

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีมกับนักเรียนที่เรียนแบบปกติ เพื่อเปรียบเทียบคะแนนการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลางและกลุ่มอ่อนก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีมและเพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีม ผู้วิจัยขอสรุปผลการวิจัยตามลำดับดังต่อไปนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีมกับนักเรียนที่เรียนแบบปกติ
2. เพื่อเปรียบเทียบคะแนนการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อนก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีม
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีม

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาล ไม้ยา (ห้วยก้างราษฎร์) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2544 จำนวน 41 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการสอนเขียนสะกดคำภาษาไทยสำหรับกลุ่มทดลอง ที่เรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 20 แผน

2.2 แผนการสอนเขียนสะกดคำภาษาไทยสำหรับกลุ่มควบคุม ที่เรียนแบบปกติที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 20 แผน

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทยแบบปรนัย ชนิดเขียนตอบ
จำนวน 30 ข้อ

2.4 แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีม จำนวน
20 ข้อ

3. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 หลังจากที่ถูกจัดตัวอย่างเรียนครบทั้ง 20 แผน (แผนละ 3 คาบ คาบละ 20 นาที)
รวม 60 คาบ แล้วให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทยด้วยแบบ
ทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3.2 นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทยไป
เปรียบเทียบกันระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมและเปรียบเทียบคะแนนการเขียนสะกดคำ
ภาษาไทยของนักเรียนกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลางและกลุ่มอ่อนก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกม
การแข่งขันเป็นทีม

3.3 ให้นักเรียนกลุ่มทดลองทำแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนโดยใช้เกม
การแข่งขันเป็นทีม

3.4 รวบรวมข้อมูลที่ได้ไปทำการวิเคราะห์โดยใช้วิธีการทางสถิติ

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 คำนวณหาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์
การเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เทคนิค 27 %

4.2 คำนวณหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำ
ภาษาไทย โดยใช้สูตร KR-20

4.3 คำนวณหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ คะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4.4 คำนวณหาค่าเฉลี่ยประชากรของคะแนนที่นักเรียนตอบแบบสอบถามความคิดเห็น
เกี่ยวกับการเรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีม

4.5 คำนวณหาค่าความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัด
ผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้การทดสอบ
แบบแมนวิทนียู (The Mann-Whitney U-test)

4.6 คำนวณหาค่าเฉลี่ยของคะแนนการเขียนสะกดคำภาษาไทยก่อนและหลังเรียนจาก
การทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการ
แข่งขันเป็นทีมทั้งกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลางและกลุ่มอ่อน โดยใช้การทดสอบแบบวิลคอกซอน
(The Wilcoxon matched-pairs signed-ranks test)

4.7 นำแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีมที่ได้มาจากนักเรียนในกลุ่มทดลอง มาทำการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการประมาณค่าเฉลี่ยของประชากร

สรุปผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีมกับนักเรียนที่เรียนแบบปกติแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักเรียนกลุ่มเก่งมีค่าเฉลี่ยของคะแนนการเขียนสะกดคำภาษาไทยก่อนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนกลุ่มปานกลางมีค่าเฉลี่ยของคะแนนการเขียนสะกดคำภาษาไทยก่อนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วนนักเรียนกลุ่มอ่อนมีค่าเฉลี่ยของคะแนนการเขียนสะกดคำภาษาไทยก่อนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สรุปได้ว่าภายหลังจากที่นักเรียนเรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีมแล้วทำให้นักเรียนมีพัฒนาการในการเขียนสะกดคำภาษาไทย

3. ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีม เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่านักเรียนมีค่าเฉลี่ยของความคิดเห็นในด้านต่าง ๆ ทั้ง 4 ด้าน คือด้านวิธีการเรียน นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยอย่างยิ่ง ด้านบรรยากาศนักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วย ด้านการแข่งขันนักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วย ส่วนด้านประโยชน์ที่ได้รับนักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยถึงเห็นด้วยอย่างยิ่ง โดยรวมแล้วนักเรียนมีค่าเฉลี่ยของความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีมอยู่ในระดับเห็นด้วย

อภิปรายผลการวิจัย

1. จากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีมกับนักเรียนที่เรียนแบบปกติ ผลการวิจัยเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 คือนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทยแตกต่างกัน โดยนักเรียนในกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทยสูงกว่านักเรียนในกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องมาจากการเรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีมเป็นวิธีการเรียนที่เน้นให้นักเรียนเรียนรู้กระบวนการกลุ่ม มุ่งเน้นให้มีการช่วยเหลือกัน ฟังพาดพิงซึ่งกันและกัน ร่วมกันคิด ร่วมกันทำ สมาชิกภายในกลุ่มประกอบด้วยนักเรียนที่ละความรู้ความสามารถกัน คือนักเรียนที่เรียนเก่ง เรียนปานกลางและเรียนอ่อน ในอัตราส่วน 1:2:1

มาร่วมกันทำกิจกรรมทางการเรียน มีการปรึกษาหารือและฝึกการแก้ปัญหา ตลอดจนแสดงความคิดเห็นร่วมกันระหว่างเพื่อนในกลุ่มเดียวกัน นักเรียนได้ปฏิบัติจริงเกี่ยวกับการฝึกฝน การเขียนสะกดคำภาษาไทยอย่างสม่ำเสมอและทั่วถึงกัน ฝึกให้มีความรับผิดชอบร่วมกันต่องานที่ได้รับมอบหมาย ครูเป็นเพียงผู้ให้คำแนะนำปรึกษา และคอยติดตามความก้าวหน้าของนักเรียน แต่ละกลุ่มอย่างทั่วถึง ตลอดจนได้นำเอากิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มมาเป็นแรงจูงใจในการเรียน กระตุ้นให้นักเรียนเร่งแสวงหาความรู้และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ จากหลาย ๆ ทักษะ และทำให้นักเรียนกล้าแสดงออกมากขึ้น เกิดความสนุกสนาน ไม่รู้สึกเบื่อหน่ายในการเรียนตลอดจนมีความตั้งใจและสนใจเรียน เนื่องจากว่าทุกคนมีโอกาสประสบความสำเร็จในการเรียน ในการแข่งขันครั้งแรกนักเรียนอาจจะไม่ได้แข่งขันในโต๊ะแข่งขันที่เหมาะสมกับระดับความสามารถของตน ทำให้นักเรียนบางคนเกิดความเครียดได้ ซึ่งผู้วิจัยก็ต้องคอยเอาใจใส่ แนะนำ และช่วยแก้ปัญหาให้ผ่านไปได้ด้วยดี และชี้แจงให้นักเรียนทราบว่าในการแข่งขันครั้งต่อ ๆ ไปนักเรียนก็จะได้รับการปรับไปยังโต๊ะแข่งขันที่เหมาะสมกับตน สำหรับผู้ที่แพ้การแข่งขันในครั้งนี้ โอกาสครั้งหน้าก็จะชนะได้ เพื่อเป็นการแสดงความยินดีและให้กำลังใจแก่กลุ่มที่ชนะและผู้เรียนที่ทำคะแนนดีเด่นในการแข่งขันแต่ละครั้ง ครูก็จะออกจดหมายข่าวเพื่อรายงานผลการแข่งขัน ในจดหมายข่าวจะเน้นผลงานของแต่ละกลุ่ม ผู้เรียนที่ชนะแต่ละโต๊ะแข่งขัน และอันดับของกลุ่มในสัปดาห์นั้น โดยธรรมชาติของเด็กในวัยนี้การให้รางวัลเป็นสิ่งจูงใจ จะทำให้เด็กมีความกระตือรือร้นและต้องขยันให้มากกว่าเดิมเพื่อที่จะทำคะแนนของกลุ่มให้ดียิ่งขึ้น และเพื่อที่จะรักษาระดับที่ดีที่สุดของกลุ่มไว้ ขอบเขตต่อการที่นักเรียนจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของทิสนา แยมมณี (2534, หน้า 2) ที่ให้แนวคิดว่าการทำงานเป็นกลุ่มย่อมมีการปรึกษาหารือและแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล มีการให้ความร่วมมือและช่วยเหลือซึ่งกันและกันเพื่อช่วยกันพิจารณาตัดสินใจได้ถูกต้องและรอบคอบกว่าการคิดทำอยู่คนเดียว ทำให้ได้ผลงานที่มีประสิทธิภาพและมีคุณภาพ ... ซึ่งแตกต่างกับการเรียนแบบปกติที่นักเรียนต่างคนต่างเรียน ไม่มีการปรึกษาหารือกัน ไม่มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน จึงทำให้ได้รับความรู้ที่ไม่หลากหลายเท่าที่ควร ทำให้นักเรียนบางคนเกิดความเบื่อหน่าย ไม่สนใจในบทเรียน ไม่ตั้งใจเรียน ขาดความรับผิดชอบและขาดความกระตือรือร้นต่องานที่ครูมอบหมาย บางครั้งอาจทำให้เด็กมีความเห็นแก่ตัวและไม่รู้จักปรับตัวเข้ากับผู้อื่น ดังนั้นเมื่อทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทยหลังเรียนจึงได้คะแนนน้อยกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีม ซึ่งส่งผลต่อคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทยหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนแบบปกติ

2. จากการเปรียบเทียบคะแนนการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อนก่อนและหลังเรียน โดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีม ผลการวิจัยเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 คือ นักเรียนกลุ่มเก่งมีค่าเฉลี่ยของคะแนนการเขียนสะกดคำภาษาไทยก่อนและหลังเรียนแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนกลุ่มปานกลางมีค่าเฉลี่ยของคะแนนการเขียนสะกดคำภาษาไทยก่อนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วนนักเรียนกลุ่มอ่อนมีค่าเฉลี่ยของคะแนนการเขียนสะกดคำภาษาไทยก่อนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สาเหตุที่นักเรียนในกลุ่มปานกลางมีค่าเฉลี่ยของคะแนนการเขียนสะกดคำภาษาไทยเพิ่มขึ้นมากกว่านักเรียนในกลุ่มเก่งและกลุ่มอ่อน อาจเนื่องมาจากการเรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีม เป็นวิธีการที่เน้นกระบวนการกลุ่ม โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนที่มีระดับความสามารถทางการเรียนแตกต่างกันได้มาทำกิจกรรมทางการเรียนร่วมกัน ซึ่งแต่ละกลุ่มประกอบด้วยนักเรียนที่เรียนเก่ง 1 คน เรียนปานกลาง 2 คน และเรียนอ่อน 1 คน ครูส่งเสริมและสนับสนุนให้นักเรียนสอนกันเองโดยนักเรียนที่เรียนเก่งจะช่วยเหลือเพื่อนนักเรียนที่เรียนปานกลางและเรียนอ่อนได้ด้วยการอธิบาย ให้คำแนะนำ ประเมินเกี่ยวกับบทเรียน แบบฝึกหัดจากใบงาน วิธีการค้นคว้าหาความรู้ ในขณะที่เด็กปานกลางก็สามารถที่จะอธิบายให้เด็กอ่อนได้ด้วย ซึ่งโดยธรรมชาติแล้วเด็กปานกลางกับเด็กเก่งมักจะทำงานไปด้วยกันได้ดีเนื่องจากมีพัฒนาการอยู่ในระดับใกล้เคียงกัน ด้วยบรรยากาศเช่นนี้จึงทำให้เด็กปานกลางมีโอกาได้เรียนรู้จากเด็กเก่ง ในขณะเดียวกันก็อธิบายให้เด็กอ่อนเป็นการเปิดโอกาสให้ได้พัฒนาความสามารถ ส่วนเด็กเรียนเก่งและเด็กเรียนอ่อนที่มีพัฒนาการอยู่ในระดับที่ไม่มากนักนั้นก็อาจจะเป็นเพราะว่าเด็กเก่งมีพื้นฐานที่ดีอยู่แล้วเมื่อได้รับการสอนแบบใด ๆ ก็ตามก็จะมีพัฒนาการอีกเพียงเล็กน้อย ซึ่งก็เช่นเดียวกับเด็กเรียนอ่อนที่มีพื้นฐานไม่ดี เมื่อได้รับการสอนแล้วก็จะพัฒนาได้อีกไม่มากนัก แต่ถ้าพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยแล้วก็นับได้ว่าเด็กเรียนปานกลางมีค่าเฉลี่ยของคะแนนการเขียนสะกดคำภาษาไทยมากกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนการเขียนสะกดคำภาษาไทยของเด็กเรียนเก่ง ซึ่งก็น่าจะเป็นที่พอใจ ดังจะเห็นได้ว่านักเรียนทั้งกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อนต่างก็ได้รับประโยชน์จากการเรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีม โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนที่เรียนอ่อนจะได้รับการช่วยเหลือจากนักเรียนที่เรียนเก่งและเรียนปานกลางเป็นอย่างมาก จึงทำให้นักเรียนมีค่าเฉลี่ยของคะแนนการเขียนสะกดคำภาษาไทยเพิ่มขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลงานการวิจัยของทัศนีย์ ประสานตรี (2532, หน้า 99) ที่พบว่าการสอนโดยเพื่อนช่วยเพื่อนเป็นการเรียนการสอนที่นักเรียนเก่งช่วยเหลือนักเรียนที่เรียนอ่อนได้ก็เพราะว่านักเรียนอยู่ในวัยเดียวกัน ทำให้เข้าใจคำอธิบายและสื่อความหมายซึ่งกันและกันได้ดีกว่า นอกจากนี้ยังทำให้นักเรียนที่เรียนอ่อนเกิดความมั่นใจและกล้าแสดงความคิดเห็นมากยิ่งขึ้น ก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีขึ้นต่อการเรียนเป็นกลุ่ม และตรงกับที่ผลงานการวิจัยของอุทัย เพชรช่วย (2528, หน้า 17) ที่พบว่า การให้นักเรียนสอนกันเองโดยนักเรียนที่เรียนเก่งหรือมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง

สอนนักเรียนที่เรียนอ่อนหรือนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำนั้นสามารถทำให้นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เพิ่มขึ้นได้

3. นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนโดยรวมอยู่ในระดับเห็นด้วย อาจเนื่องมาจาก

3.1 ด้านวิธีการเรียน นักเรียนชอบทำแบบฝึกจากใบงานที่ครูกำหนดให้มาก และในการทำงานเป็นกลุ่มย่อยนั้นเมื่อมีปัญหาหรือข้อสงสัยเกิดขึ้น สมาชิกภายในกลุ่มก็จะช่วยเหลือกันและแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นให้ผ่านไปได้อย่างดี แต่เมื่อมีปัญหาที่ไม่สามารถตกลงกันได้สมาชิกภายในกลุ่มก็จะปรึกษารื้อกับครูทุกครั้ง

3.2 ด้านบรรยากาศ สมาชิกทุกคนในแต่ละกลุ่มซึ่งประกอบด้วยนักเรียนที่ความสามารถกัน แต่สมาชิกทุกคนก็ไม่รู้สึกอึดอัดใจเพราะว่าทุกคนรู้จักคุ้นเคยกันเป็นอย่างดีอีกทั้งยังทำงานด้วยความสบายใจ และให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกันอยู่เสมอทำให้เกิดความรู้สึกว่าอบอุ่น และมีความกระตือรือร้นในบทเรียน แม้ว่าในบางครั้งนักเรียนที่เรียนอ่อนอาจจะรู้สึกไม่พอใจบ้างที่เพื่อนเข้ามาแนะนำในด้านการเรียนของเขาอยู่ตลอดเวลา แต่ก็สามารถปรับตัวเข้าหากันได้พร้อมทั้งยอมรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนในกลุ่มและสมาชิกกลุ่มทุกคนจะร่วมมือกันแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นให้ผ่านไปได้อย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของผกา สัตยธรรม (2522, หน้า 8) กับโยธิน ต้นสนยุทธ และคณะ (2533, หน้า 189) ที่กล่าวถึงการเรียนเป็นกลุ่มว่าสามารถทำให้ผู้เรียนเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและมีความเข้าใจในตนเองมากขึ้น ในขณะที่เดียวกันก็จะช่วยให้เข้าใจผู้อื่นได้ดียิ่งขึ้น เป็นการฝึกนิสัยในการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพและรู้จักสามัคคี

3.3 ด้านการแข่งขัน นักเรียนได้ทำกิจกรรมที่ตื่นเต้น สนุกสนานในช่วงการแข่งขันซึ่งสมาชิกทุกคนจะต้องเป็นตัวแทนของกลุ่มเข้าแข่งขัน โดยก่อนที่จะมีการแข่งขันสมาชิกในกลุ่มทุกคนจะช่วยเหลือซึ่งกันและกันทำแบบฝึกจากใบงานที่ครูมอบหมายให้ เป็นการสร้างองค์ความรู้ให้เกิดขึ้น ตัวนักเรียนเองก็ต้องหมั่นทบทวนความรู้ให้สม่ำเสมอเพื่อที่จะทำคะแนนให้กลุ่มได้รับชัยชนะ และเกิดความภูมิใจที่ได้มีส่วนร่วมในการช่วยเหลือเพื่อนภายในกลุ่ม จึงทำให้นักเรียนเอาใจใส่ต่อการเรียนและตั้งใจเรียนเพื่อจะทำให้กลุ่มได้รับรางวัลอีกทั้งยังส่งผลให้นักเรียนมีค่าเฉลี่ยของคะแนนการเขียนสะกดคำภาษาไทยดีขึ้นได้

3.4 ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ทุกครั้งที่นักเรียนเข้าเรียนประจำกลุ่มย่อย ซึ่งประกอบด้วยนักเรียนที่ความสามารถกัน นักเรียนต่างก็สามารถทำงานร่วมกันได้เป็นอย่างดี และยิ้มแย้มแจ่มใสอยู่เสมอ นักเรียนที่เรียนเก่งสามารถทำหน้าที่ช่วยเหลือเพื่อน ๆ ที่เรียนปานกลาง และเรียนอ่อนได้ ถึงแม้ว่าบางครั้งอาจเกิดความรู้สึกไม่พอใจเพื่อนที่เรียนอ่อนอยู่บ้างก็ตาม แต่เมื่อครูชี้แจงให้ตระหนักถึงการดูแลและช่วยเหลือเพื่อนที่มีความสามารถทางการเรียนน้อยกว่าตน

นักเรียนก็เข้าใจ และปรับเปลี่ยนพฤติกรรมใหม่โดยการเอาใจใส่และช่วยเหลือเพื่อนที่เรียน ปานกลางและเรียนอ่อนให้ดีขึ้น ทำให้สมาชิกภายในกลุ่มยอมรับในความสามารถของตน ในขณะที่เดียวกันก็ให้ออกาสนักเรียนที่เรียนปานกลาง และเรียนอ่อนแสดงความคิดเห็นและความสามารถ ได้เช่นเดียวกัน มีการยอมรับและปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม นักเรียนที่เรียนเก่งก็จะคอยกระตุ้น ให้นักเรียนที่เรียนอ่อนกล้าแสดงความคิดเห็นมากยิ่งขึ้น ทุกคนต่างก็ปรับตัวเข้าหากัน มีความ เห็นอกเห็นใจกัน และยอมรับในความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ทำให้นักเรียนมีความมั่นใจในตนเอง มากขึ้นเมื่อได้เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้กลุ่มประสบความสำเร็จในการเรียนและเมื่อกลุ่มของตนเอง ได้คะแนนสูงสุดในการ แข่งขันแต่ละครั้งก็จะได้รับรางวัลจากครูด้วย พร้อมทั้งมีการแจ้งผล การเรียนจากการแข่งขันเป็นทีมให้แก่ผู้ปกครองทราบสัปดาห์ละครั้ง ทำให้ผู้ปกครองมองเห็น ความสำคัญของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ก่อนที่จะจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีม ครูผู้สอนควรที่จะ ได้มีการเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนก่อน มีการแบ่งกลุ่มพร้อมทั้งอธิบายและสาธิตวิธีการเรียน ให้นักเรียนเข้าใจโดยละเอียดเกี่ยวกับขั้นตอนการเรียน การทำแบบฝึกจากใบงาน การดำเนินการ แข่งขัน ตลอดจนการให้คำแนะนำ ชี้แจงในบทบาทหน้าที่ของนักเรียนเมื่อเข้าประจำกลุ่มว่าควร ปฏิบัติตนอย่างไร เช่นควรให้การยอมรับและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน คนที่เรียนเก่งควรให้ออกาส เพื่อนทุกคนภายในกลุ่มได้แสดงความคิดเห็นอย่างทั่วถึงกัน
2. ควรเลือกเนื้อหาและกิจกรรมกลุ่มที่เหมาะสมกับวัยและระดับชั้นของนักเรียน ระยะเวลา ที่ใช้ในการเรียนของแต่ละแผนการสอน ตลอดจนในการจัดทำแผนการสอนควรเริ่มจากแผนการ สอนที่มีเนื้อหาง่ายไปสู่แผนการสอนที่มีเนื้อหายากขึ้นตามลำดับ
3. ควรมีการเสริมแรงทุกครั้งในแต่ละกลุ่มทำงานเสร็จ เพื่อให้นักเรียนได้มีกำลังใจและ ประสบความสำเร็จในการเรียน
4. ครูผู้สอนควรให้ความสนใจและเอาใจใส่กับนักเรียนทุกระดับความสามารถอย่างทั่วถึง
5. ครูผู้สอนควรสร้างแบบฝึกจากใบงานในแต่ละเรื่องที่สอนให้มีความหลากหลาย

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

ควรมีการนำเอาวิธีการสอนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีมไปทดลองเปรียบเทียบกับวิธีการ เรียนรู้รูปแบบอื่น ๆ เพื่อหาวิธีที่ดีและเหมาะสมต่อไป