ชื่อผลงานวิจัย การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษสถานประกอบการ เรื่อง About Signs and Symbols โดยจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ร่วมกับเกมทางภาษา ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ปีการศึกษา 2565
ชื่อผู้วิจัย นางสาวนิจวรรณ เทียนทัด
ตำแหน่ง ครูผู้สอนและหัวหน้าแผนกสาขาวิชาภาษาต่างประเทศ
วุฒิการศึกษา ศิลปศาสตร์บัณฑิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น และ ประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู
สถานศึกษาที่สังกัด วิทยาลัยเทคโนโลยีระยองบริหารธุรกิจ (R-TEC)
เบอร์โทรศัพท์ 081 – 7151657
ปีที่ทำวิจัยเสร็จ 2565
ประเภทงานวิจัย วิจัยชั้นเรียน

บทคัดย่อ

รายงานวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษสถานประกอบการ เรื่อง About Signs and Symbols หลังการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ร่วมกับเกมทางภาษา และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ร่วมกับเกมทางภาษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ศึกษา คือนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ห้อง 4 สาขางานภาษาต่างประเทศ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยเทคโนโลยีระยองบริหารธุรกิจ จำนวน 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1. แผนการจัดการเรียนรู้ 2. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3. แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย , ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ค่าความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน t-test ผลการวิจัยพบว่า

1. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษสถานประกอบการ เรื่อง About Signs and Symbols นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ร่วมกับเกมทางภาษา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักเรียนมีความพึงพอใจเกี่ยวกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษสถานประกอบการ เรื่อง About Signs and Symbols นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ร่วมกับเกมทางภาษา มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.51)

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การพูดเป็นกระบวนการสร้างและการกระจายความหมายโดยใช้ถ้อยคำและไม่ใช้ถ้อยคำเป็นสัญลักษณ์ในบริบทต่างๆ การพูดเป็นส่วนสำคัญของการเรียนการสอนภาษาที่สอง แม้ว่าการพูดมีความสำคัญแต่เมื่อหลายปีก่อน การสอนทักษะพูดถูกประเมินค่าต่ำและการสอนภาษานั้นเป็นเพียงการทำแบบฝึกหัดซ้ำ ๆ หรือการ

ท่องจำบทสนทนาเท่านั้น อย่างไรก็ตามโลกปัจจุบันได้กำหนดเป้าหมายของการสอนทักษะการพูดเป็นการพัฒนาการสื่อสารของนักเรียน เนื่องจากวิธีการสอนนั้นนักเรียนสามารถแสดงความรู้สึกออกมาเป็นคำพูดได้ ซึ่งเป็นการเรียนรู้วิธีการปฏิบัติตนตามกฎระเบียบของสังคมและวัฒนธรรมที่เหมาะสม นักเรียนส่วนใหญ่ถือเอาความสามารถในการพูดเป็นเพียงเครื่องวัดความสำเร็จในแง่ความสามารถในการสนทนาโต้ตอบซึ่งเป็นเป้าหมายของภาษา ดังนั้นหากผู้เรียนไม่ได้เรียนรู้ วิธีการพูดหรือไม่ได้รับโอกาสในการพูดในห้องเรียนภาษา นักเรียนอาจจะไม่มีแรงกระตุ้นและไม่มีความสนใจในการเรียนรู้ใดๆ ในทางตรงกันข้าม หากกิจกรรมถูกนำไปใช้อย่างถูกต้อง นักเรียนได้ฝึกพูดในชั้นเรียนอย่างสนุกสนาน ทำให้ห้องเรียนภาษามีความสนุกสนานและมีชีวิตชีวามากยิ่งขึ้น การสอนการพูด จึงมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ภาษาที่สอง การที่นักเรียนมีความสามารถใน การสื่อสารภาษาที่สองอย่างชัดเจนนั้นให้มีประสิทธิภาพก่อให้เกิดความสำเร็จของนักเรียนในโรงเรียนและความสำเร็จต่อไปทุกช่วงชีวิต ดังนั้นจึงจำเป็นที่ผู้สอนภาษาควรใส่ใจอย่างยิ่งกับการสอนพูดมากกว่า การให้นักเรียนท่องจำ การจัดสภาพแวดล้อมทางการสื่อสารนั้นมีความหมายมากมายและเกิดขึ้นโดยตรงกับความต้องการของนักเรียน (ราตรี ศรีสองเมือง, 2562)

ปัจจุบันการเรียนการสอนภาษาอังกฤษจึงเปลี่ยนไปค่อนข้างมาก เพื่อให้นักเรียน เรียนด้วยความสนุกสนานมากขึ้น โดยมีเกม มีเพลง มีอุปกรณ์การเรียนการสอนที่ทันสมัยมาช่วยในการจัดการเรียนการสอน ถึงแม้กระนั้นนักเรียนก็ไม่สามารถนำภาษาอังกฤษไปใช้ในสถานการณ์ในสภาพความเป็นจริงได้ ครูจึงจำเป็นต้องเลือกกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมทางภาษา หรือกิจกรรมการฝึกพูดให้เหมาะสมกับวัย โดยนำไปเสริมในขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครู การเล่นเกมทางภาษา จะทำให้นักเรียนรู้สึกมีความสนุกสนาน ยังเป็นการฝึกภาษาได้เป็นอย่างดี การเล่นเกมในชั้นเรียน เป็นการพัฒนาความสามารถในการทำงานร่วมกัน ทำให้ผ่อนคลายความตึงเครียด และช่วยเสริมสมรรถภาพในการสอนของครู ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนมากขึ้น (สุมัณฑณา ธีรภัคสิริ, 2559)

ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง พบว่านักวิชาการศึกษาหลายท่าน ได้หาวิธีการสอนภาษาอังกฤษให้ง่ายต่อความเข้าใจ นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนมากขึ้น วิธีการสอนโดยการใช้เกมเป็นวิธีการสอนที่นักเรียนเข้ามามีบทบาทในกิจกรรมการเรียน โดยเฉพาะเกมที่อาศัยเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ (JIGSAW) เพราะมีลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบให้เด็กเรียนเก่งและเด็กเรียนอ่อนอยู่ในกลุ่มที่คละกัน และให้ทุกคนมีบทบาทในกิจกรรม ก็จะเกิดการช่วยเหลือและเรียนรู้ไปด้วยกัน ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจเป็นอย่างยิ่งที่จะนำเกม มาใช้ในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน และสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนกลับมาสนใจการเรียนพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น จึงได้ทำงานวิจัยเรื่องนี้ขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษสถานประกอบการ เรื่อง About Signs and Symbols หลังการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ร่วมกับเกมทางภาษา

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ร่วมกับเกมทางภาษา

สมมุติฐานของการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษสถานประกอบการ เรื่อง About Signs and Symbols หลังการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ร่วมกับเกมทางภาษา หลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักเรียนมีความพึงพอใจหลังจากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ร่วมกับเกมทางภาษาอยู่ในระดับมาก

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา

รายวิชา ภาษาอังกฤษสถานประกอบการ เรื่อง About Signs and Symbols ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ซึ่งมีเนื้อหาดังต่อไปนี้

1. Prohibition Signs
2. Mandatory Signs
3. Warning Signs
4. Fire Safety Signs
5. Emergency Signs
6. Danger Signs
7. General information Signs

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ของวิทยาลัยเทคโนโลยีระยองบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 143 คน

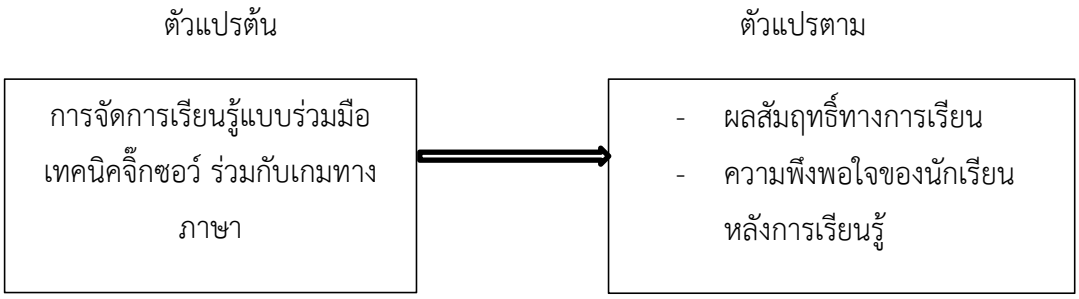
กลุ่มตัวอย่างที่นำมาวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ห้อง 4 สาขางานภาษาต่างประเทศ รายวิชาภาษาอังกฤษสถานประกอบการ ที่มีคะแนนทดสอบไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 20 คน ได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง (random sampling)

ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ร่วมกับเกมทางภาษา

2.2 ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและความพึงพอใจของนักเรียนหลังการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก

กรอบแนวคิดในการวิจัย



นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนที่นักเรียนทำได้หลังจากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ร่วมกับเกมทางภาษา

2. นักเรียน หมายถึง นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขางานภาษาต่างประเทศ วิทยาลัยเทคโนโลยีระยองบริหารธุรกิจ

3. กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบจิ๊กซอร์ (Jigsaw) กิจกรรมที่ครูผู้สอนมอบหมายให้สมาชิกในกลุ่มแต่ละกลุ่มศึกษาเนื้อหาที่กำหนดให้ สมาชิกแต่ละคนจะถูกกำหนดโดยกลุ่ม ให้ศึกษาเนื้อหาคนละตอนที่แตกต่างกัน ผู้เรียนจะไปทำงานร่วมกับสมาชิกกลุ่มอื่น ๆ ที่ได้รับมอบหมายให้ศึกษาเนื้อหาที่เหมือนกัน หลังจากที่ทุกคนศึกษาเนื้อหานั้นจนเข้าใจแล้ว จึงกลับเข้ากลุ่มเดิม แล้วเล่าเรื่องที่ตนศึกษาให้สมาชิกคนอื่น ๆ ในกลุ่มฟัง โดยเรียงตามลำดับเรื่องราว เสร็จแล้วให้สมาชิกในกลุ่มคนใดคนหนึ่งสรุปเนื้อหาของสมาชิกทุกคนเข้าด้วยกัน ครูผู้สอนเตรียมข้อสอบเกี่ยวกับบทเรียนนั้นไว้ ทดสอบความเข้าใจเนื้อหาที่เรียนในช่วงสุดท้ายของการเรียน

4. ความพึงพอใจ (Satisfaction) หมายถึง ความรู้สึกที่ยินยอมและเต็มใจทำ ในการร่วมกิจกรรมจนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และมีความสุขไปด้วยเช่น การอ่านหนังสือด้วยความสนุกสนานและเพลิดเพลิน การร้องรำทำเพลง ร่วมกับคนอื่นด้วยความสนุกสนาน สนุกกับการสนทนา ในเรื่องใดเรื่องหนึ่งและสนุกกับการเล่นเกมต่างๆ เป็นต้น

แนวคิดทฤษฎี

แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้เป็นพื้นฐานการวิจัย

1. หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 ประเภทวิชาพาณิชยกรรม สาขาวิชาภาษาต่างประเทศ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2562: 13)

จุดประสงค์รายวิชา

1. เพื่อให้สามารถประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะด้านภาษาและการสื่อสาร ทักษะการคิดและการแก้ปัญหา ทักษะทางสังคมและการดำรงชีวิตในการพัฒนาตนเองและวิชาชีพ

2. เพื่อให้มีความเข้าใจและสามารถประยุกต์ใช้หลักการบริหารและจัดการวิชาชีพ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและหลักการงานอาชีพที่สัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการพัฒนาวิชาชีพภาษาต่างประเทศให้ทัน ต่อการเปลี่ยนแปลงและความก้าวหน้าของเศรษฐกิจ สังคมและเทคโนโลยี

3. เพื่อให้มีความเข้าใจในหลักการและกระบวนการทำงานในกลุ่มงานพื้นฐานด้านภาษาต่างประเทศ

4. เพื่อให้สามารถสื่อสารทั้งภาษาอังกฤษและภาษาต่างประเทศอื่น ๆ

5. เพื่อให้สามารถปฏิบัติ งานสื่อสารภาษาต่างประเทศในสถานประกอบการและประกอบอาชีพอิสระ รวมทั้งการใช้ความรู้และทักษะภาษาต่างประเทศเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อในระดับสูงขึ้นได้

6. เพื่อให้สามารถปฏิบัติ งานและดำรงชีวิตโดยประยุกต์ใช้หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง หลักการใช้พลังงานและทรัพยากรอย่างคุ้มค่า คำนึงถึงความปลอดภัยต่อตนเอง ผู้อื่นและการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

7. เพื่อให้มี เจตคติที่ดีต่องานอาชีพ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ซื่อสัตย์สุจริต มีระเบียบวินัย มีความรับผิดชอบต่อสังคม สิ่งแวดล้อม ต่อต้านความรุนแรงและสารเสพติด

2. การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์

Phatthamaaorn, 2558 ได้กล่าวว่า เทคนิคจิ๊กซอว์ เป็นเทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อีกรูปแบบหนึ่งในการเรียนแบบร่วมมือและเหมาะสำหรับการเรียนเนื้อหาใหม่

ขั้นตอนการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูจัดแบ่งเนื้อหาที่จะเรียนเป็นเนื้อหาย่อย ๆ เท่ากับจำนวนสมาชิกในกลุ่มของนักเรียนอาจจัดทำเป็นบทเรียนหน้าเดียวก็ได้

2. จัดกลุ่มนักเรียน กลุ่มละประมาณ 4 คน โดยให้สมาชิกแต่ละกลุ่มมีความรู้ความสามารถที่คละกัน กลุ่มนี้จะเป็นกลุ่มประจำ

3. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มวางแผนให้สมาชิกในกลุ่มรับผิดชอบในการศึกษาหัวข้อย่อยของเนื้อหา คนละ 1 หัวข้อ ให้เวลาในการอ่านตามความยาวของเนื้อหา แต่ไม่ควรให้เวลามากเกินไป

4. ให้นักเรียนที่อ่านหัวข้อเรื่องเดียวกันมารวมเป็นกลุ่มชั่วคราว หรือกลุ่มผู้ชำนาญเพื่อร่วมกันอภิปราย ซักถาม และทำกิจกรรมร่วมกันให้มีความรู้ความเข้าใจในหัวข้อเรื่องนั้นที่ชัดเจนยิ่งขึ้น
นักเรียนกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ วางแผนมอบหมายภารกิจที่กลุ่มจะต้องทำ

5. นักเรียนกลุ่มผู้เชี่ยวชาญแยกตัวกลับไปกลุ่มเดิมของตน(กลุ่มประจำ) แล้วผลัดกันอธิบายความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมในหัวข้อ 5 ให้เพื่อนฟัง

6. นักเรียนทุกคนในกลุ่มทำแบบทดสอบย่อยเพื่อวัดความรู้ความเข้าใจทุกหัวข้อย่อย แล้วนำคะแนนของสมาชิกกลุ่มแต่ละคนรวมกันเป็นคะแนนของกลุ่ม

7. ประกาศยกย่องชมเชยกลุ่มนักเรียนที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ติดประกาศที่บอร์ด และบันทึกเป็นสถิติเพื่อมอบรางวัลต่อไป

กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบจิ๊กซอร์ (Jigsaw)

1. การเตรียมสื่อการเรียนการสอน (Preparation Of Materials) ครูสร้างใบงานให้ผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนของกลุ่ม และสร้างแบบทดสอบย่อยในแต่ละหน่วยการเรียน แต่ถ้ามีหนังสือเรียนอยู่แล้วยิ่งทำให้ง่ายขึ้นได้ โดยแบ่งเนื้อหาในแต่ละหัวข้อเรื่องที่จะสอนเพื่อทำใบงานสำหรับผู้เชี่ยวชาญ ในใบงานควรบอกว่านักเรียนต้องทำ

อะไร เช่น ให้อ่านหนังสือหน้าอะไร อ่านหัวข้ออะไร จากหนังสือหน้าไหนถึงหน้าไหน หรือให้ดูวิดีทัศน์ หรือให้ลงมือปฏิบัติการทดลอง พร้อมกับมีคำถามให้ตอบตอนท้ายของกิจกรรมที่ทำด้วย

2. การจัดสมาชิกของกลุ่มและของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (Teams And Expert Groups) ครูจะแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ (Home Groups) แต่ละกลุ่มจะมีผู้เชี่ยวชาญในแต่ละเรื่องตามใบงานที่ครูสร้างขึ้น ครูแจกใบงานให้ผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนในกลุ่ม และให้ผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนศึกษาใบงานของตนก่อนที่จะแยกไปตามกลุ่มของผู้เชี่ยวชาญ (Expert Groups) เพื่อทำงานตามใบงานนั้นๆ เมื่อนักเรียนพร้อมที่จะทำกิจกรรม ครูแยกกลุ่มนักเรียนใหม่ตามใบงาน กิจกรรมในกลุ่มผู้เชี่ยวชาญแต่ละกลุ่มอาจแตกต่างกัน ครูพยายามกระตุ้นให้นักเรียนศึกษาหัวข้อตามใบงานที่แตกต่างกัน ดังนั้นใบงานที่ครูสร้างขึ้นจึงมีความสำคัญมาก เพราะในใบงานจะนำเสนอด้วยกิจกรรมที่แตกต่างกัน ซึ่งผู้เชี่ยวชาญในแต่ละกลุ่มอาจจะลงมือปฏิบัติการทดลองศึกษาเกี่ยวกับสิ่งที่ได้รับมอบหมาย พร้อมกับเตรียมการนำเสนอสิ่งนั้นอย่างสั้นๆ เพื่อว่าเขาจะได้นำกลับไปสอนสมาชิกคนอื่นๆ ในกลุ่มที่ไม่ได้ศึกษาในหัวข้อดังกล่าว

3. การรายงานและการทดสอบย่อย (Reports And Quizzes) เมื่อกลุ่มผู้เชี่ยวชาญแต่ละกลุ่มทำงานเสร็จแล้ว ผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนก็จะกลับไปยังกลุ่มเดิมของตัวเอง (Home Group) แล้วสอนเรื่องที่ตัวเองทำให้กับสมาชิกคนอื่นๆ ในกลุ่ม ครูกระตุ้นให้นักเรียนใช้วิธีการต่างๆ ในการนำเสนอสิ่งที่จะสอน นักเรียนอาจใช้วิธีการสาธิต อ่านรายงาน ใช้คอมพิวเตอร์ รูปถ่าย ไดอะแกรม แผนภูมิหรือภาพวาดในการนำเสนอความคิดเห็น ครูกระตุ้นให้สมาชิกในกลุ่มได้มีการอภิปรายและซักถามปัญหาต่างๆ โดยที่สมาชิกแต่ละคนต้องมีความรับผิดชอบในการเรียนรู้แต่ละเรื่องที่ผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนนำเสนอ

3. ความหมายของเกมทางภาษา

พูนสุข, 2555 ได้กล่าวว่า เกม (Game) เป็นกิจกรรมที่สามารถกระตุ้นผู้เล่นให้เกิดความสนุกสนาน และมีความประทับใจได้ไม่น้อยไปกว่าการทำกิจกรรมอื่นๆ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของแต่ละกิจกรรม การนำเกมมาใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้เพื่อเร้าความสนใจให้อยากเรียนรู้ บางครั้งเกมก็เป็นเหมือนประตูที่เปิดใจ และนำพาให้เกิดการเรียนรู้ไปพร้อมๆกับทัศนคติของผู้เล่น ประโยชน์ของเกมในการสอนฝึกภาษา เพื่อส่งเสริมทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการรู้ทำให้การเรียนรู้นั้นมีชีวิตชีวา คำกล่าวนี้เป็นที่ยอมรับในวงกว้างไม่เฉพาะในวงการศึกษาเท่านั้น ดังนั้นเกมจึงถูกนำมาใช้เพื่อเสริมสร้างองค์วามรู้และปรับทัศนคติของคนหน้างาน นำไปสู่ความร่วมมือ ร่วมใจในการทำกิจกรรมใด กิจกรรมหนึ่ง กระบวนการของเกมแต่ละเกมจะทำให้ผู้กระทำเกิดการเปลี่ยนแปลงมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับทักษะของผู้นำกิจกรรมเกมนั้นนำไปใช้ให้บรรลุผลของการจัดกิจกรรมเกมนั้นๆ การใช้เกมประกอบการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์เหมือนจริง มีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน และยังช่วยให้ผู้เรียนได้แสดงออก ดังเช่นการเล่นเกมต่อภาพ สู่การบรรยายภาพ โดยการพูด หรือเขียนก็ตามจากผลการสัมภาษณ์ และทำแบบสอบถามหลังการเล่นนำกิจกรรมเกม Jigsaw มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในชั้นเรียนจำนวน 10 ครั้ง พบว่าผู้เรียนมีความรู้สึกสนุกสนาน และยังกล่าวว่ากิจกรรมเกมสามารถทำให้พวกเขาเข้าใจ ให้ข้อคิดและจดจำการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมทางภาษา และเขาชอบที่จะเรียนรู้โดยผ่านกิจกรรมเกมมากกว่าการนั่งฟังฉันสอน เพียงฝ่ายเดียวมันทำให้ฉันมั่นใจยิ่งขึ้น ที่สำคัญยังทำให้ฉัน

มีฝันที่จะสานต่อเจตนารมย์ที่จะทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างมีความสุข และได้ฝึกการคิด วิพากษ์ และกล้าหาญกล้าพูด กล้าวิเคราะห์ วิจารณ์ ซึ่งเป็นพัฒนาการกระบวนการคิดที่ดีได้

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ธัชพล ทีดี, 2560 ได้กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Achievement) หมายถึง ระดับความสำเร็จที่ได้จากความสามารถทางร่างกาย หรือสมอง ซึ่งอาจพิจารณาได้จากคะแนนที่กำหนดให้ หรือคะแนนที่ได้จากงานที่ผู้สอนมอบให้ หรือทั้งสององค์ประกอบที่มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ผลคะแนนหลังการเรียนที่สูงขึ้นจากคะแนนทดสอบก่อนการเรียน

ความหมายของผลสัมฤทธิ์ (Achievement) ว่าหมายถึง ความสำเร็จ (Accomplishment) ความคล่องแคล่ว ความชำนาญ ในการใช้ทักษะหรือการประยุกต์ใช้ความรู้ต่างๆ ส่วนผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน (Academic Achievement) หมายถึงความรู้หรือทักษะอันเกิดจากการเรียนรู้ในวิชาต่างๆ ที่ได้เรียนมาแล้ว ซึ่งได้จากผลการทดสอบของครูผู้สอน หรือผู้รับผิดชอบในการสอนหรือทั้งสองอย่างรวมกัน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้แก่ ความรู้ความสามารถในการที่จะพยายามเข้าถึงความรู้ หรือทักษะซึ่งเกิดจากการกระทำที่ประสานกันต้องอาศัยความพยายามอย่างมาก ทั้งองค์ประกอบทางด้านที่เกี่ยวข้องกับสติปัญญา และองค์ประกอบที่ใช้สถิติปัญญา แสดงออกในรูปของความสำเร็จ ซึ่งสามารถสังเกตและวัดได้ด้วยเครื่องมือทางจิตวิทยาหรือแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทั่วไป ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ยังหมายรวมไปถึง ความรู้หรือทักษะที่ต้องใช้สติปัญญาและสมรรถภาพทางสมองที่ได้รับมาจากการสั่งสอน แสดงออกมาในรูปความสำเร็จสามารถ วัดได้โดยการแสดงออกมาทั้ง 3 ด้าน คือพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย ด้านทักษะพิสัย และใช้แบบทดสอบความสามารถในการเรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหาวิชาที่เรียน

5. แนวคิดและทฤษฎีความพึงพอใจ

ประกายดาว ดำรงพันธ์, 2536 ได้กล่าวว่าแนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ ว่าความพึงพอใจเป็นความรู้สึกสองแบบของมนุษย์ คือ ความรู้สึกทางบวกและความรู้สึกทางลบ ความรู้สึกทางบวกเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นแล้วจะทำให้เกิดความสุข ความสุขนี้เป็นความรู้สึกที่แตกต่างจากความรู้สึกทางบวกอื่นๆ กล่าวคือ เป็นความรู้สึกที่มีระบบย้อนกลับความสุขสามารถทำให้เกิดความรู้สึกทางบวกเพิ่มขึ้นได้อีกดังนั้นจะเห็นได้ว่าความสุขเป็นความรู้สึกที่สลับซับซ้อน และความสุขนี้จะมีผลต่อบุคคลมากกว่าความรู้สึกในทางบวกอื่นๆ สำหรับแนวคิดความพึงพอใจ มีส่วนเกี่ยวข้องกับความต้องการของมนุษย์ กล่าวคือ ความพึงพอใจจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อความต้องการของมนุษย์ได้รับการตอบสนอง ซึ่งมนุษย์ไม่ว่าอยู่ในที่ใด ย่อมมีความต้องการขั้นพื้นฐานไม่ต่างกัน ความพึงพอใจเป็นปฏิกิริยาด้านความรู้สึกต่อสิ่งเร้าหรือสิ่งกระตุ้นที่แสดงผลออกมาในลักษณะของผลลัพธ์สุดท้ายขอ6 กระบวนการประเมิน โดยบ่งบอกทิศทางของ ผลการประเมินว่าเป็นไปในลักษณะทิศทางบวกหรือทิศทางลบหรือไม่มีปฏิกิริยาคือเฉยๆ ต่อสิ่งเร้าหรือสิ่งที่มากระตุ้น

สิ่งจูงใจที่ใช้เป็นเครื่องมือกระตุ้นให้บุคคลเกิดความพึงพอใจ มีด้วยกัน 4 ประการ คือ

1.สิ่งจูงใจที่เป็นวัตถุ (material inducement) ได้แก่ เงิน สิ่งของ หรือสภาวะทางกายที่ให้แก่ผู้ประกอบกิจกรรมต่างๆ

2.สภาพทางกายที่พึงปรารถนา (desirable physical condition) คือ สิ่งแวดล้อมในการประกอบกิจกรรมต่างๆ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งอันก่อให้เกิดความสุขทางกาย

3.ผลประโยชน์ทางอุดมคติ (ideal benefaction) หมายถึง สิ่งต่างๆที่สนองความต้องการของบุคคล

4.ผลประโยชน์ทางสังคม (association attractiveness) หมายถึง ความสัมพันธ์ฉันท์มิตรกับผู้ร่วมกิจกรรม อันจะทำให้เกิดความผูกพัน ความพึงพอใจและ สภาพการร่วมกัน อันเป็นความพึงพอใจของบุคคลในด้านสังคมหรือความมั่นคงในสังคม ซึ่งจะทำให้รู้สึกมีหลักประกันและมีความมั่นคงในการประกอบกิจกรรม

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ชรินรัตน์ แดงนา. (2564). ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อการจับใจความโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดไร่ขิงวิทยา จังหวัดนครปฐม ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลสัมฤทธิ์ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อการจับใจความโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 2. ผลสัมฤทธิ์ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อการจับใจความโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ธิดา เจตนา. (2561). ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหาดใหญ่วิทยาลัยสมบูรณ์กุลกันยา จังหวัดสงขลา ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw)อยู่ในระดับมาก

กานต์ธีรา พนาศรีงาม. (2561). ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) ที่มีต่อทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลวัดมณีไพรสณฑ์ จังหวัดตาก ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างหลังเรียนกับเกณฑ์ ร้อยละ 70 พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ คิดเป็นร้อยละ 80.23 3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ โดยภาพรวมอยู่ใน ระดับมาก (= 3.52)

สุชาดา ทองแดง. (2559). ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการสอนทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ เทคนิคจิกซอว์ (Jigsaw) กับการสอนตามคู่มือครูผู้สอน โรงเรียนอนุบาลสุขสวัสดิ์ จังหวัดสมุทรปราการ ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลการเรียนรู้ในการสอนทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่4 โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิกซอว์(Jigsaw) สูงกว่าการสอนตามคู่มือครูกันอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 2. ระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่4 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิกซอว์ (Jigsaw) สูงกว่าการสอนตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ชัชชญา คอร์เรีย. (2559). ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ด้านการอ่านภาษาอังกฤษและความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปี ที่ 1 ระหว่างการสอนโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ และเทคนิคการสอนอ่านตามปกติ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์มีผลการเรียนรู้สูงกว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยเทคนิคการสอนอ่านตามปกติ โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ เมื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ด้านการอ่านภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการ สอนโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์และการสอนโดยใช้เทคนิคการสอนอ่านตามปกติพบว่า นักเรียนมีผลการเรียนรู้ด้านการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และเมื่อเปรียบเทียบผลความพึงพอใจของนักเรียนทั้งสองกลุ่มพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดย ใช้เทคนิคจิ๊กซอว์มีความพึงพอใจสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยเทคนิคการสอนอ่านตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ระเบียบวิธีวิจัย

ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ของวิทยาลัยเทคโนโลยีระยองบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 143 คน

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ห้อง 4 สาขางานภาษาต่างประเทศ ที่ลงทะเบียนเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษสถานประกอบการ ที่มีผลการเรียนไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 20 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง (random sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชา ภาษาอังกฤษสถานประกอบการ
2. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 1 ชุด มี 20 ข้อ
3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนหลังโดยจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ร่วมกับเกมทางภาษา

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยมีการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยมี แผนการทดลองเป็น แบบกลุ่มเดียวสอบก่อนและสอบหลัง (One Group Pretest-Posttest Design) มีขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1.ชี้แจงกระบวนการจัดการเรียนแบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ร่วมกับเกมทางภาษา รายวิชาภาษาอังกฤษสถานประกอบการ อธิบายกิจกรรมตามขั้นตอน จุดประสงค์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนเพื่อผู้เรียนจะได้เข้าใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ร่วมกับเกมทางภาษา

2. ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pretest) รายวิชาภาษาอังกฤษสถานประกอบการ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 20 ข้อ แล้วบันทึกผล การสอบไว้เป็นคะแนนก่อนเรียน

3. ดำเนินการทดลอง โดยสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ร่วมกับเกมทางภาษา ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 8 ชั่วโมง

4. เมื่อสิ้นสุดการทดลอง จึงให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ทำการทดสอบหลังเรียน (Posttest) กลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษสถานประกอบการ จำนวน 20 ข้อ ซึ่งเป็นฉบับเดียวกันกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียนแล้ว บันทึกผลไว้เป็นคะแนนหลังเรียน

5. นำคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนจากการทดสอบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ไปวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยทางสถิติ เพื่อสรุปผล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าสถิติ

1. ค่าเฉลี่ย (Mean)

2. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

3. ค่า t-test

4. ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตารางที่ 1 ผลของคะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ร่วมกับเกมทางภาษา

คนที่	คะแนนทดสอบก่อนเรียน (20คะแนน)	คะแนนทดสอบหลังเรียน (20คะแนน)	ผลต่าง (D)	คะแนนความก้าวหน้า (D^2)
1	7	11	4	16
2	7	12	5	25
3	8	12	4	16
4	8	11	3	9
5	9	13	4	16
6	7	12	5	25
7	8	13	5	25
8	7	12	5	25
9	7	11	4	16
10	8	15	7	49
11	7	12	5	25
12	8	14	6	36
13	7	13	6	36
14	7	15	8	64
15	8	12	4	16

คนที่	คะแนนทดสอบก่อนเรียน (20คะแนน)	คะแนนทดสอบหลังเรียน (20คะแนน)	ผลต่าง (D)	คะแนนความก้าวหน้า (D^2)
16	7	12	5	25
17	8	13	5	25
18	7	12	5	25
19	7	12	5	25
20	7	13	6	36
รวม	149	250	101	535
$\bar{X}$	7.47	12.57	5.05	9.97
S.D	0.37	1.25	1.14	0.81

จากตารางที่ 1 พบว่านักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษสถานประกอบการ เรื่อง About Signs and Symbols โดยจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ร่วมกับเกมทางภาษา คะแนนก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ย (Mean) เท่ากับ 7.47 คะแนนหลังเรียน มีค่าเฉลี่ย (Mean) เท่ากับ 12.57 คะแนนก่อนเรียน มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) เท่ากับ 0.37 คะแนนหลังเรียน มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) เท่ากับ 1.25

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน

คะแนน	จำนวน	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ยร้อยละ	$\bar{x}$	S.D	df	t stat	Sig.
ก่อนเรียน	20	20	37.25	7.47	0.37	18	19.35	.000*
หลังเรียน	20	20	62.50	12.57	1.25			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่านักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษสถานประกอบการ เรื่อง About Signs and Symbols โดยจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ร่วมกับเกมทางภาษา คะแนนจากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 37.25 และหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 62.50 คะแนนก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ย (Mean) เท่ากับ 7.47 คะแนนหลังเรียน มีค่าเฉลี่ย (Mean) เท่ากับ 12.57 คะแนนก่อนเรียน มี

ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) เท่ากับ 0.37 คะแนนหลังเรียน มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) เท่ากับ 1.25 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษสถานประกอบการ เรื่อง About Signs and Symbols โดยจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ร่วมกับเกมทางภาษา เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ข้อ	หัวข้อ	ระดับความคิดเห็น					$\bar{X}$	S.D	ระดับความพึงพอใจ	อันดับ
		5	4	3	2	1				
	ด้านเนื้อหาสาระการเรียนรู้									
1	ทำความเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น	16	2	2	-	-	4.70	0.65	มากที่สุด	1
2	นักเรียนพอใจในผลงานที่ร่วมกันทำในกลุ่ม	14	5	1	-	-	4.65	0.58	มากที่สุด	2
3	เนื้อหาที่เรียนสามารถนำไปปรับใช้ได้	15	3	2	-	-	4.65	0.67	มากที่สุด	3
	ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน									
4	ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างอิสระ	10	6	4	-	-	4.30	0.80	มาก	9
5	มีความพึงพอใจในกิจกรรมที่ได้ทำ	11	5	4	-	-	4.35	0.81	มาก	8
6	มีความอยากเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น	12	6	2	-	-	4.50	0.68	มาก	5
	ด้านการวัดและประเมินผล									
7	ฝึกให้นักเรียนกล้าคิดและตัดสินใจ	13	5	2	-	-	4.55	0.68	มากที่สุด	4
8	ยอมรับในการประเมินการปฏิบัติกิจกรรม	10	9	1	-	-	4.45	0.60	มาก	6
9	วิธีการประเมินผล มีความเหมาะสม	12	5	3	-	-	4.45	0.75	มาก	7
รวม							4.51	0.07	มากที่สุด	

จากตารางที่ 4-3 พบว่า โดยภาพรวมเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษสถานประกอบการ เรื่อง About Signs and Symbols โดยจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ร่วมกับเกมทางภาษา เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นักเรียนมีความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.51, S.D = 0.07) โดยจำแนกดังนี้ อันดับที่ 1 ได้แก่ ทำความเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.70, S.D = 0.65) อันดับที่ 2 ได้แก่ นักเรียนพอใจในผลงานที่ร่วมกันทำในกลุ่มและเนื้อหาที่เรียนสามารถนำไปปรับใช้ได้ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.65, S.D = 0.58) อันดับที่ 3 ได้แก่ ฝึกให้นักเรียนกล้าคิดและ

ตัดสินใจ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.55, S.D = 0.68) และอันดับสุดท้าย ได้แก่ ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างอิสระ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.30, S.D = 0.80)

ตารางที่ 4 แสดงการหาค่าความเที่ยงตรงของเนื้อหา IOC จากการสอบถามผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เกี่ยวกับแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องรายวิชาภาษาอังกฤษสถานประกอบการ เรื่อง About Signs and Symbols โดยจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ร่วมกับเกมทางภาษา

ข้อสอบข้อที่	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	ค่า IOC	ผลการประเมิน
1	+1	0	+1	0.66	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3	0	+1	+1	0.66	ใช้ได้
4	0	+1	+1	0.66	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
6	+1	0	+1	0.66	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
8	+1	+1	0	0.66	ใช้ได้
9	+1	0	+1	0.66	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
12	+1	+1	0	0.66	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
15	+1	0	+1	0.66	ใช้ได้
16	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
17	0	+1	+1	0.66	ใช้ได้
18	+1	0	+1	0.66	ใช้ได้
19	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
20	0	+1	+1	0.66	ใช้ได้
			ค่าเฉลี่ยรวม	0.81	ใช้ได้

จากตารางที่ 4 แสดงถึงการหาค่าความเที่ยงตรงของเนื้อหา IOC สรุปได้ว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องรายวิชาภาษาอังกฤษสถานประกอบการ เรื่อง About Signs and Symbols โดยจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ร่วมกับเกมทางภาษา มีความเที่ยงตรงของเนื้อหาเท่ากับ 0.81 สามารถนำไปใช้ทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างได้

สรุปอภิปรายข้อเสนอแนะ

สรุป

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษสถานประกอบการ เรื่อง About Signs and Symbols โดยจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ร่วมกับเกมทางภาษา ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขางานภาษาต่างประเทศ การหาค่าความเที่ยงตรงของเนื้อหา IOC ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง About Signs and Symbols โดยจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ร่วมกับเกมทางภาษา มีความเที่ยงตรงของเนื้อหาเท่ากับ 0.81 นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ร่วมกับเกมทางภาษา รายวิชาภาษาอังกฤษสถานประกอบการ มีคะแนนจากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 37.25 และหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 62.50 คะแนนก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ย (Mean) เท่ากับ 7.47 คะแนนหลังเรียน มีค่าเฉลี่ย (Mean) เท่ากับ 12.57 คะแนนก่อนเรียน มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) เท่ากับ 0.37 คะแนนหลังเรียน มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) เท่ากับ 1.25 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ความพึงพอใจของนักเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษสถานประกอบการ เรื่อง About Signs and Symbols โดยจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ร่วมกับเกมทางภาษา เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นักเรียนมีความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.51, S.D = 0.07) โดยจำแนกดังนี้ อันดับที่ 1 ได้แก่ ทำความเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.70, S.D = 0.65) อันดับที่ 2 ได้แก่ นักเรียนพอใจในผลงานที่ร่วมกันทำในกลุ่มและเนื้อหาที่เรียนสามารถนำไปปรับใช้ได้ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด($\bar{X}$ = 4.65, S.D = 0.58) อันดับที่ 3 ได้แก่ ฝึกให้นักเรียนกล้าคิดและตัดสินใจ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.55, S.D = 0.68) และอันดับสุดท้าย ได้แก่ ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างอิสระ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.30, S.D = 0.80)

อภิปรายผลการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษสถานประกอบการ เรื่อง About Signs and Symbols โดยจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ร่วมกับเกมทางภาษา ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขางานภาษาต่างประเทศ สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งตรงกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องจากแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีคุณภาพดี การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนักเรียนได้ปฏิบัติด้วยตนเอง แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านการหาคุณภาพอยู่ในระดับ 0.81 สามารถนำไปใช้ทดสอบได้ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในชั้นเรียนมากขึ้น ส่งเสริมให้นักเรียนที่มีความสามารถต่างกันเรียนรู้ร่วมกันได้ ส่งเสริมให้นักเรียนผลัดกันเป็นผู้นำ

ส่งเสริมให้นักเรียนมีความเอาใจใส่ รับผิดชอบต่องานของตนเองและงานของกลุ่มร่วมกับสมาชิกคนอื่น สุดท้ายยังสามารถส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกทักษะสังคมโดยตรงอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กานต์ธีรา พนาศรีงาม. (2561). ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) ที่มีต่อทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลวัดมณีไพรสณฑ์ จังหวัดตาก ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างหลังเรียนกับเกณฑ์ ร้อยละ 70 พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ คิดเป็นร้อยละ 80.23 3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\overline{\mathbf{X}}$= 3.52)

2. นักเรียนมีความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\overline{\mathbf{X}}$= 4.51) เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ร่วมกับเกมทางภาษา นักเรียนมีความพึงพอใจในบรรยากาศที่เป็นกันเอง มีความสนใจในการทำกิจกรรมกลุ่ม การจัดกิจกรรมมีขั้นตอนและกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม มีความสนุกสนานเพลิดเพลินในการจัดกิจกรรมต่างๆ ผู้เรียนมีความตั้งใจและสนใจในการเรียนเป็นอย่างดี มีความรู้สึกชอบวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของธิดา เจตนา. (2561). ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหาดใหญ่วิทยาลัยสมบูรณ์กุลกันยา จังหวัดสงขลา ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw)อยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1.1 ผู้สอนควรสนับสนุนและส่งเสริมให้ผู้เรียนแต่ละคนมีอิสระในการคิดเสนอความคิดเห็น รวมทั้งมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม ร่วมมือช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

1.2 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ผู้วิจัยสร้างขึ้น สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆหรือระดับชั้นอื่นต่อไป

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาถึงตัวแปรอื่นเพิ่มเติมที่อาจมีผลต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ เช่น เพศ อายุของนักเรียน เป็นต้น

2.2 ควรมีการศึกษาความคงทนในการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศและในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (2562). ***หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562.*** ค้นพบใน สำนักมาตรฐานอาชีวศึกษาและวิชาชีพ > หลักสูตร > ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) > หลักสูตร พ.ศ.2562 vec.go.th) สืบค้นเมื่อวันที่ 12 ธันวาคม 2565.

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2533). ***แนวการจัดทำแผนการเรียนร้หลักสูตรประถมศึกษา และมัธยมศึกษา*** ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533. กรุงเทพฯ : คุรุสภา ลาดพร้าว.

กานต์ธีรา พนาศรีงามและคณะ .(2561). ***ผลของการจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) ที่มีต่อทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2***. โรงเรียนเทศบาลวัดมณีไพรสณฑ์ . จังหวัดตาก.

ชรินรัตน์ แดงนา. (2564). ***การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อการจับใจความโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่*** 3. โรงเรียนวัดไร่ขิงวิทยา. นครปฐม.

ชัชชญา คอร์เรีย (2559) ***การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ด้านการอ่านภาษาอังกฤษและความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปี ที่ 1 ระหว่างการสอนโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ และเทคนิคการสอนอ่านตามปกติ***. วารสารออนไลน์บัณฑิตนักศึกษา. คณะศึกษาศาสตร์. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

ธัชพล ทีดี. (2560). ***การเปรียบเทียบความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตยระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครูของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3***. ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์. มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณ.

ธิดา เจตนา. (2561). ***การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์(Jigsaw) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3***. โรงเรียนหาดใหญ่วิทยาลัยสมบูรณ์กุลกันยา. สงขลา.

ประกายดาว ดำรงพันธ์. (2536). ***ความพึงพอใจของลูกค้าที่มีต่อการให้บริการด้านสินเชื่อ: กรณีศึกษาศูนย์ธุรกิจสะพานขาว ธนาคารกรุงไทย จำกัด (มหาชน)***. วิทยานิพนธ์ ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (เศรษฐศาสตร์ธุรกิจ) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

พูนสุข โอเอี่ยม. (2555). ***ความหมายของเกมทางภาษา***. สืบค้นได้จาก https://www.gotoknow.org. สืบค้นเมื่อวันที่ 4 มกราคม 2566. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดสมุทรสาคร.

ราตรี ศรีสองเมือง. (2562). ***การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้สมุดบันทึกการสนทนา***. โรงเรียนเลาขวัญราษฎร์บำรุง จังหวัดกาญจนบุรี. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 8.

สุชาดา ทองแดง (2559) ***การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการสอนทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบกลุ่ม ร่วมมือเทคนิคจิกซอว์ (Jigsaw) กับการสอนตามคู่มือครูผู้สอน***. โรงเรียน อนุบาลสุขสวัสดิ์. จังหวัดสมุทรปราการ.

สุมัณฑณา ธีรภัคสิริ. (2559). ***การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1***. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.