



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง Present Simple Tense ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขัน
(TGT)ร่วมกับบอร์ดเกม

**The Development of Learning Achievement in Present Simple Tense
for Matthayomsuksa 2 Students Using Cooperative Learning through
Team Games Tournament (TGT) Combined with Board Games**

วิศยา สุขแก้ว, ภาสุดา ภาคาผล

มหาวิทยาลัยรามคำแหง

Wassaya Sukkaew, Pasuda Pakapol

Ramkhamhaeng University

E-mail: 6524442211@rumail.ru.ac.th

Received: 02 December 2024; Revised: 18 December 2024; Accepted 19 December 2024

© The Author(s) 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้วัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกม ให้มีประสิทธิภาพ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างกลุ่มทดลองที่เรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกมกับกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนยานตาขาวรัฐชนูปถัมภ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 72 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) บอร์ดเกม 2) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง Present Simple Tense โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกม จำนวน 5 แผน 3) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง Present Simple Tense โดยใช้วิธีการสอนแบบปกติ จำนวน 5 แผน 4) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง Present Simple Tense 5) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบ Independent sample ผลการวิจัย พบว่า 1) การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกม มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 80.93/82 โดยบอร์ดเกมมีประสิทธิภาพสอดคล้องตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80 2) นักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการ



เรียนสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (\bar{X} =25.19, S.D.=2.30 และกลุ่มควบคุม \bar{X} =22.25, S.D.=2.89) 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} =4.77, S.D.=0.17)

คำสำคัญ: การสอนแบบร่วมมือด้วยกลุ่มแข่งขัน, บอร์ดเกม, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Abstract

The objectives of this research were: (1) to develop and assess the efficiency of a learning management approach using cooperative learning through Team Games Tournament (TGT) combined with board games, (2) to compare the learning achievement of Matthayomsuksa 2 students between the experimental group learning through cooperative learning with the Team Games Tournament (TGT) combined with board games and the control group learning through traditional teaching methods, and (3) to study students' satisfaction with the learning management approach using cooperative learning through Team Games Tournament (TGT) combined with board games. The sample comprised Matthayomsuksa 2 students at Yantakhaorattachanupatham School during the first semester of the 2024 academic year. It consists of 72 students. The samples were obtained through simple random sampling. The research instruments included (1) board games on Present Simple Tense, (2) the lesson plans on the topic of Present Simple Tense using cooperative learning through Team Games Tournament (TGT) combined with board games, (3) the lesson plans on the topic of Present Simple Tense using traditional teaching methods, (4) a learning achievement test and (5) a student satisfaction assessment regarding the learning management approach using cooperative learning through Team Games Tournament (TGT) combined with board games. Data was analyzed by using mean, standard deviation and independent samples t-test. The research results showed that: 1) The board games on Present Simple Tense achieved an efficiency rating of 80.93/82, meeting the criterion standard of 80/80. 2) The comparison of learning achievement for Matthayomsuksa 2 students shows that the experimental group, which learned using cooperative learning through Team Games Tournament (TGT) combined with board games, scored significantly higher than the control group that learned through traditional teaching methods, with a significance level of .05. (the experimental group \bar{x} =25.19, S.D.=2.30 and the control group \bar{x} =22.25, S.D.=2.89) 3) Matthayomsuksa 2 students expressed satisfaction with the learning management approach using cooperative learning through Team Games Tournament (TGT) combined with board games, with an overall rating at the highest level. (\bar{x} =4.77, S.D.=0.17)

Keyword: The learning management approach using cooperative learning, Board games, learning achievement

1. บทนำ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาตรัง กระบี่ ได้ดำเนินการตามโครงการที่กำหนดในแผนปฏิบัติการของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาตรัง กระบี่ และแผนปฏิบัติการของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐาน โดยมุ่งเน้นการพัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาทุกระดับ และขยายโอกาสทาง

การศึกษาให้ครอบคลุม เพื่อให้ผู้เรียนได้รับโอกาสในการพัฒนาเต็มตามศักยภาพของตนเองอย่างทั่วถึง จาก การดำเนินงานพัฒนาคุณภาพการศึกษาของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาตวัน ระเบียบ ส่งผลให้เกิด การพัฒนาคุณภาพ ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้มาตรฐานตามตัวชี้วัดและมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ที่หลักสูตรกำหนด มีผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปี การศึกษา 2565 ระดับเขตพื้นที่การศึกษากับระดับประเทศ พบว่ามีคะแนนเฉลี่ย 4 วิชา ระดับเขตพื้นที่ การศึกษาสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ (+1.01) และเมื่อพิจารณาเป็นรายวิชา จะเห็นว่า วิชาภาษาไทย คณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าระดับประเทศ ยกเว้น ภาษาอังกฤษ (สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษามัธยมศึกษาตวัน ระเบียบ, 2567) ในขณะที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนยานตาขาวรัฐชนูปถัมภ์ พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษต่ำกว่าเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด โดยมีสาเหตุ ประการแรกคือ เนื้อหาที่มีความยาก นักเรียน ต้องใช้ทักษะการจำคำศัพท์ ประการที่สอง คือ ปัญหาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเน้นการสอนแบบ บรรยาย สืบเนื่องจากครูผู้สอนต้องการให้นักเรียนได้เนื้อหาที่ครบถ้วน จึงเน้นการอธิบายเนื้อหาให้ครบถ้วน และให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดจากใบงาน เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาการเรียนมากยิ่งขึ้น ทำให้ บรรยายการเรียนไม่น่าสนใจ และนักเรียนขาดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ สยามรัฐ จิตแจ้ง (2564:57-65) ที่ศึกษาการพัฒนาความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Present Simple Tense ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม เนื่องจากนักเรียนส่วนใหญ่ มีผลคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่โรงเรียนกำหนดไว้ที่ร้อยละ 70 ซึ่งความสามารถด้านภาษาอังกฤษของ นักเรียนแตกต่างกันมาก ทำให้การจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษยังไม่ประสบความสำเร็จมากนัก

การจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพในการแก้ปัญหาและพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษสำหรับเด็กไทย คือ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามความสนใจและลักษณะพื้นฐานของนักเรียน วิธีการสอนแบบร่วมมือโดย ใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน TGT (Team Game Tournament) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นให้ ผู้เรียนทำงานร่วมกันในกลุ่มและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน โดยสมาชิกในแต่ละทีมจะมีความสามารถที่แตกต่าง กันออกไป ได้แก่ ความสามารถสูง ปานกลาง และต่ำ ในอัตราส่วน 1:2:1 สมาชิกในทีมจะได้แข่งขันในเกมที่ เกี่ยวข้องกับวิชาการ โดยผลสำเร็จของทีมจะขึ้นอยู่กับความสามารถของแต่ละบุคคลเป็นหลัก(Slavin,1980) จากงานวิจัยของวันทนา เล่ห์มนตรี (2557) เรื่องผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค TGT เพื่อ พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค TGT สูงกว่าก่อนการเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นอกจากนี้ ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมาก

การใช้บอร์ดเกมในการจัดการเรียนการสอนเป็นแนวทางที่สร้างสรรค์และสนุกสนาน ซึ่งช่วยพัฒนา ทักษะหลายด้าน เช่น การคิดวิเคราะห์ การทำงานเป็นทีม และการสื่อสาร นอกจากนี้ยังทำให้การเรียนรู้มี ความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น บอร์ดเกมคือเกมที่สร้างจากกระดานที่มีลวดลาย รวมถึงการใช้ลูกเต๋าในการกำหนด เงื่อนไขการเล่น เพื่อให้เกิดความสนุกสนานและความเพลิดเพลิน โดยมีความหลากหลายทั้งในรูปแบบและ

วิธีการเล่นตามความคิดสร้างสรรค์ของผู้พัฒนา (Silverman, 2013) การใช้เกมในกระบวนการเรียนการสอนยังช่วยให้ผู้เรียนรู้รู้สึกสนุกและเป็นวิธีที่ดีในการฝึกทักษะการใช้ภาษาอีกด้วยจากงานวิจัยของ ศิวพร โกศิยะกุล (2567) ที่ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานของนักศึกษา หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต พบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยในเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิตหลังจากเรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานนั้นสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิตมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิตมีเจตคติที่ดีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน อยู่ในระดับมากที่สุด

การจัดการเรียนการสอนแบบกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกม (Board games) เป็นวิธีการเรียนที่สร้างความสนุกสนานร่วมกับการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกละผ่อนคลาย โดยมีกฎเกณฑ์และกติกาที่ชัดเจนช่วยให้ผู้เรียนรู้จักการสังเกตและการจดจำข้อมูลอันจะนำไปสู่ความเข้าใจในบทเรียนเพิ่มมากขึ้น อีกทั้งได้ทักษะการสื่อสาร คิด แก้ปัญหาและการทำงานร่วมกับผู้อื่นเพื่อต่อยอดองค์ความรู้ต่อไปในอนาคต จากงานวิจัยของรุ่งนภา เกษธร (2567) ได้ศึกษาการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยนวัตกรรม RUG – Boardgame Model เรื่อง Present Simple Tense พบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยนวัตกรรม RUG – Boardgame Model เรื่อง Present Simple Tense หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม RUG – Boardgame Model อยู่ในระดับมากที่สุด

ด้วยหลักการและเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยในฐานะเป็นครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จึงมีความสนใจที่จะใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษให้กับนักเรียน และเป็นแนวทางสำหรับครูในการจัดการเรียนรู้ให้บรรลุเป้าหมายตามที่หลักสูตรกำหนด

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพวิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกม ให้มีประสิทธิภาพ

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างกลุ่มทดลองที่เรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกมกับกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบปกติ

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกม

3. วิธีดำเนินการวิจัย

1. แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experiment research) เป็นการทดลองโดยศึกษากลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม มีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (Pretest-posttest design with nonequivalent group)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 บอร์ดเกม จำนวน 5 กระดาน ดังนี้ 1) How often.? 2) ประโยคบอกเล่า 3) ประโยคปฏิเสธ 4) ประโยคคำถาม 5) Present Simple Tense ประเมินคุณภาพของบอร์ดเกม และพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของเนื้อหา โดยใช้มาตรประเมินแบบมาตราประมาณค่าตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert Scale) เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน พบว่า ผลการประเมินคุณภาพบอร์ดเกมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.58, S.D.=0.50$) และมีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.93/82

2.2 แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง Present Simple Tense โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกม จำนวน 5 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวม 10 ชั่วโมง ตรวจสอบคุณภาพของแผนการสอน ซึ่งแสดงค่าความเหมาะสมในองค์ประกอบต่างๆ โดยใช้มาตรประเมินแบบมาตราประมาณค่าตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert Scale) เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน พบว่า ผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุดทุกแผน ($\bar{X} = 4.63, S.D.=0.76$)

2.3 แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง Present Simple Tense โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ จำนวน 5 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวม 10 ชั่วโมง ตรวจสอบคุณภาพของแผนการสอน ซึ่งแสดงค่าความเหมาะสมในองค์ประกอบต่างๆ โดยใช้มาตรประเมินแบบมาตราประมาณค่าตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert Scale) เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน พบว่า ผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุดทุกแผน ($\bar{X} = 4.53, S.D.=0.77$)

2.4 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง Present Simple Tense ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน พบว่า ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งมีค่าเท่ากับ 1 ซึ่งถือว่าข้อคำถามมีความเหมาะสม มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.33-0.90 และค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.35-0.91 ข้อ จากนั้นวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ ตามวิธีของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson Method : KR-20) พบว่า ข้อสอบมีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.97 แสดงว่ามีความเชื่อมั่นสูง

2.5 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกม มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) แบ่งระดับความพึงพอใจออกเป็น 5 ระดับ จำนวน 3 ด้าน คือ 1) ด้านบรรยากาศ 2) ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน 3) ด้านประโยชน์ที่ได้รับรวม 20 ข้อ พบว่า ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีค่าเท่ากับ 1.00

ซึ่งถือว่าข้อคำถามมีความเหมาะสม

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ติดต่อประสานงานกับสถานศึกษาที่ต้องการเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อชี้แจงรายละเอียดและนัดหมายวันเวลาที่ทำการเก็บข้อมูล

2. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง Present Simple Tense ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มาทดสอบกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม แล้วเก็บคะแนนไว้เปรียบเทียบกันระหว่างสองกลุ่ม

3. นำแผนการจัดการเรียนรู้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกมใช้กับกลุ่มทดลอง และใช้วิธีการสอนแบบปกติกับกลุ่มควบคุม จำนวน 5 แผน รวม 10 ชั่วโมง จบครบ

4. เก็บคะแนนระหว่างเรียนโดยใช้บอร์ดเกมกับนักเรียนกลุ่มทดลอง

5. เมื่อนักเรียนปฏิบัติกิจกรรมจนครบตามที่กำหนดแล้วนำแบบทดสอบหลังเรียนไปใช้กับกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมซึ่งเป็นเครื่องมือวิจัยชุดเดียวกันกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน

6. นักเรียนกลุ่มทดลองทำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อวิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขัน(TGT) ร่วมกับบอร์ดเกม โดยรวบรวมข้อมูลทั้งหมดเข้าสู่กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับของวัตถุประสงค์การวิจัย

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 วิเคราะห์ประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกมโดยใช้ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการหาประสิทธิภาพ E1 /E2

4.2 วิเคราะห์คะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง Present Simple Tense ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มโดยใช้สถิติทดสอบ t-test (Independent Samples) ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4.3 วิเคราะห์แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อวิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกม โดยใช้โดยใช้ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเทียบเกณฑ์ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

4. ผลการวิจัย

1. ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของวิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกม

1.1 ผลการหาประสิทธิภาพบอร์ดเกม

ตารางที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพบอร์ดเกม



| การหา ประสิทธิภาพ | จำนวน นักเรียน (คน) | ประสิทธิภาพของ กระบวนการ | | ประสิทธิภาพของ ผลลัพธ์ | | E1/E2 |
|----------------------|---------------------------|-----------------------------|-------------|---------------------------|-------------|-------------|
| | | \bar{x} | ร้อยละ (E1) | \bar{x} | ร้อยละ (E2) | |
| | | รายบุคคล | 3 | 40.33 | 80.67 | |
| กลุ่มย่อย | 9 | 40.44 | 80.89 | 24.33 | 81.11 | 80.89/81.11 |
| ภาคสนาม | 30 | 40.47 | 80.93 | 24.60 | 82.00 | 80.93/82 |

จากตารางที่ 1 ผลการทดสอบหาประสิทธิภาพรুবอร์ดเกม มีประสิทธิภาพ ดังนี้ ชั้นที่ 1 (แบบรายบุคคล) มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.67/81.11 ชั้นที่ 2 (แบบกลุ่มย่อย) มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.89/81.11 และชั้นที่ 3 (แบบภาคสนาม) มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.93/82.00 โดยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกมมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้

1.2 ผลการหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกม เรื่อง Present Simple Tense

ตารางที่ 2 ผลการหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกม เรื่อง Present Simple Tense

| แผนที่ | ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ | \bar{x} | S.D. | แปลผล |
|-----------|--------------------------|-----------|------|-----------|
| 1 | Daily routines | 4.63 | 0.76 | มากที่สุด |
| 2 | We go to school | 4.63 | 0.76 | มากที่สุด |
| 3 | I don't have dinner | 4.63 | 0.76 | มากที่สุด |
| 4 | Do you play sport? | 4.63 | 0.76 | มากที่สุด |
| 5 | My daily routine | 4.63 | 0.76 | มากที่สุด |
| เฉลี่ยรวม | | 4.63 | 0.76 | มากที่สุด |

จากตารางที่ 2 ผลการหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกม เรื่อง Present Simple Tense พบว่า พบว่า คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกม เรื่อง Present Simple Tense โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{x} =4.63, S.D.=0.76) และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้ (\bar{x} =4.67, S.D.=0.49) ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ (\bar{x} =4.67, S.D.=0.58) ด้านการวัดผลและประเมินผล (\bar{x} =4.67, S.D.=0.49) ด้านสื่อและแหล่งการเรียนรู้ (\bar{x} =4.60, S.D.=0.51) และด้านสาระสำคัญ (\bar{x} =4.56, S.D.=0.53) ตามลำดับ

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างกลุ่มทดลองที่เรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกมกับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติ

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนเรียนระหว่างกลุ่มทดลองที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกมกับกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติ

| กลุ่มตัวอย่าง | N | \bar{X} | S.D. | t | Sig |
|---------------|----|-----------|------|-------|------|
| กลุ่มทดลอง | 36 | 17.14 | 3.25 | 1.331 | .188 |
| กลุ่มควบคุม | 36 | 16.11 | 3.30 | | |

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนเรียนระหว่างกลุ่มทดลองที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกมกับกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติ พบว่า คะแนนก่อนเรียนของกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 17.14 ($\bar{X}=17.14$, S.D.=3.25) และ คะแนนก่อนเรียนของกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.11 ($\bar{X}=16.11$, S.D.=3.30) แสดงว่า คะแนนก่อนเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนระหว่างกลุ่มทดลองที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกมกับกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติ

| กลุ่มตัวอย่าง | N | \bar{X} | S.D. | t | Sig |
|---------------|----|-----------|------|-------|------|
| กลุ่มทดลอง | 36 | 25.19 | 2.30 | 4.779 | .000 |
| กลุ่มควบคุม | 36 | 22.25 | 2.89 | | |

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนระหว่างกลุ่มทดลองที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกมกับกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติ พบว่า คะแนนหลังเรียนของกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 25.19 ($\bar{X}=25.19$, S.D.=2.30) และ คะแนนหลังเรียนของกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 22.25 ($\bar{X}=22.25$, S.D.=2.89) แสดงว่า นักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกม

ตารางที่ 5 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ

ร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกม

| ข้อ | รายการประเมิน | \bar{X} | S.D. | แปลผล |
|-----|---------------------------|-------------|-------------|------------------|
| 1 | ด้านบรรยากาศ | 4.73 | 0.32 | มากที่สุด |
| 2 | ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน | 4.77 | 0.17 | มากที่สุด |
| 3 | ด้านประโยชน์ที่ได้รับ | 4.82 | 0.20 | มากที่สุด |
| | เฉลี่ย | 4.77 | 0.17 | มากที่สุด |

จากตารางที่ 5 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกม พบว่า มีความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} =4.77, S.D.=0.17) และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ (\bar{X} =4.82, S.D.=0.20) ด้านกิจกรรมการเรียน (\bar{X} =4.77, S.D.=0.17) และด้านบรรยากาศ (\bar{X} =4.73, S.D.=0.32) ตามลำดับ

5. อภิปรายผล

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง Present Simple Tense ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกม สามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. การสร้างและหาประสิทธิภาพบอร์ดเกม

1.1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกม ผลการวิจัยพบว่า บอร์ดเกม มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 80.93/82 มีประสิทธิภาพสอดคล้องตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80 ทั้งนี้เนื่องจากกระบวนการหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมมีขั้นตอนที่เป็นระบบ ได้ผ่านการประเมินตรวจสอบคุณภาพพิจารณาความเหมาะสมของบอร์ดเกม มีการแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ รวมทั้งมีการนำบอร์ดเกมไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในระดับรายบุคคล กลุ่มย่อยและภาคสนามเพื่อให้ได้บอร์ดเกมที่มีประสิทธิภาพ สามารถนำไปใช้ประกอบการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี โดยบอร์ดเกมสร้างขึ้นเพื่อให้นักเรียนได้รวมกลุ่มทำงานร่วมกันและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ช่วยให้ผู้เรียนมีความสุขสนุกสนานและยังเป็นวิธีที่ดีในการช่วยเพิ่มแรงจูงใจของนักเรียนในการเรียนภาษาอังกฤษซึ่งสอดคล้องกับ (Gardner, 1999; Rodilla, 2012) กล่าวว่า บอร์ดเกมมีความสำคัญ และมีประโยชน์ต่อผู้เรียนในด้านต่างๆ เสริมสร้างการเรียนรู้แก่ผู้เรียนผ่านความสุขที่ได้จากบอร์ดเกมและสอดคล้องกับงานวิจัยของ รุ่งนภา เกษขร (2567) ได้ศึกษาการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนโนนสูงศรีธานี ด้วยนวัตกรรม RUG – Boardgame Model เรื่อง Present Simple Tense พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม RUG – Boardgame Model อยู่ในระดับมากที่สุด

1.2 การสร้างและหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกม เรื่อง Present Simple Tense ผลการวิจัยพบว่า ผลการหาคุณภาพ

แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกม เรื่อง Present Simple Tense โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.63$, S.D.=0.76) เนื่องจากกระบวนการจัดทำแผนการสอนมีขั้นตอนที่เป็นระบบ มีการวิเคราะห์หลักสูตร พิจารณาขอบข่ายเนื้อหา กิจกรรมมีความเหมาะสม สอนตามลำดับขั้นตอนที่ได้กำหนดไว้ ผ่านการประเมินตรวจสอบคุณภาพพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ สามารถนำไปใช้พัฒนาการเรียนการสอนให้ได้ประสิทธิภาพได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2553) ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการจัดทำแผนการเรียนรู้ เพื่อที่ผู้เรียนจะได้พัฒนาเต็มศักยภาพและบรรลุตามเป้าหมายที่กำหนด และสอดคล้องกับ มัลลิกา มานันท์ (2559) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัย พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) มีค่าประสิทธิภาพ $E_1/E_2 = 70.00/74.44$ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน 2 กลุ่ม มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนระหว่างกลุ่มทดลองที่เรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกมกับกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติ ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกมสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจากการสอนด้วยวิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกม เน้นให้นักเรียนได้รวมกลุ่มทำงานร่วมกันและช่วยเหลือซึ่งกันและกันเพื่อความสำเร็จของทีม การใช้บอร์ดเกมในการแข่งขันช่วยให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานและยังเป็นวิธีที่ดีในการฝึกการใช้ภาษา ซึ่งสอดคล้องกับหลักการของ Slavin (1990:66) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบ TGT มีหลักการที่สำคัญ คือ การเรียนรู้เป็นกลุ่มที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง มีการแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ แต่ละกลุ่มประกอบด้วยผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันเพื่อช่วยเหลือกันในการเรียนและสอดคล้องกับงานวิจัยของวันทนา เล่ห์มนตรี (2567:197-209) เรื่องผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค TGT เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค TGT ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค TGT ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมาก

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกม โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.77$, S.D.=0.17) ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องมาจากวิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกมเป็นการจัดกิจกรรมที่ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้จากกระบวนการกลุ่ม คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลโดยลดความสามารถในการจัดกลุ่ม มีการแข่งขันเพื่อสะสมคะแนน

กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจใฝ่เรียนรู้และเพลิดเพลินไปกับกิจกรรม สอดคล้องกับงานวิจัยของ เขมินทรา ชุมมัตยา (2559: 61-71) ได้ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีม (TGT) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะกระบวนการทำงาน และความพึงพอใจ ต่อวิชางานบ้านของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า หลังการจัดกิจกรรม นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค TGT วิชางานบ้าน มีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คะแนนเฉลี่ยทักษะการทำงานและคะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

6. ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกมนั้น ครูควรชี้แจงขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมและกติกาในการแข่งขันให้ผู้เรียนเข้าใจอย่างชัดเจนก่อนเริ่มกิจกรรม เพื่อป้องกันความเข้าใจผิดและความไม่เป็นระเบียบระหว่างการดำเนินกิจกรรม

1.2 การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกมนั้น บางครั้งอาจใช้เวลาปฏิบัติกิจกรรมนานกว่าที่ครูกำหนด ดังนั้น เวลาในการดำเนินกิจกรรมสามารถปรับเปลี่ยนและยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสมเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเต็มที่

1.3 การจัดการเรียนรู้ในชั้นแข่งขันของเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ควรเตรียมบอร์ดเกมให้เหมาะสมกับเนื้อหาและจำนวนกลุ่มผู้เรียนให้เพียงพอ พร้อมทั้งอุปกรณ์ที่จำเป็นเพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและสนุกสนานในกิจกรรม

2. ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรวิจัยการพัฒนาหลักสูตรการฝึกอบรมสำหรับครูเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอน

2.2 ควรศึกษาการประยุกต์ใช้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับบอร์ดเกมในบริบทที่หลากหลาย เช่น ระดับชั้นเรียนที่แตกต่างกันหรือวิชาเรียนที่แตกต่างกัน

เอกสารอ้างอิง

เขมินทรา ชุมมัตยา.(2559).ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีม (TGT) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะกระบวนการทำงาน และความพึงพอใจต่อวิชางานบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.วารสารบัณฑิตวิจัย.มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.7(2):61-71.

มัลลิกา มานันท์.(2559,กรกฎาคม-ธันวาคม).การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.4(2):40-46.

รุ่งนภา เกทขร (2567).การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยนวัตกรรม RUG – Boardgame Model เรื่อง Present Simple Tense. สืบค้นเมื่อ 24



- สิงหาคม 2567,จาก https://soc.swu.ac.th/storage/research-posts/c0a381aa6b50066408163_ea902761_f0f.pdf
- วันทนา เล่ห์มนตรี.(2567,เมษายน-มิถุนายน).ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค TGT เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.วารสารสมาคมพัฒนาวิชาชีพการบริหารการศึกษาแห่งประเทศไทย(สพบท.)6(2):197-209.
- ศิวพร โกศิยะกุล (2567,มกราคม-มิถุนายน). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานของนักศึกษา หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต.วารสารสังคมศาสตร์วิจัย.15(1) : 19-33.
- สยามรัฐ จิตแจ้ง (2564,กรกฎาคม-ธันวาคม).การพัฒนาความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Present Simple Tense ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม โดยใช้บัตรคำ.วารสารวิชาการ ครุศาสตร์สวนสุนันทา.5(2) : 57-65.
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาต่ง ระเบียบ. (2567). แผนการปฏิบัติการประจำปี. เข้าถึงได้จาก <https://www.sesatrgkbi.go.th/site/action-plan/plan/>
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). แนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2550. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด
- Gardner, 1999; Rodilla, (2012). System thinking in action. *Health Care Forum Journal*, 36(4), 25-28.
- Silverman, D. (2013). *How to learn board game design and development*. Retrieved From <http://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/how-to-learn-boardgame-design-and-development--gamedev-11607>
- Slavin, R. E. (1980). *Cooperative learning*. *Review of Education Research*, 50(2), 315-342.
- Slavin, E. Robert. (1990). *Cooperative Learning Theory, Research and Practice*. A division of *Simon + Schuster, Inc.*, Massachusetts : Needham Heights.