

## บทที่ 5

### การอภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องผลของการเรียนแบบร่วมมือโดยการใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วย เกม ที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้กำหนด วัตถุประสงค์ สมมติฐาน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย วิธีดำเนินการวิจัย การวิเคราะห์ข้อมูลและสรุป ผลการวิจัย ซึ่งนำมากล่าวโดยสรุปดังต่อไปนี้

#### วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังได้รับการสอนแบบการเรียนแบบร่วมมือโดยการใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่ม ด้วยเกม
2. เพื่อเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังได้รับการสอนแบบปกติ
3. เพื่อเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการสอนแบบการเรียนแบบร่วมมือ โดยการใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมกับ การสอนแบบปกติ

#### สมมติฐาน

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนแบบการเรียนแบบร่วมมือ โดยการใช้ เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมจะมีความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยหลังการสอนสูงกว่า ก่อนการสอน
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนแบบปกติจะมีความเข้าใจในการอ่าน ภาษาไทยหลังการสอนสูงกว่าก่อนการสอน
3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนแบบการเรียนแบบร่วมมือ โดยการใช้ เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมจะมีความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบ ปกติ

## ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2545 โรงเรียนบ้านแม่ขริ สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอตะโหมด จังหวัดพัทลุงจำนวน 180 คน

## กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2545 โรงเรียนบ้านแม่ขริ สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอตะโหมด จังหวัดพัทลุง จำนวน 2 ห้องเรียน รวม 68 คน ซึ่งได้จากการเลือกแบบเจาะจง เพื่อเลือกเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมอย่างละ 1 ห้องเรียน

## แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Design) ใช้แบบแผนการทดลองเป็นแบบกลุ่มควบคุมไม่มีการสุ่ม แต่มีการทดสอบก่อนและหลัง (Nonrandomized control group pretest-posttest design)

## เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการสอนกลุ่มทดลอง เป็นแผนการสอนแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยการใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม จำนวน 12 แผน
2. แผนการสอนกลุ่มควบคุม เป็นแผนการสอนแบบปกติ ตามแนวการสอนในคู่มือการสอนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 12 แผน
3. แบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่าน จำนวน 40 ข้อ เป็นข้อสอบแบบเลือกตอบ ชนิด 4 ตัวเลือก มีค่าความยากง่ายตั้งแต่ .20 - .74 ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ .20 - .76 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .89

## วิธีดำเนินการทดลอง

### 1. ขั้นเตรียมการสอน

1.1 เตรียมเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการสอน แบบทดสอบ วัดความเข้าใจในการอ่าน

1.2 นำแบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยไปทดสอบกับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 5 ห้อง แล้วเลือกนักเรียน 2 ห้องเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยใกล้เคียงกัน เป็นกลุ่มตัวอย่าง

1.3 เตรียมนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่จะดำเนินการสอน ซึ่งแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

1.4 เตรียมสถานที่ โดยจัดสภาพห้องเรียนและวัสดุอุปกรณ์ให้พร้อม

1.5 จัดนักเรียนกลุ่มทดลองออกเป็น 9 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน โดยที่สมาชิกแต่ละกลุ่ม เป็นนักเรียนที่มีผลคะแนนการทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยอยู่ในกลุ่มเก่ง 1 คน กลุ่มปานกลาง 2 คน กลุ่มอ่อน 1 คน แล้วจัดเป็นกลุ่มถาวรไปจนเสร็จสิ้นการสอน

1.6 แนะนำวิธีการสอนแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยการใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมโดยใช้กิจกรรมสร้างความคุ้นเคยการเรียนรู้แบบร่วมมือให้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มทดลองใช้เวลา 2 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง ก่อนดำเนินการทดลองสอน เพื่อให้ นักเรียน ได้เข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาดังต่อไปนี้

- ข้อกำหนดในการเรียน
- การจัดแบ่งกลุ่มนักเรียน
- บทบาทของสมาชิกของกลุ่ม
- การเล่นเกม “ช่วยกันต่อนะพวกเรา” ซึ่งเป็นเกมที่ฝึกให้เห็นถึงความสำคัญ

ของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

- รายละเอียดการแข่งขันการตอบปัญหาหลังการเรียน

1.7 ทดลองสอนโดยใช้การสอนแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยการใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมกับกลุ่มทดลองก่อนการดำเนินการสอนจริง เป็นเวลา 2 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง

## 2. ขั้นตอนดำเนินการสอน

ผู้วิจัยดำเนินการสอนกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม ในเนื้อหาเดียวกัน เวลาที่ใช้สอนเท่ากันคือ 12 ชั่วโมง โดยสอนวันละ 1 ชั่วโมง สัปดาห์ละ 4 วัน เป็นเวลา 3 สัปดาห์ โดยกลุ่มทดลองได้รับการสอนแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยการใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม และกลุ่มควบคุมได้รับการสอนแบบปกติ

## 3. ขั้นหลังสอน

เมื่อดำเนินการสอนครบตามที่กำหนดในแผนการสอนแล้ว นำแบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาไทย ไปทดสอบกับนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมอีกครั้ง จากนั้นตรวจผลการทดสอบ นำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้วิธีทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1. หาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ คะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S) ของคะแนนที่ได้จากกลุ่มตัวอย่าง
2. ทดสอบความแตกต่างของคะแนน โดยการทดสอบที (t-test)
  - 2.1 ทดสอบความแตกต่างของคะแนนแบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยระหว่างก่อนสอนและหลังสอน ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยการใช้การทดสอบที ชนิดตัวอย่างประชากรสัมพันธ์กัน (Dependent Samples)
  - 2.2 ทดสอบความแตกต่างของคะแนนแบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาไทย ก่อนและหลังได้รับการสอนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยการใช้การทดสอบที ชนิดตัวอย่างประชากรไม่สัมพันธ์กัน (Independent Samples)

### สรุปผลการวิจัย

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยการใช้นวัตกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม มีความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยหลังการสอนสูงกว่าก่อนการสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนแบบปกติ มีความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยหลังการสอนสูงกว่าก่อนการสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001
3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยการใช้นวัตกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม มีความเข้าใจในการอ่านภาษาไทย สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

### อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยการใช้นวัตกรรมแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ดังกล่าว ผู้วิจัยได้ตั้งสมมติฐานเพื่อการทดสอบ ดังจะได้อภิปรายผลตามลำดับดังนี้

1. สมมติฐานข้อที่ 1 กล่าวว่า “นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยการใช้นวัตกรรมแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม จะมีความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยหลังการสอนสูงกว่าก่อนการสอน” จากการทดสอบความแตกต่างของคะแนนความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยของนักเรียน ก่อนและหลังได้รับการสอนแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยการใช้นวัตกรรมแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมของนักเรียนกลุ่มทดลองตามที่ปรากฏในตาราง 3 พบว่าคะแนนความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยของนักเรียนหลังจากที่ได้รับการสอนโดยการใช้นวัตกรรมแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม สูงกว่าก่อนได้รับการสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.001 แสดงว่าการสอนโดยการใช้นวัตกรรมแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมทำให้นักเรียนมีความเข้าใจในการอ่านสูงขึ้นซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ผลการวิจัยในครั้งนี้สอดคล้องกับผลการวิจัยของ กิ่งดาว กลิ่นจันทร์ (2536 : บทคัดย่อ) ที่ได้ศึกษาผลของการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมที่มีต่อความสามารถในการอ่านเข้าใจความภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่าความสามารถในการอ่านเข้าใจความภาษาไทยหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับอังคณา ชัยมณี (2540 : บทคัดย่อ) ที่ได้พัฒนาโปรแกรมส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาไทยเพื่อความเข้าใจโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่าความ

สามารถในการอ่านภาษาไทยเพื่อความเข้าใจของนักเรียนหลังเข้าร่วมโปรแกรมสูงกว่าเกณฑ์การประเมินหลังเข้าร่วมโปรแกรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 การที่ผลการวิจัยออกมาเช่นนี้อาจเป็นเพราะผลเนื่องมาจาก การสอนแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยการใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมเป็นการสอนที่ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ โดยนักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ทุกขั้นตอนซึ่งเป็นกิจกรรมการสอนที่เน้นการทำงานกลุ่ม การแข่งขันระหว่างกลุ่ม ควบคู่ไปกับการฝึกทักษะการอ่านโดยนักเรียนจะต้องช่วยเหลือซึ่งกันและกัน นักเรียนที่เก่งจะช่วยเหลือนักเรียนที่อ่อนกว่า มีการหมุนเวียนกันทำงานตามบทบาทหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายในแต่ละครั้ง และช่วยกันฝึกฝนความสามารถในการเตรียมตัวเพื่อเข้าไปแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยการตอบคำถามจากเนื้อเรื่องที่ร่วมกันศึกษามาก่อนนั้น เพื่อให้กลุ่มประสบความสำเร็จตามเป้าหมายร่วมกัน

นอกจากนี้นักเรียนที่ได้รับการสอนแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยการใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม ยังมีพัฒนาการในการอ่านเพื่อความเข้าใจมากขึ้น จากกิจกรรมซ้ำกันหลายแผนการสอนแต่มีเนื้อหาที่แตกต่างกันไปในแต่ละแผนการสอน เป็นเวลา 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 วัน สมิทท์ (Smith, 1978 อ้างถึงใน ประทีป แจงจิตต์, 2540 : 42) ได้กล่าวว่า ความสามารถในการอ่านเป็นเรื่องของทักษะ เมื่อได้รับการฝึกฝนย่อมทำได้ดี และสตาฟเฟอร์ (Stauffer อ้างถึงใน อังคณา ชัยมณี, 2540 : 98) กล่าวว่า การอ่านเพื่อความเข้าใจไม่ได้เป็นทักษะที่พัฒนาขึ้นเองแต่เป็นทักษะที่สามารถฝึกให้เกิดขึ้นได้ โดยต้องได้รับการส่งเสริมและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และถูกต้อง และนอกจากนี้ผู้วิจัยได้คัดเลือกบทอ่านเป็นนิทานที่สนุก น่าสนใจ มีระดับความยากง่ายเหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน จึงอาจเป็นผลให้นักเรียนมีความเข้าใจในการอ่านมากยิ่งขึ้น ซึ่งสังเกตได้จากพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความกระตือรือร้น และความสนุกสนานเพลิดเพลินที่ได้จากการอ่าน ตลอดจนมีการสอบถามติดตามถึงเรื่องราวในบทอ่านครั้งต่อไป ซึ่งสิ่งเหล่านี้ก็น่าจะเป็นอีกเหตุผลหนึ่งที่ทำให้นักเรียนพัฒนาความสามารถในการอ่านและส่งผลให้คะแนนความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยของนักเรียนหลังได้รับการสอนสูงกว่าก่อนได้รับการสอน

3. **สมมติฐานข้อที่ 2** กล่าวว่า “นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนแบบปกติ จะมีความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยหลังการสอนสูงกว่าก่อนการสอน” จากการทดสอบความแตกต่างของคะแนนความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการสอนแบบปกติของกลุ่มควบคุมตามที่ปรากฏ ในตาราง 4 พบว่าคะแนนความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยของนักเรียนหลังจากได้รับการสอนแบบปกติสูงกว่าก่อนได้รับการสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 แสดงว่าการสอนโดยการใช้วิธีสอนแบบปกติทำให้นักเรียนมีความเข้าใจในการอ่านภาษาไทย

ขึ้น ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ การที่ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้ก็อาจเป็นเพราะการสอนโดยใช้วิธีการสอนแบบปกติได้สอนตามแผนการสอนที่มีขั้นตอนอย่างละเอียด มีการตั้งจุดประสงค์ในการอ่านในใจร่วมกันระหว่างครูกับนักเรียนและได้จัดการเรียนการสอนตามแนวการอ่านเพื่อความเข้าใจตามที่กำหนดไว้ในคู่มือภาษาไทย โดยเริ่มจากการเตรียมการสอนการอ่านในใจ และกิจกรรมหลังการอ่าน โดยการเขียนแผนภาพโครงเรื่อง ในกิจกรรมการสอน นักเรียนได้มีโอกาสอภิปราย แสดงความคิดเห็น และสรุป เพื่อหาคำตอบร่วมกัน มีการทำแบบฝึกหัดในแต่ละเรื่องเพื่อเป็นการทบทวนให้ความเข้าใจมากยิ่งขึ้นอีกทั้งเนื้อเรื่องที่น่าสนใจที่กำหนดในแผนการสอนผู้วิจัยได้คัดเลือกบทอ่านเป็นนิทาน สนุก น่าสนใจ และให้คิด แนวคิด แทรกคุณธรรม จริยธรรม ที่นักเรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ก็ยิ่งทำให้นักเรียนมีความเข้าใจในการอ่านสูงขึ้นเช่นกัน ประกอบด้วยนักเรียนมีความคุ้นเคยกับการสอนโดยวิธีสอนแบบปกติตามคู่มือครูเป็นอย่างดี จึงสามารถที่จะปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างคล่องแคล่ว ด้วยเหตุผลที่กล่าวมาจึงส่งผลให้นักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติมีความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยหลังการสอนสูงกว่าก่อนการสอน

**3. สมมติฐานข้อที่ 3** กล่าวว่า “นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนแบบการเรียนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมจะมีความเข้าใจในการอ่านสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติ” จากการทดสอบความแตกต่างของคะแนนความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยของนักเรียนหลังได้รับการสอนแบบการเรียนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมและการสอนแบบปกติ ตามที่ปรากฏในตาราง 5 พบว่าคะแนนความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยของนักเรียน หลังได้รับการสอนแบบการเรียนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

การที่ผลการวิจัยปรากฏดังนี้อาจเป็นผลเนื่องมาจาก ผู้วิจัยได้ให้เวลาในการเตรียมความพร้อมในการสอนแบบการเรียนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมให้กับนักเรียนจนทำให้นักเรียนมีประสบการณ์ทางการเรียนในการสอนแบบการเรียนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม และมีความคล่องตัวในการทำกิจกรรมต่างๆ ในลักษณะของการเรียนแบบร่วมมือควบคู่ไปกับทักษะทางวิชาการได้เป็นอย่างดี จึงทำให้นักเรียนที่ได้รับการสอนแบบการเรียนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมมีความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติ นอกจากนี้ยังเป็นผล เนื่องมาจาก

1. การสอนแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยการใช้นวัตกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม เป็นการจับนักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันมาเรียนเป็นกลุ่มเล็กๆ โดยนักเรียนที่เก่งกว่าและเรียนรู้ได้เร็วจะช่วยเหลือนักเรียนที่อ่อนกว่าและเรียนรู้ได้ช้า ซึ่งจะทำให้เกิดประโยชน์ทั้งสองฝ่ายคือ นักเรียนที่เก่งจะมีความชัดเจน และมีความเข้าใจ มั่นใจมากยิ่งขึ้น สำหรับนักเรียนที่อ่อนกว่าก็ได้รับความช่วยเหลือจากเพื่อนทำให้มีกำลังใจที่จะเรียน และทำความเข้าใจเรื่องที่ยากได้ดี เพราะมีช่องว่างของการใช้ภาษาระหว่างเพื่อนน้อยกว่าครู

2. การจัดกิจกรรมการสอนแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยการใช้นวัตกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง โดยได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น การอภิปรายเนื้อหาและบทบาทร่วมกัน การซักถามและช่วยกันสรุปเรื่อง และมีการแลกเปลี่ยนบทบาทการทำงานในการเรียนแต่ละครั้ง เช่น บทบาทของผู้ชี้แนะ ผู้จัดบันทึก ผู้กระตุ้นและควบคุมเวลา ผู้จัดเก็บอุปกรณ์ ซึ่งบทบาทเหล่านี้จะช่วยให้ผู้รับบทบาทได้พัฒนาทักษะต่างๆ เช่น ทักษะการอ่าน ทักษะการพูด ทักษะการเขียน และทักษะการคิด ซึ่งแดนสเรียว (Danseresw, 1988, อ้างถึงใน อังคณา ชัยมณี 2540 : 98) พบว่านักเรียนที่มีบทบาทเป็นผู้เล่าและนักเรียนที่มีบทบาทเป็นผู้ฟังนั้นสามารถเรียนรู้ได้มากกว่านักเรียนที่ทำงานเพียงลำพังคนเดียว

3. สภาพบรรยากาศทั่วไปในการเรียน นักเรียนที่ได้รับการสอนแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยการใช้นวัตกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม จะมีบรรยากาศในการเรียนดีกว่า คือ บรรยากาศจะเต็มไปด้วยความมีชีวิตภาพ สมาชิกในกลุ่มจะร่วมมือ ปกป้องหรือ และให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกัน นอกจากนี้สมาชิกในกลุ่มก็จะเป็นผู้เสริมแรงและคอยกระตุ้น จนทำให้นักเรียนที่ได้รับการเรียนแบบร่วมมือโดยการใช้นวัตกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมมีคะแนนความเข้าใจในการอ่านดีกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติโดยที่ไม่ได้รับความช่วยเหลือจากเพื่อน

4. กิจกรรมการเรียนการสอนแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยการใช้นวัตกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม เป็นกิจกรรมที่มีการให้ข้อมูลย้อนกลับกับนักเรียน โดยนักเรียนสามารถรับทราบระดับความสามารถทั้งของตนเองและของกลุ่มจากแบบบันทึกคะแนนโดยครูจะประกาศผลให้ทราบหลังจากที่ได้ทำการแข่งขันเสร็จในแต่ละครั้ง ซึ่งจะเป็ข้อมูลย้อนกลับให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทราบ เพื่อเป็นแรงกระตุ้นจูงใจให้สมาชิกในกลุ่มได้ร่วมมือและช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการแก้ไขข้อบกพร่องภายในกลุ่มโดยจะพยายามช่วยกันจับใจความสำคัญจากเนื้อเรื่องและฝึกเตรียมตอบคำถามภายในกลุ่มเพื่อแยกย้ายไปแข่งขันระหว่างกลุ่มและพยายามทำคะแนนให้ได้มากกว่าครั้งที่ผ่านมา และเมื่อครบสองแผนการสอนครูจะประกาศผลรวมอีกครั้ง และนักเรียนจะได้รับวุฒิบัตรเมื่อทำคะแนนได้ตามเกณฑ์ จึงถือได้ว่าวุฒิบัตรเป็นแรงจูงใจทำให้นักเรียนร่วมมือกันเพื่อให้กลุ่มของตนประสบความสำเร็จ ซึ่งสอดคล้องกับ อารี พันธมณี (อ้างถึงใน อนุสรณ์ สุชาติานนท์, 2536 : 73) ที่ได้กล่าวว่



การตั้งรางวัลสำหรับงานที่มอบหมายเป็นการสร้างแรงจูงใจในการเรียนวิธีหนึ่งที่จะทำให้ให้นักเรียนมีความสนใจอยากจะเรียน นอกจากนั้นยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของกิงดาว กลิ่นจันทร์ (2537) และจิตติมา จรรยาธรรม(2539) ซึ่งพบว่าทำให้ข้อมูลย้อนกลับแก่นักเรียนและการมอบรางวัลให้นักเรียนเป็นแรงจูงใจให้นักเรียนสนใจในการเรียนมากขึ้นและยังส่งผลไปถึงผลสัมฤทธิ์ของการอ่านภาษาไทยเพื่อความเข้าใจที่เพิ่มขึ้นของนักเรียน

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้นจึงทำให้นักเรียนที่ได้รับการสอนแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมมีความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติ

## ข้อเสนอแนะในการวิจัย

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การสอนการอ่านด้วยการเรียนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม ครูผู้สอนจะต้องมีการเตรียมตัวในการสอนเป็นอย่างดี โดยต้องศึกษารายละเอียด วิธีการ และลักษณะขั้นตอนของวิธีการสอนให้เข้าใจชัดเจน รวมทั้งเตรียมสื่อการสอนให้พร้อมจึงจะทำให้การสอนประสบความสำเร็จ รวมทั้งครูจะต้องเอาใจใส่นักเรียนอย่างใกล้ชิด

1.2 วิธีการสอนการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม จำเป็นต้องใช้ความร่วมมือระหว่างสมาชิกในกลุ่ม ดังนั้นครูผู้สอนควรจัดกิจกรรมที่จะสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่ม ฝึกทักษะการทำงานกลุ่มให้นักเรียนรู้จักบทบาทหน้าที่ของตนเอง มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี มีความรับผิดชอบต่อตนเองและต่อส่วนรวม

1.3 ครูเป็นบุคคลสำคัญในการสร้างบรรยากาศในการเรียน โดยสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรต่อกัน ขอมรับซึ่งกันและกัน จะช่วยให้สมาชิกในกลุ่มกล้าที่จะแสดงความคิดเห็น เพื่อนักเรียนจะได้พัฒนาศักยภาพ และมองเห็นคุณค่าของตนเองว่ามีความสำคัญ พร้อมกับได้รับความสนุกสนานในการเรียน โดยเฉพาะนักเรียนที่เรียนไม่เก่งจะไม่รู้สึกโดดเดี่ยวและมีความกังวลในการเรียน จึงส่งผลให้วิธีการสอนแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือเกิดประโยชน์สูงสุด

1.4 ครูควรคำนึงถึงข้อปฏิบัติในการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม โดยจะต้องให้นักเรียนที่มีความสามารถเท่าเทียมกันมาแข่งขันในกลุ่มเดียวกัน เพื่อไม่ให้นักเรียนมือคดและมีความรู้สึกไม่ดีต่อการแข่งขันและสามารถยอมรับผลของการแข่งขันได้

## 2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาผลของการเรียนแบบร่วมมือ โดยการใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่ม ด้วยเกมที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านกับนักเรียนในระดับชั้นอื่น โดยเลือกเนื้อหาให้เหมาะสมกับระดับชั้นและวัยของนักเรียน

2.2 การสอนแบบการเรียนแบบร่วมมือ โดยการใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม ทำให้ความเข้าใจในการอ่านของนักเรียนสูงขึ้นได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงเห็นว่า การวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการศึกษาผลของการเรียนแบบร่วมมือ โดยการใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม สามารถเพิ่มความเข้าใจในการอ่านเป็นระยะเวลาสั้นเพียงใด เพื่อศึกษาความคงทนของการเรียนรู้ที่เกิดจากวิธีการสอนแบบการเรียนแบบร่วมมือ โดยการใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมที่มีต่อความเข้าใจในการอ่าน

2.3 ควรมีการศึกษาผลของการเรียนแบบร่วมมือ โดยการใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่ม ด้วยเกมกับตัวแปรอื่น เช่น ความรับผิดชอบ ความมีวินัย ความวิตกกังวล และแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

2.4 ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบการเรียนแบบร่วมมือในรูปแบบอื่นที่ส่งผลต่อความเข้าใจในการอ่านและเจตคติต่อการอ่าน