแข่งขัน	- แต่ละทีมสรุปบทเรียนที่ได้จากการแข่งขัน TGT - จัดกิจกรรม ถอดบทเรียนวัฒนธรรม โดยให้ แต่ละทีมเชื่อมโยงวัฒนธรรมที่ได้เรียนรู้เข้า กับชีวิตจริง - ใช้วิธี Gallery Walk ให้แต่ละทีมหมุนเวียน ไปดูผลงานของทีมอื่นและให้ข้อเสนอแนะ	4.33	0.00	มาก
12	การนำวัฒนธรรม ไทยและสากลไปใช้ ในชีวิตประจำวัน	- กิจกรรม ละครสั้นสะท้อนวัฒนธรรมแต่ละ ทีมสร้างสถานการณ์จำลองเกี่ยวกับการ ประยุกต์ใช้วัฒนธรรมไทยและสากลในชีวิตจริง - นักเรียนแสดงละครสั้นและให้เพื่อนร่วมชั้น แสดงความคิดเห็น - ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปแนวทางการอยู่ ร่วมกันอย่างเข้าใจวัฒนธรรมที่แตกต่าง	4.00	0.00	มาก
รวม			4.50	0.23	มาก

จากตารางที่ 1 ผลการพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคที่จีที เรื่องวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่าได้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จำนวน 12 แผน มีผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.23) โดยขั้นตอนการออกแบบผู้วิจัยใช้แนวคิดของ วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2542: 37) ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน 1) ขั้นนำ 2) ขั้นสอน 3) ขั้นจัดการแข่งขัน 4) ขั้นการวัดประเมินผล 5) ขั้นสรุปมาเป็นแนวทางในการพัฒนา ผู้วิจัยยกตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แผนที่ 3 เรื่อง วัฒนธรรมไทยในชีวิตประจำวัน ดังนี้

1) ขั้นนำ ครูกระตุ้นความสนใจของนักเรียนเพื่อเชื่อมโยงความรู้เข้าสู่เรื่องที่จะสอน โดยสนทนาเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม เช่น ในความคิดของนักเรียน คืออะไรหมายถึงสิ่งใด, นักเรียนคิดว่าวัฒนธรรมอยู่ในรูปแบบใดบ้าง, ถ้าไม่มีวัฒนธรรมจะส่งผลอย่างไรต่อตนเอง สังคม และชีวิตประจำวัน โดยใช้ Power Point เรื่องวัฒนธรรม

2) ขั้นสอน ครูจัดการเรียนการสอนเนื้อหาต่าง ๆ ด้วยวิธีการบรรยาย การถามตอบเพื่อเชื่อมโยงให้ เข้ากับเนื้อหาใหม่ และให้นักเรียนทำกิจกรรมในแบบฝึกหัด เรื่องวัฒนธรรม ซึ่งขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนสำคัญที่ครูจะต้องอธิบายชี้แนะให้นักเรียนเกิดความตั้งใจ เรียนรู้ โดยเน้นเนื้อหาด้านวัฒนธรรม เพื่อให้เข้าใจความหลากหลายและเอกลักษณ์ของแต่ละสังคม เพื่อที่จะได้นำความรู้ความเข้าใจในบทเรียนและจากแบบฝึกไปใช้ในการแข่งขัน

3) ขั้นจัดการแข่งขัน ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนโดยจัดให้แต่ละความสามารถและเพศ กลุ่มละ 4-6 คน โดยแบ่งตามความสามารถ เก่ง ปานกลาง และอ่อน โดยแต่ละกลุ่ม จะมาร่วมแข่งขันตามกติกา ที่ผู้สอนได้กำหนดไว้ในแต่ละเกม การใช้กิจกรรมเกม ได้แก่ เกม Play Factile เรื่องวัฒนธรรม และเกม Kahoot เรื่องวัฒนธรรม โดยเกม Play Factile เป็นเกมแบบ Quiz ที่ใช้รูปแบบคล้ายเกมโชว์ โดยครูจะตั้งคำถามในเรื่องของวัฒนธรรม ให้ผู้เล่นแต่ละกลุ่มเวียนตอบคำถามตามลำดับของกลุ่มที่จัดไว้ หากกลุ่มใดตอบคำถามผิดก็จะเวียนไปกลุ่มถัดไปจนกว่าจะหมดคำถามที่เตรียมไว้ จำนวน 20 คำถาม เพื่อสะสมคะแนนเวียนกันไปตามลำดับกลุ่ม ๆ ที่ครูจัดไว้ทีมที่สะสมคะแนนได้มากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ ในส่วนของเกม Kahoot เป็นเกมตอบคำถามแบบโต้ตอบที่เล่นผ่านอุปกรณ์ต่าง ๆ ผู้เล่นจะเข้าร่วมด้วยรหัสเกม จากนั้นครูหรือผู้จัดจะถามคำถาม ผู้เล่นตอบโดยเลือกตัวเลือกที่ถูกต้องบนหน้าจอ คะแนนจะขึ้นอยู่กับความถูกต้องและความเร็วในการตอบ ผู้ที่มีคะแนนสูงสุดจะเป็นผู้ชนะ

4) ขั้นการวัดประเมินผล ครูวัดผลจากการสังเกตพฤติกรรมขณะปฏิบัติกิจกรรมและการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน และทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน พร้อมทั้งให้คะแนนการแข่งขันในแต่ละทีม

5) ขั้นสรุป โดยครูจะทบทวนเนื้อหาหลักที่ได้เรียนไป วิเคราะห์ผลการทำงานของผู้เรียนทั้งรายบุคคลและเป็นกลุ่ม และให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ พร้อมทั้งสรุปผลการแข่งขันและประกาศทีมที่ทำคะแนนได้สูงสุดและกล่าวคำชมเชยหรือการเพิ่มคะแนนในรายวิชาสังคมศึกษา เพื่อเสริมแรงและกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจให้กับสมาชิกกลุ่มที่ได้คะแนนน้อยให้กับสมาชิกกลุ่มที่ได้คะแนนรวมสูงสุด

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนกับหลังเรียน หลังการใช้เทคนิค ที่จิตี นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสระโบสถ์วิทยาการ จังหวัดลพบุรี ปรากฏผลดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนกับหลังเรียน

การทดสอบ	จำนวน	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	sig
ก่อนเรียน	33	30	15.55	0.55	-16.40*	.000
หลังเรียน	33	30	20.00	0.67		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

จากตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนกับหลังเรียน หลังการใช้เทคนิคที่จิตี นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสระโบสถ์วิทยาการ จังหวัดลพบุรี พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ($\bar{X}$ = 20.00, S.D. = 0.67) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 15.55, S.D. = 0.55) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค ที่จิตี มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังการใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค ที่จิตี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปรากฏผลดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังการใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคที่จิตี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้			
1.1 กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้ความคิดกับครูและเพื่อน	4.30	0.56	มาก
1.2 นักเรียนสนุกสนานกับการร่วมมือกันเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคที่จิตี	4.69	0.67	มากที่สุด
1.3 นักเรียนพอใจในคะแนนของตนเองและคะแนนของกลุ่มที่ได้รับเสมอ	4.29	0.53	มาก
1.4 การเรียนแบบร่วมมือเทคนิค ที่จิตี ทำให้บรรยากาศในห้องน่าเรียน	4.25	0.47	มาก
1.5 นักเรียนได้ความรู้จากการตอบคำถาม	4.50	0.25	มากที่สุด
2. ด้านการวัดประเมินผล			
2.1 กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการคิดและการตัดสินใจ	4.79	0.21	มากที่สุด
2.2 แบบทดสอบมีความเหมาะสมกับเนื้อหาและตัวชี้วัด	4.68	0.41	มากที่สุด
2.3 นักเรียนคิดว่ามีการใช้เทคนิคการสอนในการทดสอบได้เหมาะสม	4.62	0.52	มากที่สุด
2.4 แบบทดสอบสอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียน	4.68	0.41	มากที่สุด
2.5 นักเรียนคิดว่ากิจกรรมเกี่ยวกับวัฒนธรรมสร้างความร่วมมือกันในกลุ่ม	4.12	0.45	มาก

ตารางที่ 3 (ต่อ)

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
3. ด้านภาระงาน/ชิ้นงาน			
3.1 นักเรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาได้มากขึ้นจากการทำงานที่ได้รับมอบหมาย	4.58	0.35	มากที่สุด
3.2 นักเรียนทำการบ้านส่งครูอย่างสม่ำเสมอ	4.53	0.39	มากที่สุด
3.3 นักเรียนชอบทำแบบฝึกหัดเรื่องวัฒนธรรม	4.60	0.36	มากที่สุด
3.4 มอบหมายงานในชั้นเรียนอย่างเหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหา	4.40	0.49	มาก
3.5 กำหนดระยะเวลามอบหมายงานเหมาะสม	4.69	0.69	มากที่สุด
รวมทั้งหมด	4.52	0.44	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังการใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค ทีจีที สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.44) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการคิดและการตัดสินใจ ($\bar{X} = 4.79$, S.D. = 0.21) มีค่าเฉลี่ยสูงสุดรองลงมา คือ นักเรียนสนุกสนานกับการร่วมมือกันเรียนรู้ โดยใช้เทคนิค ทีจีที ($\bar{X} = 4.69$, S.D. = 0.67) และมอบหมายงานในชั้นเรียนอย่างเหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหา ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.49) อยู่ในลำดับที่น้อยที่สุดตามลำดับ

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่องกระบวนการจัดการเรียนรู้รายวิชาหน้าที่พลเมือง เรื่อง วัฒนธรรม โดยใช้เทคนิคทีจีที เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสระโบสถ์วิทยาการ จังหวัดลพบุรี มีประเด็นที่สามารถนำมาอภิปรายได้ดังนี้

1. การพัฒนาแผนการจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีจีที เรื่องวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ได้แผนการจัดการจัดการเรียนรู้จำนวน 12 แผน มีผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้วิจัยได้พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยยึดหลักการและแนวคิดของ วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2542: 37) ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน 1) ชี้นำ 2) ชี้นำสอน 3) ชี้นำจัดการแข่งขัน 4) ชี้นำการวัดประเมินผล 5) ชี้นำสรุป และดำเนินการพัฒนาแผนการจัดการจัดการเรียนรู้ดำเนินการอย่างเป็นระบบและใช้วิธีการที่เหมาะสม โดยเริ่มตั้งแต่การคัดเลือกและเรียบเรียงหน่วยการเรียนรู้ ศึกษาเอกสารหลักสูตร คู่มือการจัดการเรียนการสอน และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนวิชาสังคมศึกษา เพื่อให้สอดคล้องกับการจัดการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ ทีจีที กิจกรรมการเรียนรู้เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ด้วยการลงมือปฏิบัติจริง นักเรียนแต่ละคนได้รับบทบาทและความรับผิดชอบชัดเจน ซึ่งช่วยส่งเสริมการรับฟังและการทำงานร่วมกันในกลุ่มอย่างมีประสิทธิภาพ ผลที่ได้คือการพัฒนาความเข้าใจเนื้อหาอย่างลึกซึ้ง ทำให้ผลการเรียนรู้ของทั้งรายบุคคลและกลุ่มดีขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธัญชนก สิงห์ทอง (2562: 19-31) ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีจีที เรื่อง ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีจุดประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน 2) ศึกษาพฤติกรรม การทำงานกลุ่มของนักเรียน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการกิจกรรม ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบ ร่วมมือเทคนิคทีจีที นักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ .05 พฤติกรรมการทำงานกลุ่มในกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีจีที ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในระดับมาก และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีจีที โดยรวมอยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับการวิจัยของ อิศระพงศ์ โสภากา (2560: 60) ทำวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม โดยใช้การเรียนรู้ด้วยเทคนิค ทีจีที สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวิทยาลัยนฤมิตร มีจุดประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาคอมพิวเตอร์เบื้องต้น โดยใช้การเรียนรู้ด้วยเทคนิคทีจีที 2) พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เทียบเกณฑ์ร้อยละ 75 และ 3) ศึกษาพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดการเรียนรู้ในรายวิชาคอมพิวเตอร์เบื้องต้น โดย

ใช้การเรียนรู้ เทคนิคที่จีที มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 75) 2) นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เทคนิคที่จีที มีคะแนนผลสัมฤทธิ์สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 และ3) นักเรียนมีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับมาก

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนกับหลังเรียน หลังการใช้เทคนิคที่จีที นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะเทคนิคที่จีที ส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมผ่านกิจกรรมกลุ่ม และเกมการแข่งขันซึ่งกระตุ้นความกระตือรือร้นของนักเรียน รู้สึกสนุกและมีความท้าทายในการเรียนมากขึ้น นักเรียนแต่ละคนจะมีบทบาทในการค้นคว้าและคิดวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อเตรียมพร้อมในการแข่งขัน ซึ่งนอกจากจะทำให้เข้าใจเนื้อหาเรื่องวัฒนธรรมในเชิงลึกแล้ว ยังช่วยพัฒนาทักษะสำคัญหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นการคิดวิเคราะห์ การตอบคำถาม การแก้ปัญหา และการวางกลยุทธ์ในการแข่งขัน อีกทั้งการทำงานกลุ่มยังเสริมสร้างทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งเป็นทักษะที่มีความสำคัญในศตวรรษที่ 21 การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมเกมที่เน้นการมีส่วนร่วมเช่นนี้ ยังช่วยให้นักเรียนเกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งและจดจำเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้นกว่าการเรียนรู้แบบปกติ ซึ่งมักเน้นการฟังและท่องจำเพียงอย่างเดียว สอดคล้องกับการวิจัยของ จันทราภรณ์ คำแก้ว (2564: 106) ทำวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคที่จีที เรื่องพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 และสอดคล้องกับการวิจัยของ สุจิรา สิงค์สุวรรณ (2564: 100) ศึกษาการทำวิจัย เรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคที่จีที เรื่องอ้อมไม้ไม่ขัดสนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคที่จีที มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังการใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคที่จีที สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุดทั้งนี้อาจเป็นเพราะเทคนิคที่จีที มีลักษณะการเรียนการสอนที่เน้นการมีส่วนร่วม การแข่งขันอย่างสนุกสนาน และการทำงานเป็นทีม ทำให้นักเรียนรู้สึกท้าทายและสนุกกับการเรียนซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่ไม่ได้เน้นเพียงแค่การท่องจำ แต่เน้นความเข้าใจและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าข้อที่ได้ค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือ กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการคิดและการตัดสินใจ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ เทคนิคที่จีที มีการจัดกิจกรรมที่กระตุ้นให้นักเรียนคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และตัดสินใจอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะในขั้นตอนของการแข่งขันทำให้นักเรียนมีโอกาสดูแลการตัดสินใจภายใต้ความกดดันและการจำกัดเวลาจึงทำให้เกิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่ช่วยพัฒนาทักษะการตัดสินใจและการคิดวิเคราะห์ไปพร้อมกัน และนักเรียนวางแผนทำงานในแต่ละวิชาเพื่อให้สอดคล้องตามกำหนด มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด อาจเป็นเพราะนักเรียนยังขาดทักษะในการจัดการเวลาและการวางแผนงานอย่างเป็นระบบ ทำให้การทำงานทันตามกำหนดเป็นเรื่องท้าทาย หรือละเลยวิชาที่มีความยากมากเกินไป การเรียนรู้เชิงประสบการณ์เช่นนี้ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังเสริมสร้างความมั่นใจในการตัดสินใจ รวมถึงการพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการวางแผนร่วมกับเพื่อนในกลุ่ม สอดคล้องกับการวิจัยของ สมยศ บุญรักษ์ (2563: 50) ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพระพุทธศาสนา เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคที่จีที มีนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค ที่จีที มีความพึงพอใจในภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด และสอดคล้องกับการวิจัยของ สุรัตนา พุทธิพงษ์, ภัทรพร ชัยประเสริฐ, และสมศิริ สิงห์หล (2562: 1) ทำวิจัยเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เจตคติต่อวิทยาศาสตร์ และพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคที่จีที เจตคติต่อวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค ที่จีที หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 จากผลการวิจัย การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคที่จีที แต่ละกิจกรรมครูจะต้องกำหนดเวลาให้เหมาะสมและต้องคอยกระตุ้นนักเรียน เพื่อให้ปฏิบัติกิจกรรมให้เวลาที่กำหนด

1.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคที่จีที ควรจัดให้เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียนแต่ละระดับ เพื่อให้ทุกคนมีโอกาสแสดงศักยภาพและเพิ่มความมั่นใจในวิชาและเรื่องที่ศึกษา

1.3 ในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคที่จิที ครูควรอธิบายขั้นตอนและรายละเอียดของกิจกรรมแต่ละครั้งอย่างชัดเจน เพื่อให้ให้นักเรียนเข้าใจแนวทางการปฏิบัติอย่างถูกต้องและสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.4 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคที่จิที อาจพบปัญหาในช่วงแรกที่ยังมีนักเรียนบางกลุ่มไม่ยอมรับสมาชิกที่มีผลการเรียนต่ำกว่า เนื่องจากกังวลจะทำให้คะแนนกลุ่มลดลง ผู้สอนจึงควรชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการทำงานเป็นกลุ่ม เช่น การช่วยเหลือกัน การร่วมมือ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อสร้างความเข้าใจและสนับสนุนการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคที่จิที ที่ส่งผลต่อปัจจัยอื่น ๆ เช่น แรงจูงใจในการเรียนรู้ ความยั่งยืนของการเรียนรู้ ความคงทนในการเรียนรู้ รวมถึงพฤติกรรมการทำงานร่วมกันและการพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียน

2.2 ควรจัดตารางการสอนให้เป็น 2 คาบเรียนต่อเนื่อง เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนมีเวลาเพียงพอในการทำกิจกรรมและฝึกฝนทักษะได้อย่างเต็มที่

2.3 ควรทำการศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคที่จิที ร่วมกับนวัตกรรมอื่น ๆ

เอกสารอ้างอิง

กรมวิชาการ. (2545). คู่มือการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม. กรุงเทพฯ: กรุงเทพมหานคร.

กฤษกร สุขอนันต์. (2558). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่องเรขาคณิตของนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI และเทคนิค TGT. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน). มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.

เกศรา อินทนนท์. (2556). ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT). วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น. 36(4): 18-24.

จันทร์ภรณ์ คำแก้ว. (2564). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค ที่จิที เรื่องพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาวิชาสังคมศึกษา). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

ทิตนา แหมมณี. (2560). รูปแบบการเรียนการสอน: ทางเลือกที่หลากหลาย. (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธัญชนก สิงห์ทอง. (2562). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค ที่จิที เรื่อง ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้น

มัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาวิชาสังคมศึกษา). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

บุญชม ศรีสะอาด. (2560). การวิจัยเบื้องต้น. (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

วัฒนาพร ระจิบทุกษ์. (2542). การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ: เลิฟแอนด์เลิฟเพรส.

_____. (2543). แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ: ต้นอ้อ.

สุจิรา สิงค์สุวรรณ. (2564). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคที่จิทีเรื่อง ออมไว้มั้ขัดสนของนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาวิชาสังคมศึกษา). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

สุรัตนา พุทธพงษ์, ภัทรกร ชัยประเสริฐ, และสมศิริ สิงห์ลพ. (2562). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เจตคติต่อวิทยาศาสตร์ และพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 49(3): 1-13.

สมยศ บุญรักษ์. (2563). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพระพุทธศาสนา เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค ที่จิที. วารสารครุศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์. 3(2): 50-59.

สำนักงานเลขาธิการสถานศึกษา. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.

อารณ ใจเที่ยง. (2553). หลักการสอน. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พริ้นติ้ง.

- อิสระพงศ์ โสภานโ. (2560). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม โดยใช้การเรียนรู้ด้วยเทคนิค ทีจีที สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวิชานุกูล. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาวิชาหลักสูตรการสอน). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- เอกกวีร์ พิทักษ์ชนกุล. (2557). การศึกษาในยุคปัจจุบัน. สืบค้นเมื่อ 27 ตุลาคม 2567, จาก [www.stou.ac.th/study/sumrit/1-58\(500\)/page9-1-58\(500\).html](http://www.stou.ac.th/study/sumrit/1-58(500)/page9-1-58(500).html)
- Artat, Alice F., & Chaire, M. Newman. (1990). Cooperative Learning. *The Mathematics Teacher*. 83(6): 448-449.
- Cronbach, L. J. (1970). *Essentials of Psychological Test*. (5thed.). New York: Harper Collins.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1994). *Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive and Individualistic Learning*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Kuder, Frederic G., & Richardson, M. W. (1973). The Theory of the Estimation of Test Reliability. *Psychometrika*. 2(October): 151-160.
- Slavin, R. E. (1987). Cooperative learning and cooperative school. *Educational Leadership*. 45: 7-13.