

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

The Development of a Cooperative English Game Package Based on Team Game Tournament (TGT) for Enhancing English Vocabulary and Teamwork for Third-Graders

อภิญญา รังวัดสา^{*1} รัตนา เลหาสุรโยธิน²
Aphinya Rangwadsa^{*1} Ratana Laohasurathin²
aphinya.bun@msu.ac.th*

ส่งบทความ 20 กันยายน 2565 แก้ไข 13 พฤศจิกายน 2565 ตอบรับ 17 พฤศจิกายน 2565
Received: September, 20 2022 Revised: November, 13 2022 Accepted: November, 17 2022

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT 3) เพื่อศึกษาทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT กลุ่มตัวอย่างได้แก่ โรงเรียนบ้านวังปลาโต จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 20 คน ได้มาด้วยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีม 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานโดยใช้สถิติทดสอบค่าที (t- test แบบ Dependent Samples)

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 81.62/88.66 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ทักษะการทำงานเป็นทีมของการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่า ($\bar{x}$ = 4.48, S.D. = 0.50) 4) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT มีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่า ($\bar{x}$ = 4.65, S.D. = 0.13)

คำสำคัญ: เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ, เทคนิค TGT, ทักษะการทำงานเป็นทีม

*ผู้ประพันธ์บทความ (corresponding author)

¹ นิสิตปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

¹ Student in Master of Education Educational Technology and Communications Faculty of Education Mahasarakham University

² Assistant Professor, Department of Educational Technology and Communications Faculty of Education Mahasarakham University

Abstract

This recent study aimed 1) To develop of a cooperative English game package based on team game tournament (TGT) for enhancing English vocabulary and teamwork for third-graders students to acquire English words and work as teamwork effectively to meet the criteria which were set at 80/80. 2) To compare the students' achievements after learning a cooperative English game package based on team game tournament (TGT) for enhancing English vocabulary by comparing the pre-test and post-test scores. 3) To study the third-grade students' teamwork skills. 4) To study the students' satisfaction after learning English vocabulary through an English game package based on a TGT collaboration group learning activity at Wang Pa Do school, Mahasarakham province. The participants consisted of 20 students; they were selected by using the cluster random sampling method. The instruments of this recent study were a cooperative English game package, a pre-test, and post-test, teamwork skills test, and a questionnaire. The data was analyzed by using statistics—mean, percentage, and standard deviation (S.D.), furthermore, the hypothesis was tested by using a Dependent Samples (t-test).

The results of this present study revealed that firstly, a cooperative English game package facilitated the third-grade students to improve their English vocabulary and teamwork skills, and the score met the criteria 81.62/88.66. Secondly, learning achievement by comparing the pre-test and post-test scores showed that post-study scores are higher than the specified criteria with a statistically significant .05 score. Thirdly, the overall teamwork skills score is at a high level ($\bar{x}=4.48$, S.D.=.50). and fourthly, the third-grade students are satisfied with cooperative English game package based on a TGT collaboration group at the highest score ($\bar{x}=4.65$, S.D.= 0.13).

Keywords: Vocabulary English Game Package, TGT Collaboration Group, Teamwork Skills

.....

บทนำ

ในปัจจุบันการจัดการศึกษาตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ระบุว่าจัดการเรียนรู้ ให้เหมาะสมสำหรับนักเรียนเพื่อส่งเสริมทักษะที่จำเป็น ในการใช้ชีวิตในสังคมศตวรรษที่ 21 นั้น การรู้จักนำความรู้ ประสบการณ์ใหม่มาปรับใช้ในชีวิตประจำวันเป็นสิ่งที่ควร คำนึงถึงเป็นอันดับต้นๆ สอดคล้อง กับผลการวิจัยที่แสดงว่า หากต้องการให้นักเรียนประสบความสำเร็จในการเรียนควรจัด กิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยครูเป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้และอำนวยความสะดวก ส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้จักการลงมือปฏิบัติ แล้วองค์ความรู้ ก็จะเกิดจากภายในใจและสมองของนักเรียนแต่ละคน โดยความรู้ที่เกิดขึ้นนี้นักเรียนจะเป็นผู้สร้างความหมายขึ้น มาด้วยตนเอง จากประสบการณ์เดิมที่ได้รับการปรับเปลี่ยน โครงสร้างทางปัญญาด้วยประสบการณ์ใหม่ อันได้จากการ ปฏิสัมพันธ์กันระหว่างนักเรียนกับนักเรียน นักเรียนกับครู การแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน ระดมสมอง การลงมือ ปฏิบัติ การศึกษาค้นคว้าสืบเสาะ หรือความรู้อันเกิดจาก การสร้างโครงสร้างทางปัญญาใหม่ที่เกิดจากการได้รับ ประสบการณ์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) การเรียนการสอน ภาษาต่างประเทศปัจจุบันเป็นแนวการสอนเพื่อการสื่อสาร ซึ่งมุ่งเน้นการสร้างและพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้าน ในตัวผู้เรียน ได้แก่ ทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน ความรู้ เรื่องคำศัพท์ที่มี ความสัมพันธ์กับทักษะทั้ง 4 ด้าน และการที่จะเรียนภาษา อังกฤษให้ได้ดีนั้น นักเรียนที่รู้คำศัพท์มากจำได้แม่นยำสามารถ ไปใช้ได้อย่างถูกต้อง ย่อมเรียนได้ผลดียิ่งขึ้น

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่น่าสนใจ ใช้ ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพราะชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นนวัตกรรมทางการศึกษารูปแบบหนึ่งที่เหมาะสมกับกลุ่ม ผู้เรียนหรือเหมาะสำหรับการเรียนรู้ที่เพิ่มขีดความสามารถ ในการจัดการเรียนรู้ควบคู่ไปกับการจัดกิจกรรมการจัด กิจกรรมให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองตาม ความสามารถและความสนใจ มีอิสระในการคิด ทุกคนมี โอกาสใช้ความคิดอย่างเต็มที่ โดยคำนึงถึงความแตกต่าง ระหว่างบุคคล ซึ่งชุดการเรียนรู้จะช่วยให้ใช้เวลาอันน้อยลงใน การเสนอข้อมูลต่าง ๆ โดยครูเป็นผู้สร้างโอกาสทางการเรียน การสอน มีกิจกรรมให้กับนักเรียนเป็นรายบุคคล หรือรายกลุ่ม ซึ่งผู้เรียนจะดำเนินการเรียนจากคำแนะนำที่ปรากฏอยู่ใน ชุดการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้อง

กับธรรมชาติของนักเรียนที่อยากรู้ อยากเห็น อยากคิดค้น ในสิ่งต่าง ๆ การจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการได้คิด ได้ทดลองไปที่ละขั้นตอนและทราบผลการกระทำของ ตนเอง ตรงกับแนวคิดการจัดการเรียนการสอนของบลูมที่ กล่าวว่า การจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ปฏิบัติที่ตามต้องการ ย่อมกระทำกิจกรรมนั้นด้วยความกระตือรือร้น ทำให้เกิด ความมั่นใจเกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว และประสบความสำเร็จสูงทำให้เกิดความพึงพอใจในตนเองได้ในที่สุด (Bloom, 1976)

การทำงานร่วมกับผู้อื่นหรือการทำงานเป็นทีม เป็นทักษะชีวิตที่มีความสำคัญต่อผู้เรียนโดยครูผู้สอนจะ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสื่อสารแนวคิดใหม่ ไปสู่ผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพเปิดใจยอมรับความคิดเห็น หรือโลกทัศน์ใหม่ ๆ เป็นผู้นำในการสร้างสรรค์งานยอมรับ ความผิดพลาดและความคิดเห็นของผู้อื่นมาปรับปรุงแก้ไข (วิจารณ์ พานิช, 2555)

การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TGT (Teams-Games-Tournaments: TGT) เป็นการจัดกิจกรรมที่กำหนดให้ ผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่ม ช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการเรียนรู้ในกลุ่ม โดยการสนับสนุน ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มแสดงความสามารถในการแข่งขันด้าน ความรู้กันระหว่างกลุ่ม ซึ่งมีองค์ประกอบ 5 ขั้นตอน ขั้นที่ 1 การแบ่งกลุ่มนักเรียนคละความสามารถ เป็นขั้นการกำหนด ให้ผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่ม ช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการเรียนรู้ในกลุ่ม โดยคละความสามารถ ระดับ เก่ง ปานกลาง อ่อน ขั้นที่ 2 การเสนอความรู้ใหม่ เป็นขั้นการนำเสนอบทเรียนใหม่ โดยครูนำเสนอบทเรียนและ สื่อที่น่าสนใจ ขั้นที่ 3 ทบทวนความรู้ร่วมกันและฝึกทักษะ เป็นขั้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันภายในกลุ่ม โดยการจับคู่ เพื่อตอบคำถาม เป็นการเตรียมตัวสำหรับการแข่งขันในขั้น กิจกรรมต่อไป ขั้นที่ 4 การแข่งขันเกมเป็นขั้นที่แต่ละกลุ่ม ส่งสมาชิกที่เป็นตัวแทน โดยแยกตามความสามารถในระดับ เก่ง ปานกลาง อ่อนร่วมแข่งขันกิจกรรมเกมตอบคำถาม ขั้น ที่ 5 ประกาศผลการแข่งขันเกม เป็นขั้นสมาชิกในกลุ่ม เปลี่ยนกันตรวจให้คะแนนกิจกรรมเกม แล้วรวมคะแนนของ สมาชิกในกลุ่มทุกคนหาค่าคะแนนเฉลี่ยกลุ่มได้คะแนน เฉลี่ยมากที่สุดเป็นกลุ่มชนะเลิศ ครูประกาศผลกิจกรรมเกม และมอบรางวัล (วัฒนาพร ระงับทุกข์, 2543)

ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำแนวคิดเหล่านี้มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้และการแก้ปัญหาเพื่อผู้เรียนเป็นสำคัญ ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนซึ่งผู้วิจัยเชื่อว่า ถ้านักเรียนได้เรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ สามารถจำจดคำศัพท์ และช่วยพัฒนาความรู้ความสามารถรายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนได้ดีขึ้น เพื่อให้สามารถนำไปประยุกต์ในการสร้างองค์ความรู้ใหม่ ๆ อันจะส่งผลทำให้เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษตามมาและทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มสูงขึ้น เพื่อเป็นการพัฒนาผู้เรียนให้เต็มศักยภาพและนำผลการวิจัยที่ได้รับไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT
3. เพื่อศึกษาทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT

สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วิธีการดำเนินวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตไว้ดังนี้

1. ขอบเขตด้านเนื้อหาและเวลา
 - 1.1. เนื้อหาวิชาที่ใช้ในการวิจัย เป็นเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษ ตามหลักสูตรโรงเรียนบ้านวังปลาโด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2564 ซึ่งประกอบด้วยเนื้อหาต่าง ๆ ดังนี้
ชุดที่ 1 Things in classroom
ชุดที่ 2 Occupation
ชุดที่ 3 Work places
 - 1.2. ระยะเวลา จัดทำในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ใช้เวลา 20 สัปดาห์
2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
 - 2.1 ประชากร ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาอยู่ในศูนย์พัฒนาคุณภาพการศึกษาหนองลิ้ม วังไชย วังใหม่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ทั้งหมด 10 โรงเรียน จำนวนนักเรียน 245 คน
 2. กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนบ้านวังปลาโด จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนทั้งสิ้น 20 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling)
3. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย
 - 3.1 ตัวแปรอิสระ (Independent Variables) ได้แก่ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT
 - 3.2 ตัวแปรตาม (Dependent Variables) ได้แก่
 - 3.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 3.2.2 ทักษะการทำงานเป็นทีม
 - 3.2.3 ความพึงพอใจ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 ข้อ เป็นแบบทดสอบแบบเลือกตอบมี 4 ตัวเลือก โดยทุกข้อคำถามผ่านการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

ตั้งแต่ 0.67 ถึง 1.00 ค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.37-0.77 และค่าอำนาจจำแนก (B) อยู่ระหว่าง 0.22-0.67 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ 0.90

2. แบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีม เป็นแบบสอบถามแบบปลายปิด คำถามเกี่ยวกับแบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีมที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) ตามวิธีการของลิเคิร์ท (Likert) มี 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด จำนวน 12 ข้อ โดยทุกข้อคำถามผ่านการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.22 ถึง 0.67 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ 0.93

3. แบบวัดความพึงพอใจ แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้ ตอนที่ 1 เป็นคำถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 เป็นคำถามเกี่ยวกับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) ตามวิธีการของลิเคิร์ท (Likert) มี 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด จำนวน 20 ข้อ โดยทุกข้อคำถามผ่านการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.67 ถึง 0.77 ค่าอำนาจจำแนก (B) อยู่ระหว่าง 0.22-0.67 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ 0.76

ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

ตาราง 1 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม

จำนวนนักเรียน	ประสิทธิภาพกระบวนการ (E ₁)		ประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E ₂)		E ₁ /E ₂
	คะแนนเต็ม	คะแนนรวมที่ได้	คะแนนเต็ม	คะแนนรวมที่ได้	
20	40	653	30	532	81.62/88.66

จากตาราง 1 ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จาก นักเรียน 20 คน มีประสิทธิภาพ (E₁/E₂) เท่ากับ 81.62/88.66

ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

ขั้นที่ 1 ทดสอบการแจกแจงปกติเพื่อเลือกใช้สถิติทดสอบ t-test หรือ Nonparametric Test

ตาราง 2 การแจกแจงความน่าจะเป็นโค้งปกติด้วยสถิติของ Kolmogorov-Smirnov

การทดสอบ	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
ก่อนเรียน	.160	20	.191	.944	20	.290
หลังเรียน	.167	20	.147	.951	20	.375

จากตาราง 2 พบว่า การแจกแจงความเป็นโค้งปกติด้วยสถิติของ Kolmogorov-Smirnov ค่า Sig. ของคะแนนก่อนเรียนเท่ากับ .191 ซึ่งสูงกว่าระดับนัยสำคัญที่กำหนดไว้ คือ .05 และค่า Sig. ของคะแนนหลังเรียนเท่ากับ .147 ซึ่งสูงกว่าระดับนัยสำคัญที่กำหนดไว้ คือ .05 แสดงว่าการกระจายข้อมูลแบบโค้งปกติ ผู้วิจัยจึงสามารถให้สถิติทดสอบสมมติฐาน t-test

ขั้นที่ 2 เมื่อทราบค่าแจกแจงของข้อมูลแล้วจึงจะสามารถดำเนินการวิเคราะห์เปรียบเทียบโดยใช้สถิติ t-test แบบ Dependent Sample

ตาราง 3 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	n	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	20	30	19.70	1.42	16.829*	.000
หลังเรียน	20	30	26.60	1.23		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 3 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่า ($t=16.829$, $p=.000$) โดยค่าเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{x}=26.60$, $S.D.=1.23$) สูงกว่าค่าเฉลี่ยก่อนเรียน ($\bar{x}=19.70$, $S.D.=1.42$) แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 4 ผลการศึกษาทักษะการทำงานเป็นทีม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	การทำงานเป็นทีม
1. การวางแผนการปฏิบัติงาน			
1.1 ทำความเข้าใจเกี่ยวกับงานที่ปฏิบัติก่อนทำจริง	4.40	0.55	มาก
1.2 มีการวางแผนร่วมกันก่อนลงมือปฏิบัติ	4.60	0.55	มากที่สุด
1.3 มีการแบ่งหน้าที่การรับผิดชอบ	4.40	0.55	มาก
รวม	4.47	0.52	มาก
2. การแสดงความคิดเห็น			
2.1 อธิบายในสิ่งที่ตนเองเข้าใจให้เพื่อนฟัง	4.40	0.55	มาก
2.2 เสนอความคิดเห็นและเหตุผลที่ชัดเจน	4.60	0.55	มากที่สุด
2.3 มีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาและสรุปผลของงานกลุ่ม	4.80	0.45	มากที่สุด
รวม	4.60	0.51	มากที่สุด
3. การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน			
3.1 ช่วยอธิบายเพื่อนเมื่อเพื่อนไม่เข้าใจและทำไม่ได้	4.40	0.55	มาก
3.2 ตรวจสอบและอธิบายเพื่อนให้ทุกคนเข้าใจตรงกัน	4.60	0.55	มากที่สุด

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	การทำงานเป็นทีม
3.3 ให้ข้อมูลและข้อเสนอที่เป็นประโยชน์ต่อกลุ่ม	4.60	0.55	มากที่สุด
รวม	4.53	0.52	มากที่สุด
4. การยอมรับความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม			
4.1 ยอมรับข้อตกลงตามเสียงส่วนใหญ่โดยไม่โต้แย้ง	4.20	0.40	มาก
4.2 ยอมรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนเมื่อเพื่อนอธิบายให้ฟัง	4.40	0.55	มาก
4.3 สนับสนุนในเหตุผลที่น่าเชื่อถือของเพื่อน	4.40	0.55	มาก
รวม	4.33	0.49	มาก
โดยรวม	4.48	0.50	มาก

จากตาราง 4 พบว่า ทักษะการทำงานเป็นทีม ของการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ทักษะการทำงานเป็นทีม อยู่ในระดับมากที่สุด 4 ข้อ โดยเรียงค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยได้ดังนี้ ด้านการแสดงความคิดเห็น ($\bar{x}=4.60$, S.D.=0.51) อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ($\bar{x}=4.53$, S.D.=0.52) อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านการยอมรับความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม ($\bar{x}=4.48$, S.D. = 0.50) อยู่ในระดับมาก ด้านการวางแผนการปฏิบัติงาน ($\bar{x}=4.47$, S.D.=0.52) อยู่ในระดับมาก โดยรวมทุกด้านมีค่า ($\bar{x}=4.48$, S.D.=0.50) อยู่ในระดับมาก

ตาราง 5 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อของนักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านบรรยากาศ			
1. บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	4.55	0.51	มากที่สุด
2. บรรยากาศการเรียนทำให้นักเรียนมีความรับผิดชอบตนเองและกลุ่ม	4.70	0.47	มากที่สุด
3. บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน	4.65	0.58	มากที่สุด
4. บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ	4.70	0.47	มากที่สุด
5. บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนเกิดความคิดที่หลากหลาย	4.65	0.48	มากที่สุด
รวม	4.52	0.67	มากที่สุด
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้			
1. กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.60	0.50	มากที่สุด
2. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้ความคิด	4.70	0.47	มากที่สุด
3. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการคิดและตัดสินใจ	4.70	0.47	มากที่สุด

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
4. กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น	4.60	0.59	มากที่สุด
5. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน	4.55	0.59	มากที่สุด
รวม	4.64	0.60	มากที่สุด
ด้านสื่อการเรียนการสอน			
1. อธิบายเนื้อหาเข้าใจง่าย	4.60	0.50	มากที่สุด
2. ภาพและเนื้อหาสอดคล้องกับบทเรียน	4.55	0.51	มากที่สุด
3. มีความสวยงาม น่าสนใจ	4.60	0.59	มากที่สุด
4. ตัวหนังสือชัดเจน อ่านง่าย ไม่แสบตา	4.75	0.44	มากที่สุด
5. ความสะดวกในการเรียน	4.70	0.47	มากที่สุด
รวม	4.57	0.57	มากที่สุด
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ			
1. การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย	4.70	0.47	มากที่สุด
2. การจัดการเรียนรู้ทำให้จำเนื้อหาได้นาน	4.60	0.55	มากที่สุด
3. การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนสร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเองได้	4.75	0.44	มากที่สุด
4. การจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดที่สูงขึ้น	4.75	0.44	มากที่สุด
5. การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนตัดสินใจโดยใช้เหตุผล	4.75	0.44	มากที่สุด
รวม	4.58	0.55	มากที่สุด
รวมทุกด้าน	4.65	0.13	มากที่สุด

จากตาราง 5 เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยรายข้อ พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เมื่อพิจารณาารายด้านพบว่าทุกด้านมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดโดยเรียงค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยได้ดังนี้ ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ($\bar{x}=4.64$, S.D.=0.57) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{x}=4.58$, S.D.=0.55) ด้านสื่อการเรียนการสอน ($\bar{x}=4.57$, S.D.=0.61) และด้านบรรยากาศ ($\bar{x}=4.52$, S.D.=0.67) ตามลำดับ โดยมีค่าเฉลี่ยรวมทุกด้าน ($\bar{x}=4.65$, S.D.=0.13) อยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผล

1. ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 81.62 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 88.66 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 81.62/88.66 หมายความว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ระหว่างเรียนเฉลี่ยร้อยละ 81.62 ถือเป็นประสิทธิภาพของกระบวนการและทำให้นักเรียนมีผลการเรียนรู้หลังเรียนเฉลี่ย 88.66 ถือเป็นประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2520) เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนด ซึ่งจากผลการวิจัยข้างต้น 80 ตัวแรก (E_1) คือ นักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบย่อยท้ายหน่วยการเรียนรู้ และคะแนนจากการประเมินพฤติกรรมได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 81.62 ถือว่าเป็นประสิทธิภาพของ

กระบวนการ ส่วน 80 ตัวหลัง (E_2) คือ นักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 88.66 ถือเป็นประสิทธิภาพของผลลัพธ์มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ เนื่องจากเกณฑ์ 80/80 ตามเกณฑ์คือระหว่าง 77.50 – 82.50 แต่ E_2 เป็นไปตามผลการวิจัยที่คาดหวังไว้ คือ มากกว่าหรือเท่ากับแสดงว่าการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ ทำให้นักเรียนมีทักษะกระบวนการเพิ่มขึ้นอย่างแท้จริง สอดคล้องกับการวิจัยของ ปราณี จงอนุรักษ์ (2560) ได้ทำการวิจัยผลของผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์ เรื่องบรรยากาศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องบรรยากาศ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.56/84.00 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่องบรรยากาศ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 3) ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่องบรรยากาศ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 4) เจตคติต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง บรรยากาศ อยู่ในระดับดี

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 แตกต่างกันระหว่างก่อนเรียน $\bar{X}=19.70, S.D.=1.42$ หลังเรียน $\bar{X}=26.60, S.D.=1.23$ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีมช่วยให้การเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นเรื่องที่สนใจ สอดคล้องกับงานวิจัย ญัตติณ อินทรสมใจ (2565) การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถ

ในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์หลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนมีความรู้สึกชอบเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับงานวิจัย อรรถพล อุษา (2564) ได้ทำการวิจัยผลของการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า 1) ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT หลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) พฤติกรรมการทำงานร่วมกันของนักเรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่าพฤติกรรมผู้เรียนพฤติกรรมการทำงานร่วมกันของนักเรียนอยู่ในระดับมาก

3. การวิเคราะห์ทักษะการทำงานเป็นทีม ของการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ทักษะการทำงานเป็นทีม อยู่ในระดับมากที่สุด 4 ข้อ และมาก 8 ข้อ โดยมีค่า $\bar{X}=4.48, S.D.=0.50$ เมื่อนำไปเทียบกับเกณฑ์พบว่า นักเรียนมีการศึกษาทักษะการทำงานเป็นทีมของการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับ ธนาภรณ์ บุญเลิศ (2561) จากการศึกษาการส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT ร่วมกับเว็บสนับสนุน โดยใช้หลักการวิจัยเชิงปฏิบัติการ พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมสูงขึ้น นักเรียนมีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีกระบวนการทำงานที่เป็นระบบและนักเรียนทุกคนเข้าใจในบทบาทหน้าที่ของตนเอง เป็นผลสืบเนื่องมาจากการออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT ร่วมกับเว็บสนับสนุน ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอนให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ มีกิจกรรมการแข่งขันระหว่างทีมด้วยเกม และทุกคนในทีมจะได้เข้าร่วมแข่งขัน

โดยเน้นการทำงานเป็นทีมช่วยเหลือซึ่งกันและกันภายในทีม ร่วมกันวางแผนและศึกษาหาความรู้ ช่วยให้นักเรียนมีความพยายามที่จะเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ไปด้วยกัน

4. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.65, S.D. = 0.13) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ทุกด้านนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด โดยเรียงค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยได้ดังนี้ ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ($\bar{X}$ = 4.64, S.D. = 0.57) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{X}$ = 4.58, S.D. = 0.55) ด้านสื่อการเรียนการสอน ($\bar{X}$ = 4.57, S.D. = 0.61) และด้านบรรยากาศ ($\bar{X}$ = 4.52, S.D. = 0.67) ตามลำดับเพราะเป็นชุดการเรียนที่น่าสนใจ นักเรียนได้เรียนรู้ชุดการเรียนเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเหมาะกับวัยของผู้เรียนสอดคล้องกับงานวิจัยของพัชร รื่นนาค (2564) การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับสื่อประสม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับสื่อประสม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.10/81.27 2) ทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 3) พฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ โดยรวมนักเรียนมีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.64, S.D. = 0.49) 4) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษโดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.30, S.D. = 0.66)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ข้อเสนอแนะในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยควรศึกษารายวิชาที่นำเสนอว่ามีความเหมาะสมกับการพัฒนาชุดการเรียนเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษหรือไม่ และวิเคราะห์เนื้อหาในรายวิชานั้น ๆ ควรพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ให้สร้างความสนใจของนักเรียนและทำให้นักเรียนเข้าใจต่อเนื้อหาที่ได้จัดการเรียนการสอนนั้นได้ง่ายขึ้น

1.2 ข้อเสนอแนะในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยควรมีการแบ่งกลุ่มให้มีความรวดเร็วและสะดวกในการจับกลุ่ม โดยการใช้รูปภาพเป็นการแสดงสัญลักษณ์ในการจับกลุ่มเพื่อความชัดเจนและยังเป็นการกระตุ้นให้มีความสนใจในการจัดกิจกรรมได้ง่ายขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการพัฒนาครั้งต่อไป

2.1 จากการวิจัยการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนได้สูงขึ้น ครูผู้สอนสามารถชุดการเรียนดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาอื่น ๆ หรือระดับชั้นอื่น ๆ ได้โดยการปรับเนื้อหาและการออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษให้เหมาะสมกับวัยของนักเรียนในแต่ละระดับชั้นและแต่ละรายวิชา

2.2 การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ อาจจะนำไปใช้ในการสอนเสริมโดยการนำไปใช้สอนนอกเวลาเรียนได้

.....

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2520). *ระบบสื่อการสอน*. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐดนัย อินทรสมใจ. (2565). *การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยนเรศวร].
<https://shorturl.asia/2h5FD>
- ธนาภรณ์ บุญเลิศ. (2561). *การส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเว็บสนับสนุน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนยางตลาดวิทยาคาร*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม]. <https://shorturl.asia/0zldg>
- ปราณี จงอนุรักษ. (2560). *ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์ เรื่องบรรยากาศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยบูรพา].
<https://shorturl.asia/i9IAU>
- พัชร รื่นนาค. (2564). *การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD ร่วมกับสื่อประสม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร]. <https://shorturl.asia/ChdD6>
- วัฒนาพร ระเบียบทุกข์. (2543). *แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*. แอล ที เพรส.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- อรรคพล อุษา. (2564). *การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยนเรศวร].
<https://shorturl.asia/i9IAU>
- Bloom, B.S. (1976). *Taxonomy of Education Objective, Handbook I : Cognitive Domain*. David McKay.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0029646511000272>
-