

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม โดยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือแข่งขันร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนยางตลาดวิทยาคาร ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

- 1.สรุป
- 2.อภิปรายผล
- 3.ข้อเสนอแนะ

5.1 สรุป

5.1.1 ผลการปฏิบัติกิจกรรมส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นกลุ่ม โดยการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือแข่งขันร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น พบว่า จากการที่ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือแข่งขันร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น ทั้ง 5 ขั้นตอนแล้ว พบว่าผู้เรียนมีการช่วยเหลือกัน ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น แสดงความเห็นที่มีประโยชน์ต่อกลุ่มและร่วมมือกันทำงานจนสำเร็จตามเป้าหมายที่ได้วางไว้ มีระดับพฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ระดับสม่ำเสมอต่อเนื่อง (\bar{X} = 2.56, S.D.= 0.52)

และผู้เรียนส่วนใหญ่มีความสนุกเพลิดเพลิน มีแรงจูงใจในการเรียนซึ่งพบได้จากแบบบันทึกอนุทินของนักเรียนที่ส่วนมากแสดงความคิดเห็นในทางบวกพูดเป็นเสียงเดียวกันว่าชอบการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือแข่งขันร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น ที่ส่งเสริมให้มีกิจกรรมกลุ่มทำให้ผู้เรียนมีความสนใจที่จะศึกษาเล่าเรียนและยังทำให้มีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มเพิ่มมากขึ้นอีกด้วย

5.1.2 ผลการศึกษาพฤติกรรมการทำงานกลุ่มหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือแข่งขันร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีระดับพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม ในด้านการแสดงความคิดเห็น ด้านการรับฟังความคิดเห็น และด้านการช่วยเหลือกันในกลุ่มอยู่ในระดับสม่ำเสมอต่อเนื่อง โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือด้านการรับฟังความคิดเห็น ($\bar{X}= 2.61$, $S.D.= 0.53$) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ ด้านการช่วยเหลือกันในกลุ่ม ($\bar{X}= 2.50$, $S.D.= 0.53$)

5.1.3 ผลการศึกษาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของผู้เรียนจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือแข่งขันร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น เป็นการจัดกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการทำกิจกรรมการเรียนรู้กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ สนุกสนาน มีความสุขกับการเรียน ส่งผลให้เกิดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}= 4.58$, $S.D.= 0.51$) ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือด้านการมีส่วนร่วมและร่วมมือ ($\bar{X}= 4.83$, $S.D.= 0.41$) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ ด้านการวางแผนการทำงาน ($\bar{X}= 4.33$, $S.D.= 0.52$)

5.2 อภิปรายผล

5.2.1 ผลการปฏิบัติการส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นกลุ่ม โดย โดย การ จัด กิจ กรรม การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือแข่งขันร่วมกับเทคนิคเกมฟิเคชันพบว่า ผู้เรียนมีการช่วยเหลือกัน ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น แสดงความเห็นที่มีประโยชน์ต่อกลุ่มและร่วมมือกันทำงานจนสำเร็จตามเป้าหมายที่ได้วางไว้ มีระดับพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม อยู่ระดับสม่ำเสมอต่อเนื่อง เป็นผลให้ผู้เรียนเกิดปฏิสัมพันธ์กัน ภายในกลุ่มหรือเพื่อนร่วมห้องมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือแข่งขันร่วมกับเทคนิคเกมฟิเคชันสามารถแก้ปัญหาคำถามการทำงานเป็นทีมของผู้เรียนได้และยังช่วยเพิ่มแรงจูงใจใฝ่เรียนรู้ของผู้เรียนตามที่เทคนิคการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือแข่งขันซึ่ง สอดคล้องกับทฤษฎีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือแข่งขัน และเพื่อให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจมีความกระตือรือร้นสนใจที่จะเรียนจึงใช้แนวคิดเกมฟิเคชันเข้ามาร่วม เป็น ส่วน หนึ่ง ใน การ จัด กิจ กรรม การ เรียน การสอนซึ่งแนวคิดเกมฟิเคชัน (Gamification) ได้ถูกนำมาปรับ ใช้ในการศึกษา เป็นการนำรูปแบบ กลไกหรือวิธีคิดแบบในเกม มาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเพิ่มความสนุกสนาน

ว า ม

ท้าทายในบทเรียน ความน่าติดตาม ให้กับผู้เรียน เหมาะกับการสร้าง ความผูกพันและประสบการณ์ร่วม (Engagement) ระหว่างผู้เรียนและเนื้อหาบทเรียน โดย Chou (2013) ได้กล่าวว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมฟิเคชันสามารถดึงดูดให้นักเรียนมี

ส่วนร่วมและจัดจ้อยอยู่กับกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเอง โดยการนำกลศาสตร์ของการเล่นเกมมาปรับใช้ในโลกรแห่งความเป็นจริง การบูรณาการโครงสร้างของเกมมาใช้ในการออกแบบบทเรียน และแบบฝึกปฏิบัติในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้เนื้อหา มีความน่าสนใจ และมีความสามารถที่จะดึงดูดนักเรียนให้เกิด พฤติกรรม การ มี ส่วน ร่วม กับ การเรียนได้

5.2.2 ผลการศึกษาพฤติกรรมการทำงานกลุ่มหลังจากได้จัด กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือแข่งขันร่วมกับเทคนิคเกมพีเค ชั้น วงรอบที่ 1 นักเรียนมีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มเฉลี่ยเกิดขึ้น บางครั้งไม่สม่ำเสมอ โดยมีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มสูงที่สุดใน ด้าน การ รับ ฟัง ความ คิด เห็น และ มีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มน้อยที่สุดในด้านการช่วยเหลือกัน ภายในกลุ่ม วงรอบที่ 2 นักเรียน มีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มเฉลี่ยเกิดขึ้นบางครั้งไม่สม่ำเสมอ โดยมีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มสูงที่สุดในด้านการรับฟังความคิดเห็น และมีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มน้อยที่สุดในด้านการช่วยเหลือกัน ภายในกลุ่ม และวงรอบที่ 3 นักเรียนมีพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม เฉลี่ยเกิดขึ้นอย่างสม่ำเสมอต่อเนื่อง โดยมีพฤติกรรมการทำงาน กลุ่มสูงที่สุดในด้านการรับฟังความคิดเห็น และมีพฤติกรรมการ ทำงานกลุ่มน้อยที่สุดในด้านการช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม ซึ่ง พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม หมายถึง การทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน ของบุคคล โดยมีวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่สอดคล้องต่อเนื่องกัน มีกระบวนการทำงานกลุ่มอย่างเป็นระบบและมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ส่งผลให้งานประสบความสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ (กรม

วิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2540) และผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มโดยใช้แบบกลุ่มร่วมมือแข่งขันร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น โดยจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม ทุกคนจะได้ร่วมแข่งขัน โดยเน้นการใช้กระบวนการกลุ่มช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ในกระบวนการกลุ่มมีการวางแผนร่วมกัน ช่วยให้ผู้เรียนมีความพยายามที่จะเรียนให้บรรลุเป้าหมาย เป็นผลให้มีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี ซึ่งสอดคล้องกับเทคนิคเกมพีเคชั่นที่ช่วยในการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน ใช้กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินการอย่างไม่ซับซ้อน อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรม ตรวจสอบ ปรับปรุง และหาวิธีการแก้ไขปัญห

Kapp (2012) พร้อมทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธีระวัฒน์ หัสโก (2558) ได้ศึกษาพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม ที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานแบบร่วมมือเทคนิค TGT ซึ่งผู้เรียนมีการปฏิบัติงานตามขั้นตอน มีการให้ความช่วยเหลือกัน มีการเคารพกติกาของกลุ่ม ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น แสดงความคิดเห็น ที่เป็นประโยชน์ต่อกลุ่ม มีความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีและร่วมมือกันจนสำเร็จ ผู้เรียนมีระดับพฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับสูงมาก และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปฎิมา ธิกุลวงษ์ (2548) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้เรื่อง ทศนิยมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่สอนด้วยวิธีแบบร่วมมือกันเรียนรู้ เทคนิค TGT และวิธีการสอน

แบบปกติ พบว่าพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนชั้น
 มัธยมศึกษาปีที่ 1
 ที่สอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ เทคนิค TGT มีพฤติกรรมพฤติกรรมการ
 ทำงานกลุ่มของนักเรียนอยู่ในระดับมาก ส่วนพฤติกรรมของ
 นักเรียนที่สอนด้วยวิธีปกติอยู่ในระดับ ปานกลาง

5.2.3 ผลการศึกษาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของผู้เรียนจากการ
 จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือแข่งขันร่วมกับเทคนิคเกมพิ
 เคชั่น วงรอบที่ 1 โดยรวมเฉลี่ยระดับแรงจูงใจอยู่ในระดับ ปาน
 กลาง โดยมีระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงสุดในด้านความมีส่วน
 ร่วม และ ร่วมมือ และมีระดับแรงจูงใจ
 ใฝ่สัมฤทธิ์น้อยที่สุดคือ ด้านความกล้าเสี่ยงกล้าตัดสินใจ วงรอบที่
 2 โดยรวมเฉลี่ยระดับแรงจูงใจอยู่ในระดับมาก โดยมีระดับ
 แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงสุดในด้านความตั้งใจใฝ่เรียนรู้ และด้าน
 ความมีส่วนร่วมและร่วมมือ และมีระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์น้อย
 ที่สุดคือ ด้านความกล้าเสี่ยงกล้าตัดสินใจและด้านการวางแผนงาน
 และวงรอบที่ 3 โดยรวมเฉลี่ยระดับแรงจูงใจอยู่ในระดับ มากที่สุด
 โดยมีระดับแรงจูงใจ
 ใฝ่สัมฤทธิ์สูงสุดในด้านความมีส่วนร่วมและร่วมมือ และมีระดับ
 แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์น้อยที่สุดคือ ด้านความอดทนต่อการทำงาน
 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือแข่งขันร่วมกับเทคนิค
 ก มิ
 พิเคชั่น มีการนำเกมการแข่งขันเข้ามาช่วยในการจัดกิจกรรมการ
 เรียนรู้ ซึ่งเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้
 จากการเล่นเกมที่มีความสุข สนุกสนานกับการเรียน กระตุ้นให้
 ผู้เรียนเกิดการศึกษาค้นคว้าทบทวน การศึกษาแรงจูงใจใฝ่

สัมฤทธิ์ของผู้เรียนโดยใช้รูปแบบกลุ่มร่วมมือแข่งขันร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชันนั้น ทำให้เกิดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับเทคนิคเกมพีเคชันที่ช่วยในการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน ใช้กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินการอย่างไม่ซับซ้อน อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมตรวจสอบ ปรับปรุง และหาวิธีการแก้ไขปัญหา Kapp (2012) และยังสอดคล้องกับ งานวิจัยของ สุทธิกร กรมทอง (2559) ที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชัน ซึ่งกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ มีความสนุกสนาน มีความสุขกับการเรียน และการได้ลงมือปฏิบัติ นักเรียนมีระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์อยู่ในระดับมากที่สุด ในวงจรปฏิบัติที่ 3 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Fernandez (2013) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้แบบร่วมมือของผู้เรียนผ่านการเรียนรู้ตามระบบแนวคิดเกมพีเคชันผลการศึกษาพบว่า เกมพีเคชัน ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนและยังส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะทั่วไป

5.3.1.1 ผู้บริหารสามารถส่งเสริมและกำหนดนโยบายเพื่อแก้ปัญหานักเรียนขาดพฤติกรรมการทำงานเป็นกลุ่ม โดยการ

นำเอารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือแข่งขันร่วมกับเทคนิคเกมฟิเคชัน ไปใช้ในชั้นเรียนเพื่อการแก้ปัญหาได้

5.3.1.2 ผู้บริหารสามารถส่งเสริมและกำหนดนโยบายเพื่อแก้ปัญหานักเรียนขาดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ โดยการนำเอารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือแข่งขันร่วมกับเทคนิคเกมฟิเคชัน ไปใช้ในชั้นเรียนเพื่อการแก้ปัญหาได้

5.3.1.3 ครูสามารถนำเกมที่ผู้วิจัยนำมาให้นักเรียนทำในชั้นการแข่งขัน ไปปรับใช้ในหน่วยการเรียนรู้อื่น ๆ หรือวิชาอื่น ๆ ได้

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัย

5.3.2.1 ควรมีการศึกษาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนด้วยเพื่อให้ได้ทราบถึงผลสัมฤทธิ์หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

5.3.2.2 ควรเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือแข่งขันร่วมกับเทคนิค เกมฟิเคชัน กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อศึกษาพฤติกรรมการทำงานกลุ่มในเนื้อหาเดียวกัน เพื่อจะได้นำแนวทางมาปรับปรุงพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

5.3.2.3 ควรนำการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือแข่งขันร่วมกับเทคนิคเกมฟิเคชัน ไปใช้กับนักเรียนในช่วงชั้นอื่นดูบ้างเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่าง

5.3.2.4 ควรมีการศึกษาปัญหาหรืออุปสรรคในการทำงานเป็นกลุ่มเพิ่มเติม