

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษา
ที่มีต่อทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษและทักษะการทำงานกลุ่ม
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
COOPERATIVE LEARNING MANAGEMENT BASED ON TEAMS GAMES
TOURNAMENT TECHNIQUE (TGT) BY USING LANGUAGE LEARNING
GAMES ON ENGLISH LISTENING AND SPEAKING SKILLS AND ON
GROUP WORKING SKILLS OF GRADE 5 STUDENTS



¹ศุภางศิลป์ โชติรัตน์ และ ²จุไรศิริ ชูรักษ์

¹Supangsin Chotirat and ²Juraisiri Choorak

มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา, ประเทศไทย
Songkhla Rajabhat University, Thailand

¹supangsin.2017@gmail.com, ²juraisiri.choo@skru.ac.th

Received : January 23, 2023; **Revised :** March 26, 2024; **Accepted :** April 30, 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษากับเกณฑ์ร้อยละ 80 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษากับเกณฑ์ร้อยละ 80 3) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการทำงานกลุ่มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษากับเกณฑ์ร้อยละ 80 และ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนบ้านวังใหญ่ อำเภอเทพา จังหวัดสงขลา จำนวน 31 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดทักษะการฟัง 3) แบบทดสอบวัดทักษะการพูด

¹ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

4) แบบประเมินทักษะการทำงานกลุ่ม และ 5) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.) ค่าร้อยละ และสถิติการทดสอบที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) ทักษะการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษาสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษาสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) ทักษะการทำงานกลุ่มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษาสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 4) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษา โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.62

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน, เกมทางภาษา, ทักษะการฟังภาษาอังกฤษ, ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ, ทักษะการทำงานกลุ่ม

Abstract

The objectives of this research were: 1) to compare English listening skills of grade 5 students after cooperative learning management based on Teams Games Tournament technique (TGT) by using language learning games with the criterion of 80 percent, 2) to compare English speaking skills of grade 5 students after cooperative learning management based on Teams Games Tournament technique (TGT) by using language learning games with the criterion of 80 percent, 3) to compare group working skills of grade 5 students after cooperative learning management based on Teams Games Tournament technique (TGT) by using language learning games with the criterion of 80 percent, and 4) to study the satisfaction of grade 5 students towards cooperative learning management based on Teams Games Tournament technique (TGT) by using language learning games. The sample consisted of 31 grade 5 students in second semester of 2023 academic year at Banwangyai School, Thepha district, Songkhla province. Cluster random sampling was employed. The research instruments consisted of: 1) lesson plans, 2) English listening skill test, 3) English speaking skill test, 4) group working skill assessment form, and 5) satisfaction questionnaire. Analytical statistics were mean, standard deviation, percentage and t-test. The research findings were as follows: 1) English listening skills of grade 5 students after cooperative learning management based on Teams Games Tournament technique (TGT) by using language learning games was higher than 80 percent with statistically significant at the level of .01, 2) English speaking skills of grade 5 students after cooperative learning management based on Teams Games

Tournament technique (TGT) by using language learning games was higher than 80 with statistically significant at the level of .01, 3) group working skills of grade 5 students after cooperative learning management based on Teams Games Tournament technique (TGT) by using language learning games was higher than 80 percent with statistically significant at the level of .01, and 4) the satisfaction of grade 5 students towards cooperative learning management based on Teams Games Tournament technique (TGT) by using language learning games was at a highest level with the mean of 4.62

Keywords : Cooperative learning management, Teams Games Tournament technique (TGT), Language learning game, English listening skill, English speaking skill, Group working skill

บทนำ

ในปัจจุบันการเรียนรู้ภาษาอังกฤษมีความสำคัญอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น สามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร เข้าถึงองค์ความรู้ได้ง่ายและกว้างขึ้น และมีวิถีทัศน์ในการดำเนินชีวิต (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2551)

แม้ว่าระบบการศึกษาจะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนภาษาอังกฤษ และพัฒนาทักษะเพื่อการสื่อสารมาเป็นเวลานาน แต่ทักษะการสื่อสารโดยเฉพาะทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ พบว่ายังไม่บรรลุตามจุดมุ่งหมายเท่าที่ควร สาเหตุอาจเป็นเพราะการสอนที่ผิดวิธี คือ เน้นการสอนโครงสร้างกฎเกณฑ์ทางภาษามากกว่าการสอนใช้ภาษาในการสื่อสาร (Juhana, 2012) และอาจเนื่องมาจากสภาพปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนที่ใช้การบรรยายหรือผู้สอนไม่นำกิจกรรมการสอนที่เน้นภาษาเพื่อการสื่อสารมาจัดกิจกรรม รวมทั้งนักเรียนส่วนมากไม่ชอบพูดโต้ตอบหรือซักถามในห้องเรียน และไม่กล้าใช้ภาษาอังกฤษเพราะอายหรือกลัวผิด ซึ่งปัญหาเหล่านี้ส่งผลโดยตรงต่อผู้เรียน ทำให้ไม่สามารถนำข้อมูลที่ได้เรียนรู้มาประยุกต์ใช้ในการสื่อสาร (สุทัศน์ สังคะพันธ์, 2557)

จากผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินั้นพื้นฐาน (O-NET) วิชาภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนกลุ่มเครือข่ายขุนเขาแหลมขาม 10 โรงเรียน พบว่าทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนอยู่ในเกณฑ์ที่ไม่น่าพึงพอใจ เห็นได้จากผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินั้นพื้นฐาน (O-NET) วิชาภาษาอังกฤษในปี 2564 และ 2565 นักเรียนมีคะแนนไม่ผ่านครึ่งของเกณฑ์มาตรฐาน ในสาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร มาตรฐาน ตัวชี้วัดที่ 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล 1.2 ทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ และ 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน โดยมีผลการประเมินอยู่ในระดับร้อยละ 33.69 สะท้อนให้เห็นว่านักเรียนไม่เข้าใจเนื้อหา ไม่สามารถจับใจความสำคัญและแปลความหมายได้ จึงส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในตัวชี้วัดที่เกี่ยวกับทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ

จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนในโรงเรียนกลุ่มตัวอย่าง พบว่า นักเรียนไม่ชอบวิชาภาษาอังกฤษ เพราะคิดว่ายาก เป็นภาษาที่ไม่คุ้นเคย ทำให้นักเรียนขาดความมั่นใจในการใช้ภาษา โดยเฉพาะทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ นักเรียนร้อยละ 80 มีการสื่อสารผิดพลาด เนื่องจากฟังไม่ออก ไม่เข้าใจ ไม่กล้าพูดได้ตอบ กลัวว่าหากพูดผิดไวยากรณ์ หรือออกเสียงผิดจะทำให้โดนเพื่อนล้อ จึงไม่กล้าตอบคำถาม หรือแสดงความคิดเห็นในห้องเรียน จากสภาพปัญหาส่งผลให้นักเรียนมีเจตคติที่ไม่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ ไม่ตั้งใจเรียน และไม่ให้ความร่วมมือในการเรียน อันนำไปสู่การไม่เข้าใจในความรู้ที่ครูได้สอน นักเรียนร้อยละ 75 มีทักษะการทำงานกลุ่มที่ไม่น่าพึงพอใจ เนื่องจากเมื่อนักเรียนได้ทำงานกับกลุ่มเพื่อนที่ไม่สนิท การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนจะลดน้อยลง นักเรียนไม่กล้าแสดงความคิดเห็นภายในกลุ่ม ไม่กล้านำเสนองานหน้าชั้นเรียน ไม่ให้ความร่วมมือกับเพื่อน ส่งผลให้งานที่ทำออกมาไม่ดีเท่าที่ควร นอกจากนี้ การขาดแรงจูงใจในการเรียนเป็นอีกหนึ่งสาเหตุที่ทำให้การเรียนภาษาอังกฤษไม่บรรลุจุดมุ่งหมาย (ชัชชญา น้อยผา วรารัตน์ ศรีวิชรวงค์ และจินตหรา ธรรมรักษา, สัมภาษณ์, 13 กันยายน 2566). จะเห็นได้ว่าผลกระทบที่กล่าวมาข้างต้น นำไปสู่ความล้มเหลวในการจัดการเรียนรู้ในวิชาภาษาอังกฤษ

การจะแก้ปัญหาทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ และทักษะการทำงานกลุ่มของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีผลสัมฤทธิ์อยู่ในระดับที่ไม่น่าพอใจ ครูผู้สอนต้องเตรียมความพร้อมตั้งแต่ในการจัดการเรียนการสอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยต้องปรับวิธีการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียนมากยิ่งขึ้น การสอนจะต้องท้าทายผู้เรียนและสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ เพื่อให้ผู้เรียนมีความสนใจภาษาอังกฤษและมีความพร้อมในการใช้ภาษาในระดับที่สูงขึ้น ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ และทักษะการทำงานกลุ่ม โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษา

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) สามารถแก้ปัญหาการทักษะการทำงานกลุ่มได้ เนื่องจากนักเรียนทุกคนเข้าร่วมเกมการแข่งขันกับนักเรียนกลุ่มอื่นที่มีความสามารถใกล้เคียงกัน ดังนั้นทุกคนมีโอกาสเท่าเทียมกันในการทำคะแนน จึงทำให้มีความภาคภูมิใจและมั่นใจในความพยายามและความสามารถของตน การแข่งขันกันในเกมการเรียนรู้แบบเผชิญหน้ากัน ทำให้เกิดความตื่นเต้น เป็นการกระตุ้นให้นักเรียนกระตือรือร้นในการค้นคว้าหาความรู้และช่วยเหลือกันมากยิ่งขึ้น (สมศักดิ์ภู วิชาดาบรรณ, 2553) โดยมีข้อดี คือ 1) ผู้เรียนมีความเอาใจใส่รับผิดชอบตัวเองและกลุ่มร่วมกับสมาชิกอื่น 2) ส่งเสริมให้ผู้เรียนที่มีความสามารถต่างกันได้เรียนร่วมกัน 3) ส่งเสริมให้ผู้เรียนผลัดเปลี่ยนกันเป็นผู้นำ 4) ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนและเรียนรู้ทักษะทางสังคมโดยตรง 5) ผู้เรียนมีความตื่นเต้น สนุกสนานกับการเรียนรู้ (สุวิทย์มูลคำและอรทัย มูลคำ, 2552) ซึ่งหากนำวิธีการสอนแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) มาใช้ในการจัดการเรียนรู้จะสามารถช่วยให้ผู้เรียนใช้กระบวนการกลุ่มในการพัฒนาทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ เกศรา อินทะนนท์ (2557) ที่ได้ทำวิจัยเรื่องการศึกษาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) ภายหลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) พบว่า นักเรียนมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษ คะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .01

เกมทางภาษาสามารถนำมาใช้แก้ปัญหาทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ ทักษะการทำงานกลุ่ม และเพิ่มความพึงพอใจต่อวิชาภาษาอังกฤษได้ เนื่องจากเกมทางภาษาช่วยให้การจัดการเรียนรู้ใน วิชาภาษาอังกฤษมีชีวิตชีวา นักเรียนมีความสนุกสนาน ผ่อนคลายอารมณ์ สามารถเข้าใจบทเรียนได้ง่ายขึ้น โดยการฝึกทักษะทางภาษาและทำความเข้าใจบทเรียนไปพร้อม ๆ กัน นอกจากนี้เกมยังเปิดโอกาสให้ นักเรียนรู้จักคิดตัดสินใจ แสดงความสามารถของตนได้อย่างเต็มที่ เป็นการเรียนรู้ที่ทำทลาย ความสามารถ นักเรียนเป็นผู้เล่นเกมเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรงเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียน มีส่วนร่วมสูง (วิภา ตันกุลพงษ์, 2555) การใช้เกมเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับ ผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียน มีความร่วมมือกันระหว่างผู้เรียน ผู้เรียนจะได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ อันจะนำไปสู่การสร้างความรู้จากสิ่งที่ปฏิบัติในระหว่างการเรียนรู้ การสอน ด้วยการพูดและการฟัง การเขียน การอ่าน และการสะท้อนความคิด (สัญญา ภัทรการ, 2552) สอดคล้องกับผลการวิจัย ของ รศ.ทพ. ลิ้มฉวี (2563) ที่ได้ศึกษาเปรียบเทียบการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้ เกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียน พบว่า นักเรียนมีทักษะ การพูดภาษาอังกฤษหลังการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้สูงกว่าเกณฑ์ระดับผลการเรียนของโรงเรียน ร้อยละ 50 จำนวน 33 คน (ร้อยละ 80.49)

เมื่อนำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) มาใช้ร่วมกับเกมจะทำให้ นักเรียนมีทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ และทักษะการทำงานกลุ่มดีขึ้น นักเรียนสามารถพัฒนา ทักษะการฟังให้สามารถเข้าใจวัตถุประสงค์และตีความหมายของผู้พูดได้อย่างถูกต้อง พัฒนาทักษะการพูด ภาษาอังกฤษให้มีความถูกต้องในการออกเสียง การพูดตามหลักไวยากรณ์ และมีความคล่องแคล่วในการใช้ ภาษามากขึ้นจากการแข่งขันตอบคำถามด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (TGT) พัฒนาทักษะการทำงานกลุ่มจากการร่วมมือกันเรียนรู้เพื่อให้ทีมประสบความสำเร็จ อันก่อให้เกิด ความภาคภูมิใจในตนเองและเมื่อนำเกมทางภาษามาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ จะทำให้นักเรียน เข้าใจบทเรียนได้ง่ายขึ้น เนื่องจากเกมช่วยกระตุ้นให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน ทั้งได้ฝึก ทักษะทางภาษาและทำความเข้าใจบทเรียนไปพร้อมกัน อันจะส่งผลให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชา ภาษาอังกฤษ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการพัฒนาทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ และทักษะการ ทำงานกลุ่ม ของนักเรียน โดยครูผู้สอนต้องเตรียมความพร้อมตั้งแต่การจัดการเรียน การสอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษา จะทำให้นักเรียนมีทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษดีขึ้น มีทักษะการทำงานกลุ่ม มีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ และมีความพร้อมในการเรียนภาษาอังกฤษในระดับที่สูงขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการฟังภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลัง การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษากับเกณฑ์ร้อยละ 80
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลัง การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษากับเกณฑ์ร้อยละ 80

3. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการทำงานกลุ่ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษากับเกณฑ์ร้อยละ 80

4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษา

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษา ที่มีต่อทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ และทักษะการทำงานกลุ่มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนในกลุ่มเครือข่ายขุนเขาแหลมขาม 10 โรงเรียน จำนวน 10 ห้องเรียน 345 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านวังใหญ่ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งสิ้น 31 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

กรอบเนื้อหาที่นำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเนื้อหารายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ปรับปรุง 2560 ในหน่วยที่ 7 Recreation and Free Time ที่เน้นทักษะการฟัง-พูด โดยแบ่งออกเป็น 4 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง โดยมีแผนการจัดการเรียนรู้ คือ 1) Free Time 2) Amusement Park 3) TV Programs และ 4) Holidays

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 4 ชนิด ดังนี้

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวนทั้งสิ้น 4 แผน จากการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญพบว่า แผนมีค่าความเหมาะสม เท่ากับ 4.74

3.2 แบบวัดทักษะการฟัง เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 1 ฉบับ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 ทุกข้อ มีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.53-0.77 มีค่าอำนาจจำแนก (r) เท่ากับ 0.27 และมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.83

3.3 แบบวัดทักษะการพูด เป็นแบบทดสอบมีลักษณะให้ถาม-ตอบ จำนวน 1 ฉบับ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 ทุกข้อ และมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.95

3.4 แบบประเมินทักษะการทำงานกลุ่ม ประกอบด้วย 4 ด้าน จำนวน 1 ฉบับ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 ทุกข้อ และมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.82

3.5 แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษา จำนวน 1 ฉบับ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 ทุกข้อ และมีความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.81

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป ผลการวิเคราะห์ข้อมูลนำเสนอตามลำดับ โดยใช้สถิติการวิเคราะห์ ค่าร้อยละ (Percentage) การหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และสถิติการทดสอบที (t-test)

ผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการฟังภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษากับเกณฑ์ร้อยละ 80 **ตารางที่ 1** ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการฟังภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษากับเกณฑ์ร้อยละ 80 (n=31)

ทักษะการฟัง	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	SD	ร้อยละ	t
คำศัพท์	4	3.61	0.62	90.25	3.74**
เข้าใจ	12	10.65	1.43	88.75	4.08**
จับใจความ	4	3.68	0.60	92.00	4.44**
รวม	20	17.94	1.71	89.70	6.30**

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 1 พบว่า ทักษะการฟังภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษาสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าเฉลี่ยหลังการจัดการเรียนรู้เท่ากับ 17.94 เมื่อพิจารณาทักษะการฟังเป็นรายด้าน พบว่า ด้านคำศัพท์มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.61 ด้านความเข้าใจเท่ากับ 10.65 และด้านการจับใจความเท่ากับ 3.68 โดยทุกด้านมีคะแนนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษากับเกณฑ์ร้อยละ 80 แสดงดังตารางที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษากับเกณฑ์ร้อยละ 80 (n=31)

ทักษะการพูด	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	SD	คะแนนเฉลี่ยร้อยละ	t
หลังการจัดการเรียนรู้	48	44.52	3.70	92.75	9.19**

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 2 พบว่า ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษาสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าเฉลี่ยหลังการจัดการเรียนรู้ ($\bar{X}$) เท่ากับ 44.52 คิดเป็นร้อยละ 92.75

3. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการทำงานกลุ่ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษากับเกณฑ์ร้อยละ 80

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการทำงานกลุ่ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษากับเกณฑ์ร้อยละ 80 (n=31)

ทักษะการทำงานกลุ่ม	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	SD	คะแนนเฉลี่ยร้อยละ	t
ด้านความร่วมมือ	8	7.94	0.36	99.25	23.80**
ด้านขั้นตอนการทำงาน	4	3.90	0.30	97.50	13.03**
ด้านการแสดงความคิดเห็น	4	3.87	0.34	96.75	10.96**
ด้านความรับผิดชอบ	4	3.94	0.25	98.50	16.40**
รวม	20	19.65	1.08	98.25	18.76**

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 3 พบว่า ทักษะการทำงานกลุ่มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษา โดยภาพรวมสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 19.65 เมื่อพิจารณาทักษะการทำงานกลุ่มของนักเรียนรายด้านพบว่า ด้านความร่วมมือมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.94 ด้านความรับผิดชอบเท่ากับ 3.94 ด้านขั้นตอนการทำงานเท่ากับ 3.90 และด้านการแสดงความคิดเห็นเท่ากับ 3.87 โดยทุกด้านมีคะแนนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษา แสดงดังตารางที่ 4 ดังนี้

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษา (n=31)

รายการ	$\bar{X}$	SD	ระดับความพึงพอใจ
ด้านเนื้อหา	4.60	0.62	มากที่สุด
ด้านการจัดการเรียนรู้	4.59	0.66	มากที่สุด
ด้านสื่อการสอน	4.63	0.66	มากที่สุด
ด้านการวัดและการประเมินผล	4.65	0.59	มากที่สุด
รวมทั้งหมด	4.62	0.62	มากที่สุด

จากตาราง 4 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษา โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$) เท่ากับ 44.52 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทุกด้านมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด โดยด้านการวัดและการประเมินผลมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจสูงสุดเท่ากับ 4.65 รองลงมาคือ ด้านสื่อการสอน ด้านเนื้อหา และด้านการจัดการเรียนรู้โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.63, 4.60, 4.59 ตามลำดับ

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษา ที่มีต่อทักษะการฟัง - พูดภาษาอังกฤษ และทักษะการทำงานกลุ่มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประเด็นในการอภิปราย ดังนี้

1. ทักษะการฟังภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษาสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษาในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้มี 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน 2) ขั้นสอน 3) ขั้นจัดทีม 4) ขั้นการแข่งขันโดยใช้เกมทางภาษา และ 5) ขั้นสรุปผล โดยจะมีการทักทาย อธิบาย ตอบคำถาม ล้วนใช้ทักษะการฟังในการทำกิจกรรมโดยเฉพาะในขั้นที่ 2 และขั้นที่ 4 ซึ่งสามารถพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษของผู้เรียนได้ โดยสอดคล้องกับแนวคิดของ Davies & Pearse (2000) ที่กล่าวถึงกลวิธีในการพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษว่า ผู้สอนควรเน้นในเรื่องการทักทาย การตั้งคำถาม การให้คำแนะนำ การอธิบาย และการเล่าเรื่องราวต่างๆ เป็นต้น เพราะเรื่องเหล่านี้เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน และเป็นการฝึกฝนความเข้าใจในการฟังได้อย่างมีประสิทธิภาพ ถ้าเราฝึกการใช้ภาษาอังกฤษในแนวนี้ จะทำให้การเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนมีความหมาย สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Niatius Solikah (2019) ได้ศึกษาการผลของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) ร่วมกับการใช้สื่อบันทึกเสียงในการสอนทักษะการฟังของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่โรงเรียน MA Ma'arif Klego Mrican Ponorogo ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) ร่วมกับการใช้สื่อบันทึกเสียงในการสอนทักษะการฟังมีความเข้าใจในการฟังสูงกว่านักเรียนที่สอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปกติ และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ กัลยา จันเลน (2558) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการฟัง และการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกม ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยทักษะการฟังภาษาอังกฤษ เรื่อง All Year Round โดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านใหม่สันติ อำเภอมะนัง จังหวัดเชียงราย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 3 คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 10.80 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 24.65 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มขึ้น 13.85 แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษา สามารถพัฒนาทักษะการฟังของนักเรียนได้ดีขึ้น

2. ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษาสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญ

ทางสถิติที่ระดับ .01 เนื่องจากมีการใช้เกมทางภาษาเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน เกมช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและฝึกทักษะทางภาษาหรือทำความเข้าใจบทเรียนไปพร้อมๆ กัน นอกจากนี้ยังเปิดโอกาสให้นักเรียนรู้จักคิดตัดสินใจ แสดงความสามารถของตนเองได้อย่างเต็มที่ เป็นการเรียนรู้ที่ท้าทายความสามารถ นักเรียนเป็นผู้เล่นเกมเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมสูง (วิภา ตันกุลพงษ์, 2555) สอดคล้องกับผลการวิจัยของ เกศรา อินทนนท์ (2557) ที่ได้ศึกษาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) ภายหลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) พบว่า นักเรียนมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 และนักเรียนมีความก้าวหน้าในการพูดภาษาอังกฤษสูงขึ้น สอดคล้องกับผลการวิจัยของ รงเทพ ลิ้มฉวี (2563) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้สูงกว่าเกณฑ์ ระดับผลการเรียนของโรงเรียนร้อยละ 50 จำนวน 33 คน (ร้อยละ 80.49) จะเห็นได้ว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) มีความก้าวหน้าในการพูดภาษาอังกฤษ

3. ทักษะการทำงานกลุ่มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษาสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยภาพรวมนักเรียนมีทักษะอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 19.65 เมื่อพิจารณาทักษะการทำงานกลุ่มของนักเรียนรายด้านพบว่า ด้านความร่วมมือมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.94 ด้านความรับผิดชอบเท่ากับ 3.94 ด้านขั้นตอนการทำงานเท่ากับ 3.90 และด้านการแสดงความคิดเห็นเท่ากับ 3.87 ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษา นักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม ทำให้เกิดความร่วมมือกันเรียนรู้งานกลุ่มประสบความสำเร็จ สอดคล้องกับแนวคิดของ สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ (2552) ได้กล่าวถึงข้อดีของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) คือ 1) ผู้เรียนมีความเอาใจใส่รับผิดชอบตัวเองและกลุ่มร่วมกับสมาชิกอื่น 2) ส่งเสริมให้ผู้เรียนที่มีความสามารถต่างกันได้เรียนรู้ร่วมกัน 3) ส่งเสริมให้ผู้เรียนผลัดเปลี่ยนกันเป็นผู้นำ 4) ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนและเรียนรู้ทักษะทางสังคมโดยตรง 5) ผู้เรียนมีความตื่นตัว สนุกสนานกับการเรียนรู้

4. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษา ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ทุกด้านมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด โดยด้านการวัดและการประเมินผลมีความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือ ด้านสื่อการสอน ด้านเนื้อหา และด้านการจัดการเรียนรู้ ตามลำดับ ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้ เนื่องจากนักเรียนได้มีการประเมินตนเองในการทำกิจกรรม สื่อการสอนมีเกมที่สนุกสนานในการทำกิจกรรม เนื้อหามีการเรียงลำดับจากง่ายไปยาก และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษาส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่มและกล้าแสดงออกในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ ส่งผลให้นักเรียนพึงพอใจในการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด

สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Ira Setia Pransiska (2021) ที่ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) สามารถพัฒนาแรงจูงใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่โรงเรียนมัธยม Pasundan 1 Ciamhi ได้ เนื่องจากกิจกรรมการเรียนรู้มีความกระตือรือร้นและความสนุกสนาน สามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ที่ดีขึ้น ทั้งยังส่งเสริมการแสดงออกของผู้เรียนความร่วมมือกันระหว่างสมาชิกในกลุ่ม และเสริมสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้ดีขึ้น และยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ อรอุมา จารเครือ (2562) ที่ได้ศึกษาทักษะการพูดภาษาอังกฤษตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งใหญ่รัตนศึกษา พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแนวการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกม โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ เท่ากับ 4.74 SD เท่ากับ 0.42) แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษา ส่งผลต่อความพึงพอใจของนักเรียนให้สูงขึ้น

องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัย

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมทางภาษา มีการกระตุ้นความสนใจของนักเรียนด้วยเกมและกิจกรรมกลุ่ม นักเรียนเกิดการช่วยเหลือกันในกลุ่มระหว่างเรียน มีการพัฒนาทักษะฟัง-พูดภาษาอังกฤษ จากการพูดถาม-ตอบ ระหว่างครูกับนักเรียน และระหว่างนักเรียนกับนักเรียน สิ่งที่ครูผู้สอนต้องตระหนัก คือ การเป็นผู้สนับสนุน ชี้แนะ เสริมแรง ให้กำลังใจกับนักเรียน เปิดโอกาสให้นักเรียนได้พูดสะท้อนคิดการแลกเปลี่ยนความรู้ คอยสังเกต และอำนวยความสะดวกให้นักเรียนได้พัฒนาตนเองอย่างเต็มที่ ทั้งควรนำการจัดการเรียนรู้เทคนิคทีมแข่งขัน (ทีจีที) โดยใช้เกมไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาภาษาอังกฤษหรือรายวิชาอื่นๆ และควรมีการประเมินผลกิจกรรมการพัฒนาทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ และทักษะการทำงานกลุ่มทุกครั้ง เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงแก้ไขในการทำกิจกรรมครั้งต่อไป อันจะส่งผลให้นักเรียนมีทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ และทักษะการทำงานกลุ่มสูงขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กัลยา จันเลน. (2558). การพัฒนาทักษะการฟัง และการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกม. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่, 8(18), 99-106.
- เกศรา อินทะนนท์. (2556). ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ TGT. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 36(4), 18-25.
- ข้าชญา น้อยผา วรารัตน์ ศรีวัชรวงศ์ และจินตหรา ธรรมรักษา. (2566, 13 กันยายน). ครูภาษาอังกฤษโรงเรียนกลุ่มเครือข่ายขุนเขาแหลมขาม. [บทสัมภาษณ์].
- รงค์เทพ ลิ้มมณี. (2563). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยนครสวรรค์.

- วิภา ตันทุลพงษ์. (2555). *เกมภาษาสื่อความคิดพิชิตการอ่าน*. กรุงเทพฯ: ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- สมศักดิ์ ภู่วิภาดาธารณ. (2553). *หลักการสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนและการประเมินตามสภาพจริง*. กรุงเทพฯ: ดวงกมลพับลิชชิง.
- สัญญา ภัทรการ. (2552). *ผลการจัดการเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวาที่มีผลต่อความสามารถในการแก้ไขปัญหา และการสื่อสารทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่องความน่าจะเป็น*. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2551). *แนวทางการบริหารจัดการหลักสูตรตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สุทัศน์ สังคะพันธ์. (2557). *ทำไมต้องทักษะในศตวรรษที่ 21 ในบทความทักษะแห่งศตวรรษที่ 21*. บัณฑิต วิทยาลัย : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2552). *21 วิธีจัดการเรียนรู้: เพื่อพัฒนากระบวนการคิด*. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- อรอุมา จารเครือ และสมพงษ์ พันธุ์รัตน์. (2562). *การศึกษาทักษะการพูดภาษาอังกฤษตามแนวการสอน ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งใหญ่ รัตนศึกษา*. รายงานการประชุมวิชาการเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษาแห่งชาติ มหาวิทยาลัย ขอนแก่น, (20), 1751-1759.
- Davies, P., & Pearse, E. (2000). *Success in English teaching*. Oxford: Oxford University Press.
- Ira Setia Pransiska, (2021). The implementation of cooperative learning type teams game tournament (TGT) method to improve students motivation in learning English. *Project Professional Journal of English Education*. 4(2), 202-207.
- Juhana. (2012). Psychological Factors That Hinder Students from Speaking in English Class (A Case Study in a Senior High School in South Tangerang, Banten, Indonesia). *Journal of Education and Practice*. 3(12). pp. 100-110.
- Niatus Solikah. (2019). The Effectiveness of Teams Games Tournament (TGT) and Audio in Teaching Listening at X Grade of MA Ma'arif Klego Mrican Ponorogo. Undergraduate (S1) thesis, IAIN Ponorogo.