

การเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานตาม
เทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบรบือ

**The Enhancement of Learning Motivation by Using Blended Learning with
Team Games Tournament Technique (TGT) for Mathayomsuksa 6
Student of Borabu School**

รฐนันท์ ทรงเย็น,
วนิชา สาคร และ ทรงศักดิ์ สองสนธิ
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
**Rattanan Songyen,
Wanicha Sakorn and Songsak Songsanit**
Rajabhat Maha Sarakham University, Thailand
Corresponding Author, E-mail: Rattanan.songyen@gmail.com

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย (1) เพื่อศึกษาการปฏิบัติการเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานตามเทคนิค TGT (2) เพื่อศึกษาระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานตามเทคนิค TGT (3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานตามเทคนิค TGT การวิจัยครั้งนี้ใช้หลักการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน กลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 จำนวน 30 คน โรงเรียนบรบือ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบบันทึกอนุทิน แบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ

ผลการวิจัยพบว่า (1) การเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานตามเทคนิค TGT ประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นการสอนเนื้อหา 2) ขั้นการจัดทีม 3) ขั้นเรียนรู้ 4) ขั้นการแข่งขัน 5) ขั้นการยอมรับความสำเร็จของทีม โดยมีการนำสื่อสังคมเข้ามาช่วยในการจัดการเรียนรู้ ผลการศึกษาการเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานตามเทคนิค TGT พบว่า (1) แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนเพิ่มสูงขึ้น (2) ระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับดีมากในวงจรปฏิบัติการที่ 2 และ (3) ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานตามเทคนิค TGT ของนักเรียนอยู่ในระดับมาก

* วันที่รับบทความ : 30 ธันวาคม 2565; วันที่แก้ไขบทความ 8 มกราคม 2566; วันที่ตอบรับบทความ : 9 มกราคม 2566

Received: December 30 2022; Revised: January 8 2023; Accepted: January 9 2023

Abstracts

This research is a classroom action research with three objectives: 1) to study the Enhancement of Learning Motivation by Using Blended Learning with Team Games Tournament Technique (TGT); 2) to study the student's achievement motivation; and 3) to study the students' satisfaction after were treated. The target group of this research was 30 Mathayomsuksa 6/2 students at Borabu School. Tools used in this research were the learning management plans for blended learning with TGT, the journal writing, the post-lesson report, assessment form of Enhancing Achievement Motivation in Learning, and the assessment of the student satisfaction.

The results followed by the research: 1) the Enhancement of Learning Motivation by Using Blended Learning with Team Games Tournament Technique (TGT) consists of 5 stages (1) Teaching (2) Learning (3) Competition (4) Competition and (5) Result. At each stage, social media activities were organized in the learning resources and learning information exchange. The student learned the Enhancement of Learning Motivation by Using Blended Learning using TGT techniques. The results revealed that 1) The students had the high level of achievement motivation, and 2) the student satisfaction with the cooperative learning management using TGT technique with social media. Students were satisfied at the high level.

Keywords: Learning Motivation; Blended Learning; Team Games Tournament Technique (TGT)

บทนำ

การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้มีการยอมรับและนำเอาเทคโนโลยีมาบูรณาการปรับใช้ในระบบ การศึกษาอย่างเต็มรูปแบบ เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต และยังมีเป้าหมายสำคัญในการพัฒนาคน ในฐานะพลเมืองให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ สติปัญญา ความรู้และคุณธรรม มีทักษะจำเป็น พึ่งพาตนเองได้และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษา แห่งชาติ พ.ศ. 2542 ที่ได้ระบุถึงสิทธิของบุคคลว่า นักเรียนต้องได้รับการจัดการศึกษาอย่างเหมาะสมและ ส่งเสริมให้นักเรียนสามารถพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพ ผู้สอนจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจ ความถนัด และความแตกต่างของนักเรียน ให้ได้เรียนรู้จากสื่อและแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ดังนั้นการศึกษาในยุคนี้ควร จัดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง มิใช่การจดจำเนื้อหาวิชา เน้นการเรียนรู้ที่เกิดจากความ ต้องการของผู้เรียนอย่างแท้จริง และลงมือปฏิบัติเพื่อให้เกิดประสบการณ์ตรง ผู้สอนต้องสามารถสร้างและ ออกแบบสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ที่มีบรรยากาศเกื้อหนุนและเอื้อต่อการเรียนรู้ สร้างโอกาสให้ผู้เรียน ได้เข้าถึงสื่อเทคโนโลยี เครื่องมือและแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพ (สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล, 2561 : 516-535)

จากการปฏิบัติการสอนในสถานศึกษาของผู้วิจัย ได้เล็งเห็นสภาพปัญหาในรายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนบรบือ อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 30 คน โดยการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน ซึ่งใช้แบบสังเกต พฤติกรรมการทำงานรายบุคคล พบว่ามีพฤติกรรมหลายอย่างของผู้เรียนที่แสดงให้เห็นว่ายังขาดแรงจูงใจใฝ่ สัมฤทธิ์ทางการเรียน เช่น มาสายโดยไม่มีเหตุผลสมควร, ออกจากห้องเรียนทันทีที่มีโอกาส, ทำงานที่ได้รับ

มอบหมายไม่สำเร็จหรือส่งงานช้าเป็นส่วนใหญ่, ขาดความกระตือรือร้นในการเรียน, ไม่จดงาน, ถามคำถามค่อนข้างน้อย จึงได้สัมภาษณ์ผู้เรียนจำนวน 10 คน จากทั้งหมด 30 คน ผู้เรียนให้ความเห็นว่ารายวิชาดังกล่าวไม่ใช่วิชาหลักในการสอบเพื่อการศึกษาต่อ กระบวนการจัดการเรียนรู้ขาดความน่าสนใจ ผู้เรียนจึงไม่มีสิ่งเร้าหรือแรงที่มากกระตุ้นการอยากเรียนรู้ ส่งผลให้เกิดความน่าเบื่อหน่าย ขาดความกระตือรือร้น และไม่อยากเรียนในที่สุด ดังนั้นจึงจำเป็นต้องส่งเสริมแรงจูงใจทางการเรียนให้กับผู้เรียน เพื่อแก้ไขปัญหาและพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพและพฤติกรรมที่เหมาะสม

จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ต่าง ๆ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ TGT (Teams Games Tournaments) เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการอ้างอิงและมีการนำไปทดลองใช้อย่างแพร่หลาย การที่จะให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น ต้องใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนแบบสนุกสนาน และเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (ธนาภรณ์ บุญเลิศ, 2561 : 1) การเรียนแบบทีมแข่งขัน (Team Games Tournament: TGT) เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนได้รวมกลุ่ม เพื่อทำงานร่วมกันและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน สมาชิกในแต่ละทีมจะประกอบด้วยสมาชิกที่มีความสามารถแตกต่างกัน โดยความสำเร็จของทีมจะขึ้นอยู่กับความสามารถของแต่ละบุคคลเป็นสำคัญ (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2553 : 54)

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน เป็นการบูรณาการระหว่างการเรียนรู้แบบเผชิญหน้าในชั้นเรียน โดยมีผู้สอนเป็นผู้กำกับ และการเรียนรู้แบบออนไลน์ ซึ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีการสื่อสาร (ชลีนุช คนชื่อ, 2553 : 4) และยังเป็นรูปแบบหนึ่งที่ได้รับการนิยมนำมาประยุกต์ใช้ ทั้งในการเรียนการสอนแบบดั้งเดิมและการเรียนการสอนแบบออนไลน์ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ โดยที่สมาชิกแต่ละคนต้องมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และในความสำเร็จของกลุ่ม มีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกในกลุ่ม ร่วมกับการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบบทเรียนออนไลน์ และห้องเรียนแบบปกติ ซึ่งผู้เรียนมีอิสระในการเรียนรู้รายบุคคล ลดข้อจำกัดความสามารถในการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล สร้างความพึงพอใจในการใช้บทเรียนออนไลน์ได้เป็นอย่างดี (Matthews, 1994 : 6)

ด้วยเหตุผลดังกล่าว จึงมีความสนใจที่จะศึกษาวิจัยเรื่อง การเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานตามเทคนิค TGT เพื่อแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนบรบือ โดยใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและประยุกต์ใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานตามเทคนิค TGT เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน ในรายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาที่เรียนจากการจัดกิจกรรมการแข่งขัน มีความกระตือรือร้น เกิดเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เสริมสร้างเกิดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้นและมีประสิทธิภาพสูงสุด

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาการปฏิบัติการเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานตามเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบรบือ
2. เพื่อศึกษาระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานตามเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบรบือ
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานตามเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบรบือ

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานตามเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบรบือ โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ตามแนวคิดของ Kennis and McTaggart ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนการวางแผน (Plan) ขั้นตอนปฏิบัติการ (Action) ขั้นสังเกตการณ์ (Observe) ขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติการ (Reflect) มีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล การวิจัยครั้งนี้มีระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยสัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยในชั้นเรียน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษาที่ 2564

1. กลุ่มเป้าหมาย

ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนบรบือ อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 30 คน

2. เครื่องมือการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย จำแนกออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

2.1. เครื่องมือที่ใช้ในการปฏิบัติการ

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานตามเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบรบือ ทั้งหมด 4 แผนการเรียนรู้ จำนวน 2 สัปดาห์ ประกอบด้วย

- 1) วงรอบการปฏิบัติการที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ปัญหาประติสฐ์ และเรื่อง การประมวลผลแบบคลาวด์ จำนวน 2 ชั่วโมง
- 2) วงรอบการปฏิบัติการที่ 2 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง และเรื่อง เทคโนโลยีเสมือนจริง จำนวน 2 ชั่วโมง

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการสะท้อนผลการปฏิบัติการ

2.2.1 แบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบวัดพฤติกรรมในชั้นเรียน (WIHIC) ของ (Fraser, McRobbie and Fisher, 1996 : 6) ซึ่งถูกแปลและปรับปรุงโดย (อาทิตย์ สุริฝ้าย, 2558 : 6) มาปรับปรุง จำนวน 36 ข้อ แบ่งเป็น 6 ด้าน 1) ด้านความกล้าเสี่ยง/กล้าตัดสินใจ ข้อ 1-6 2) ด้านความขยันและตั้งใจใฝ่เรียนรู้ ข้อ 7-12 3) ด้านความรับผิดชอบ ข้อ 13-18 4) ด้านการมีส่วนร่วมและร่วมมือ ข้อ 19-24 5) ด้านความอดทนต่อการทำงาน ข้อ 25-30 และ 6) ด้านการวางแผนต่อการทำงาน ข้อ 31-36

2.2.2 แบบบันทึกอนุทิน เป็นบันทึกการเรียนรู้ที่สะท้อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้สอนจากผู้เรียน

2.3 เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

แบบสอบถามความพึงพอใจ มีลักษณะมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert Scales, 1967 : 3) จำนวน 4 ด้าน จำนวน 18 ข้อ

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานตามเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบรบือ โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ตามแนวคิดของ Kannis and McTaggart ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นการวางแผน (Plan) ขั้นปฏิบัติการ (Action) ขั้นสังเกตการณ์ (Observe) ขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติการ (Reflect) มีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล การวิจัยครั้งนี้มีระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยสัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยในชั้นเรียน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษาที่ 2564

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์เชิงปริมาณ

1. นำข้อมูลที่ได้จากแบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนมาวิเคราะห์ข้อมูล โดยสถิติที่ใช้ คือ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ซึ่งมีการประเมินผล ดังนี้

คะแนนค่าเฉลี่ย

4.51-5.00 หมายถึง มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับดีมากที่สุด

3.51-4.50 หมายถึง มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับดีมาก

2.51-3.50 หมายถึง มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับปานกลาง

1.51-2.50 หมายถึง มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับน้อย

1.00-1.50 หมายถึง มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับปรับปรุง

2. นำข้อมูลที่ได้จากแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามเทคนิค TGT ในแต่ละวงรอบ โดยสถิติที่ใช้ คือ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 - 5.00 หมายถึง ระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.50 - 4.49 หมายถึง ระดับมาก

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.50 - 3.49 หมายถึง ระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.50 - 2.49 หมายถึง ระดับน้อย

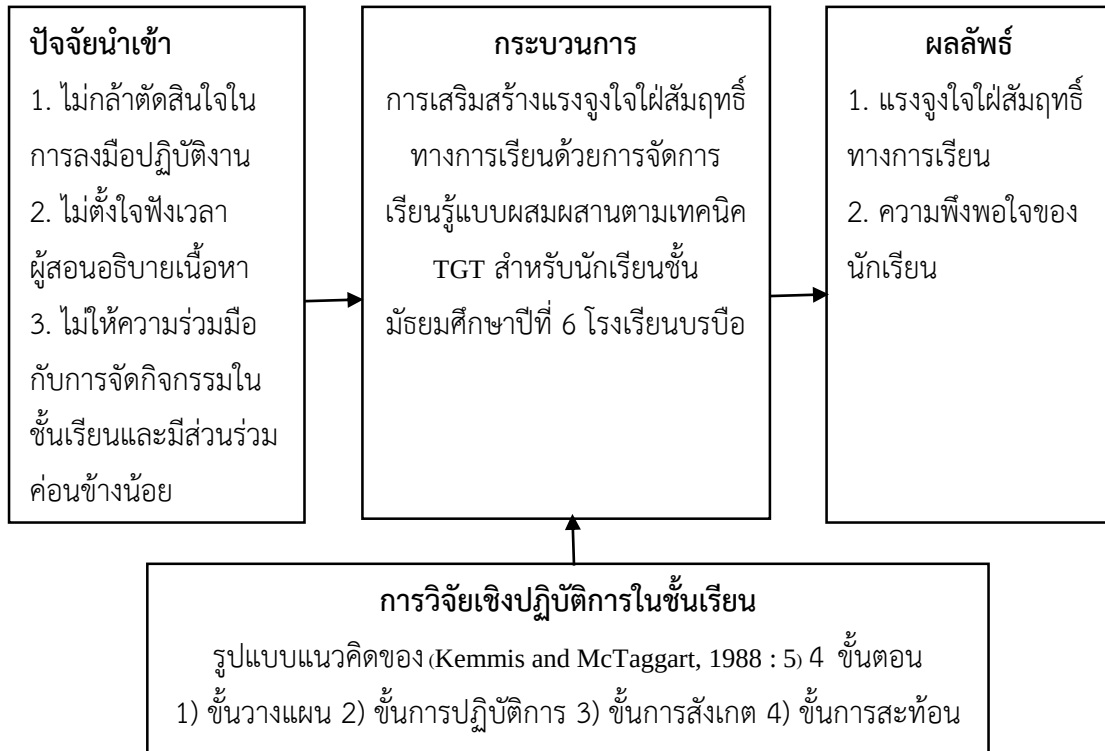
ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 - 1.49 หมายถึง ระดับน้อยที่สุด

การวิเคราะห์เชิงคุณภาพ

ข้อมูลจากการบันทึกของผู้วิจัย เป็นข้อมูลที่ได้จากการบันทึกแบบบันทึกอนุทิน และแบบบันทึกหลังแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสะท้อนผลการปฏิบัติการ นำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ที่กล่าวมานั้น มาทำการวิเคราะห์ สรุปผลและประเมินผล โดยเครื่องมือเหล่านี้ไปใช้เก็บข้อมูลในการปฏิบัติการแต่ละวงรอบเพื่อหาแนวทางแก้ไขปัญหาลำนำไปปรับปรุงใช้ในวงรอบถัดไป

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การศึกษาเรื่อง การเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานตามเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบรบือ มีกรอบแนวคิดการวิจัย ดังนี้

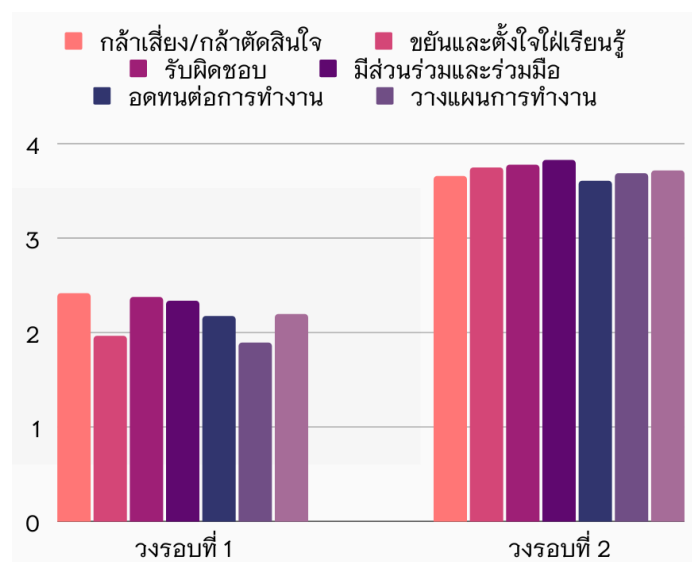


แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

1. ผลการเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน การวิจัยในครั้งนี้เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานตามเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบรบือ อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน คือ แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 2 แผน ต่อ 1 วงรอบปฏิบัติการ โดยการดำเนินกิจกรรมการสอนแต่ละครั้ง ผู้วิจัยได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดกิจกรรมแบบผสมผสานตามเทคนิค TGT เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบบันทึกอนุทิน และแบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน รูปแบบวิจัยที่ผู้วิจัยใช้เป็นรูปแบบกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน โดยดำเนินการทั้งสิ้น 2 วงรอบ

2. ผลการศึกษาระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน ในรายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานตามเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบรบือ



แผนภาพที่ 2 ผลการวิเคราะห์แบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนตามวงรอบปฏิบัติการที่ 1-2

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้อยู่แบบผสมผสานตามเทคนิค TGT ส่งผลให้ผู้เรียนมีระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น พบว่า วงรอบปฏิบัติการที่ 1 ด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ด้านกลัวเสียง/กลัวตัดสินใจ ($\bar{X} = 2.41$, S.D. = 0.85) ผู้เรียนส่วนมากมีความกล้าที่จะตัดสินใจในการทำกิจกรรมด้วยตนเองทันทีเมื่อได้รับมอบหมายงานจากครูผู้สอน ด้านความรับผิดชอบ ($\bar{X} = 2.37$, S.D. = 0.97) เมื่อครูมอบหมายกิจกรรม ผู้เรียนจะรีบลงมือปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายด้วยความมุ่งมั่น เพื่อให้เสร็จทันในเวลาที่กำหนด ในวงรอบปฏิบัติการที่ 2 มีค่าเฉลี่ยสูงขึ้นในทุกๆด้าน เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบรายด้านในแต่ละวงรอบ ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงขึ้นอย่างเห็นได้ชัด คือ ด้านวางแผนการทำงาน

รองลงมา คือ ด้านความขยันและตั้งใจใฝ่เรียนรู้ สอดคล้องกับพฤติกรรมในชั้นเรียนของผู้เรียน โดยก่อนการทำการกิจกรรม ผู้เรียนมีการแบ่งหน้าที่การทำงานภายในกลุ่ม และมีการวางแผนการทำงานเพื่อให้บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนดไว้ ผู้เรียนตั้งใจเรียนมากขึ้น

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานตามเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบรบือ

รายการประเมิน	ผลการประเมินความพึงพอใจ		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ด้านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	3.86	0.63	พึงพอใจมาก
2. ด้านสื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้	3.56	0.62	พึงพอใจมาก
3. ด้านบรรยากาศในการเรียน	3.92	0.63	พึงพอใจมาก
4.ด้านประโยชน์ที่ได้รับ	3.67	0.53	พึงพอใจมาก
รวม	3.75	0.68	พึงพอใจมาก

แผนภาพที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียน

จากแผนภาพที่ 3 แสดงให้เห็นว่า ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนโดยภาพรวมเฉลี่ยทั้ง 4 ด้านพบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 3.75$, S.D. = 0.68) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ด้านบรรยากาศในการเรียน โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ 3.92 รองลงมาคือ ด้านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการวิจัยการเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานตามเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบรบือ ผู้วิจัยได้ใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน จำนวน 2 วงรอบ เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จำนวน 2 แผน ต่อ 1 วงรอบปฏิบัติการ ซึ่งเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยผู้เรียนสามารถพัฒนาพฤติกรรมทางการเรียนทั้ง 6 ด้าน คือ 1) ด้านความกล้าเสี่ยง/กล้าตัดสินใจ 2) ด้านความขยันและตั้งใจใฝ่เรียนรู้ 3) ด้านความรับผิดชอบ 4) ด้านการมีส่วนร่วมและร่วมมือ 5) ด้านความอดทนต่อการ

ทำงาน และ 6) ด้านการวางแผนการทำงาน พบว่า ในวงรอบปฏิบัติการที่ 1 ผู้เรียนมีระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนเมื่อเทียบกับเกณฑ์อยู่ในระดับน้อย เนื่องจากผู้เรียนยังเกิดข้อสงสัยและขาดความเข้าใจระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้ไม่กล้าตัดสินใจในการลงมือปฏิบัติงาน ไม่ตั้งใจฟังเวลาผู้สอนอธิบายเนื้อหา ไม่ให้ความร่วมมือและมีส่วนร่วมค่อนข้างน้อย ต่อมาในวงรอบปฏิบัติการที่ 2 จึงได้วิเคราะห์ปัญหาดังกล่าวและนำไปปรับปรุงแก้ไข ทำให้วงรอบปฏิบัติการที่ 2 มีค่าเฉลี่ยสูงขึ้น เนื่องจากผู้สอนได้นำสื่อสังคมเข้ามาใช้ในช่วงตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยเตรียมเนื้อหาและออกแบบสื่อการสอนที่น่าสนใจและเข้าใจง่าย อัปโหลดบน Google Classroom ในขั้นตอนของการสอนเนื้อหา รวมถึงแจ้งจุดประสงค์และกติกาของเกมเพื่อเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนล่วงหน้าในขั้นตอนการแข่งขัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ (ดลฤดี ไชยศิริ, 2563 : 5) สรุปไว้ว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานตามเทคนิค TGT ทำให้การเรียนน่าสนใจ ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน ได้รับความรู้สอดแทรกจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ ช่วยเหลือกันในการแสวงหาคำตอบ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ลดบรรยากาศความตึงเครียดในชั้นเรียนและช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน

2. ผลการศึกษาระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า ในวงรอบปฏิบัติการที่ 1 ผู้เรียนมีระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนเมื่อเทียบกับเกณฑ์อยู่ในระดับน้อย ($\bar{X} = 2.19$, S.D. = 0.85) ต่อมาในวงรอบปฏิบัติการที่ 2 นักเรียนมีระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นเมื่อเทียบกับเกณฑ์อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 3.71$, S.D. = 0.86) ด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ด้านการมีส่วนร่วมและร่วมมือ ($\bar{X} = 3.82$, S.D. = 0.84) รองลงมา คือ ด้านความขยันและตั้งใจใฝ่เรียนรู้ ($\bar{X} = 3.74$, S.D. = 0.92) เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ทำให้ทุกคนต้องร่วมมือ พุดคุย ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เกิดการแข่งขันกันขึ้นในชั้นเรียน เพื่อให้บรรลุตามเป้าหมาย ระหว่างจัดกิจกรรมผู้เรียนมีความมุ่งมั่นตั้งใจเรียน ส่วนมากจะรับลงมือปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายให้เสร็จทันเวลา สอดคล้องกับงานวิจัยของ (สุทธิกร กรมทอง, 2560 : 54) ซึ่งได้ศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน โดยใช้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชัน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวชิราวุฒวิทยาลัย พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชัน เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน วิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี 2 ในวงจรปฏิบัติที่ 1 และวงจรปฏิบัติที่ 2 นักเรียนมีระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับมาก และมากที่สุดในการปฏิบัติที่ 3 ตามลำดับ

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจ อยู่ในระดับพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 3.75$, S.D. 0.68) ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการจัดการเรียนรู้นั้นมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับบริบทของการเรียนรู้ โดยเฉพาะด้านบรรยากาศในชั้นเรียนขณะปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสุขสนุกสนาน ทำท่ายแปลกใหม่ ไม่น่าเบื่อและผู้เรียนมั่นใจในตัวเองกล้าที่จะแสดงความคิดเห็น ต้องการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนอยู่ในระดับมากเมื่อเทียบกับเกณฑ์

การประเมิน สอดคล้องกับงานวิจัยของ (ธีระวัฒน์ หัสโก, 2558 : 6) ได้ศึกษาการศึกษาพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม โดยการเรียนรู้แบบผสมผสานแบบร่วมมือเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบรบือวิทยาคาร พบว่า การเรียนรู้แบบผสมผสานแบบร่วมมือเทคนิค TGT ช่วยให้ผู้เรียนมีการปฏิบัติงานตามขั้นตอน มีการให้ความช่วยเหลือกัน มีการเคารพกติกาของกลุ่ม ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น โดยรวมผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานแบบร่วมมือเทคนิค TGT โดยภาพรวม พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

จากผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าการนำรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานตามเทคนิค TGT มาใช้ในการเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน ในรายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มสูงขึ้น เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนอย่างถ่องแท้จากการจัดกิจกรรมการแข่งขัน เกิดกระตือรือร้นมากขึ้นเนื่องจากต้องช่วยเหลือ พึ่งพาซึ่งกันและกันเพื่อความสำเร็จของกลุ่ม รวมทั้งการใช้สื่อการสอนต่าง ๆ ที่เพิ่มความสนใจ ไม่รู้สึกเบื่อหน่าย จึงส่งผลต่อพฤติกรรมของผู้เรียน เกิดเป็นการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. เวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติควรจะต้องให้กระชับและจดจ่อที่ผู้เรียนได้รับมอบหมายไม่ควรยากหรือซับซ้อนเกินไป
2. ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ควรพิจารณาปัจจัยต่าง ๆ ร่วมด้วย เช่น บุคลิกภาพของครูผู้สอน บุคลิกภาพของผู้เรียน ประสบการณ์เดิมของผู้เรียน เนื้อหารายวิชา
3. ผู้สอนควรชี้แจง ทำความเข้าใจร่วมกับผู้เรียนถึงขั้นตอนและลักษณะของรูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการก่อนล่วงหน้า เพื่อเตรียมความพร้อมทั้งในด้านเนื้อหาและวิธีการ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรนำการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานตามเทคนิค TGT ไปศึกษาร่วมกับทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 เช่น ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการคิดแก้ปัญหา ทักษะด้านความร่วมมือ และการทำงานเป็นทีม เป็นต้น
2. ควรนำการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานตามเทคนิค TGT ไปใช้กับวิชาในกลุ่มที่ต้อง ใช้ทักษะปฏิบัติ เช่น กลุ่มสาระวิทยาศาสตร์ กลุ่มสาระคณิตศาสตร์ เป็นต้น
3. ควรมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นรูปแบบของเกมการแข่งขันที่หลากหลายมากขึ้น เพื่อดึงดูดความสนใจและเพิ่มแรงจูงใจในการเรียน

เอกสารอ้างอิง

- ชลีนุช คนชื้อ. (2553). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานทางด้านกิจกรรม ในรายวิชาการวิเคราะห์และออกแบบระบบของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี วิทยาเขตสกลนคร. วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2554). การจัดการเรียนรู้ตามสภาพจริง. บริษัทสมิตรพรินต์ติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด
- ดลฤดี ไชยศิริ. (2563). การส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้การเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชั่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารี. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ธนาภรณ์ บุญเลิศ. (2561). การส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT ร่วมกับเว็บสนับสุน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนยางตลาดวิทยาคาร. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ธีระวัฒน์ หัสโก. (2558). การศึกษาพฤติกรรมการทำงานกลุ่มโดยการเรียนรู้แบบผสมผสานแบบร่วมมือเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบรบือวิทยาคาร. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- สุทธิกร กรมทอง. (2559). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน โดยใช้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น สำหรับนักเรียนห้องพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวาปีปทุม. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล. (2561) ผลของการจัดกิจกรรมการศึกษานอกระบบโรงเรียนตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของนักศึกษาการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย. *An Online Journal of Education*. 13 (2), 516-535.
- อาทิตย์ สุริผ่าย. (2558). การปฏิบัติการส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคนิคการเรียนการสอนแบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ กรณีเฟสบุ๊ค. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

- Fraser, B. J., Mc Robbie, C. J., & Fisher, D. (1996). *Development, validation and use of personal and classforms of a new classroom environment questionnaire*. Western Australian Institute for Educational Research Forum.
- Kemmis, & McTaggart, R. (1988). *The Action research planner*, 3rd ed. Geelong: Deakin University, Australia.
- Likert, Rensis. (1961). *New Pattern of Management*. New York : McGraw – Hill.
- Matthews, M. R. 1994. *Science Teaching the Role of History and Philosophy of Science*. London : Routledge.